

**PENGEMBANGAN DONGENG JENIS FABEL BERBASIS
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
LINGUISTIK VERBAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
NEGERI PEMBINA I KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



OLEH:

AYU RAHMAH RAMILDA

NIM. 1516250092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

2020



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN BIMBINGAN

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan proposal skripsi yang ditulis atas nama:

Nama : Ayu Rahmah Ramilda

NIM : 1516250092

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris


Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu*" ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing, maka oleh karena itu skripsi ini sudah bisa dilanjutkan untuk diuji Munaqosyah Skripsi.

Bengkulu, 30 Desember 2019

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


Dr. Buyung Surahman, M. Pd


Fatrica Syafri, M. Pd. I

NIP. 196110151984031002

NIP. 198510202011012011



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

**Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
(0736) 51171**

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Ayu Rahmah Ramilda NIM.1516250092** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa tanggal 20 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua
Hj. Asiyah, M.Pd
NIP.196510272003122001

Sekretaris
Fatrica Syafri, M.Pd.I
NIP.198510202011012011

Penguji I
Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP.196903081996031001

Penguji II
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP.196209051990021001

Bengkulu, 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP.196903081996031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Rahmah Ramilda

NIM : 1516250092

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina I Kota Bengkulu


Telah Melakukan verifikasi Plagiasi melalui program <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. Skripsi ini yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat 12,23% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Januari 2019

Mengetahui

Ketua tim verifikasi


Dr. H. Ali Akbar Jono, M.Pd

NIP. 197509252001121004

Yang menyatakan



Ayu Rahmah Ramilda

NIM. 1516250092

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga ku berhasil menyelesaikan studi ini guna menggapai semua impian dan cita-cita demi kebahagiaan orang-orang yang ku cinta, maka kupersembahkan skripsi ini:

1. Terkhusus dan terutama Bapak (Drs. Azhari Ilyas) dan Ibuk (Yulianti) yang telah mendidik, membesarkan dan memberikan kasih sayangnya, doa-doa nya serta memberikan motivasi dalam menggapai impian dan cita-citaku.
2. Teruntuk keluarga besarku tercinta.
3. Dosen Pembimbingku Bapak Dr. Buyung Surahman, M. Pd dan Bunda Fatica Syafri, M. Pd.I yang tidak pernah lelah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen PIAUD IAIN Bengkulu yang telah mendidik, memotivasi, dan telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat untukku ke depannya.
5. Sahabat-sahabatku tercinta (Dwi Frilianisa dan Siti Saidah) yang telah menemani hari-hari ku dan selalu memberikanku dukungan, semangat dan doa-doa agar aku dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik.
6. Untuk seseorang yang menemaniku saat ini.
7. Teman dekatku (Amelia Devita Sari, Elzi Sri Wahyuni, Heri Nopriyansyah, Dwi Yesti Erlenta, Venny Agustin, Diana Anggraini, Della Marsella) dan kakak terbaikku kak Endi Pranata.
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD A angkatan 2015
9. Teman-teman KKN kelompok 19, 20, 21 di Desa Tumbu'an Kab. Seluma.
10. Civitas Akademik IAIN Bengkulu.
11. Almamater, Bangsa dan Negeriku Indonesia.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
 Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah
 dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain
 Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap
 (QS. Al- Insyirah : 6-8)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ayu Rahmah Ramilda

NIM : 1516250092

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul ***“Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun (Studi Pada PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu)”***. Adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Yang menyatakan



Ayu Rahmah Ramilda

NIM. 1516250092

ABSTRAK

Ayu Rahmah Ramilda, NIM. 1516250092, Judul Skripsi: **Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus Di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, Pembimbing I: Dr. Buyung Surahman, M. Pd, Pembimbing II: Fatrica Syafri, M. Pd.I**

Kata Kunci: Dongeng Jenis Fabel, Powerpoint, Kecerdasan Linguistik Verbal

Salah satu aspek kecerdasan yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini adalah kecerdasan linguistik verbal. Linguistik verbal adalah kecerdasan yang menggunakan kata-kata dan tulisan. Terkait dengan kecerdasan linguistik, jika anak memiliki kecerdasan linguistik yang baik maka anak tidak akan terhambat dalam hal berbicara, merespon lawan bicara, membaca, dan lain sebagainya. Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan produk stimulasi produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint serta mengetahui apakah dongeng jenis fabel berbasis powerpoint ini efektif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dimana terdapat 10 langkah di dalam penelitian ini yang harus dilakukan. Namun, karena penelitian disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, maka penelitian dibatasi hingga uji skala kecil, sampel penelitian ini berjumlah 11 anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina I kota Bengkulu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa stimulasi dongeng jenis fabel dapat mempengaruhi kecerdasan linguistik verbal anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase kecerdasan linguistik verbal anak pada penilaian awal (*pre-test*) sebesar 36,07% dan pada tahap kedua (*post-test*) sebesar 88,92%. Hingga pada tahap akhir, kecerdasan linguistik verbal anak meningkat pada persentase 52,85%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu” ini disusun agar para pembaca dapat memahami serta mempelajari materi tersebut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag., M.H selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas kepada penulis dalam menimba ilmu di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi M. Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili M. Pd selaku ketua jurusan Tarbiyah yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Fatrica Syafri M. Pd. I selaku ketua prodi PIAUD dan juga pembimbing II penulis, yang senantiasa membantu, membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Buyung Surahman M. Pd selaku pembimbing I penulis yang senantiasa membantu, membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.

7. PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu yang telah berbaik hati telah memberikan data serta telah mengizinkan penulis untuk observasi selama penelitian.
8. Serta teman-teman satu pembimbing yang telah membantu memberitahukan keberadaan dosen pembimbing pada saat penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Akhir kata, penulis mengucapkan permohonan maaf apabila dalam skripsi ini mempunyai banyak kekurangan. Penulis mengharap kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun.

Bengkulu, September 2019

Penulis

Ayu Rahmah Ramilda

NIM. 1516250092

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Anak	7
B. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8

C. Tujuan Paud.....	10
D. Pengertian Dongeng Jenis Fabel.....	12
E. Pengertian Media Pembelajaran	28
F. Pengertian Powerpoint.....	32
G. Kecerdasan Linguistik Verbal	36
H. Kajian Penelitian Terdahulu	48
I. Kerangka Berfikir	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan.....	52
B. Prosedur Pengembangan.....	53
C. Uji Coba Produk	68
D. Teknik Pengumpulan Data	71

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	84
1. Sejarah singkat berdirinya Paud Negeri Pembina I	84
2. Data guru	86
3. Data siswa.....	87
4. Struktur organisasi.....	90
B. Hasil Analisis Kebutuhan	91
C. Hasil Pengembangan Produk Awal	93
D. Hasil Validasi Ahli	94
E. Revisi Desain.....	98
F. Uji Coba Produk Skala Kecil.....	99
G. Pembahasan	105
H. Tanggapan Anak Terhadap Hasil Produk.....	106

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	108
B. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dongeng Jenis Fabel yang telah dikembangkan.....	27
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	50
Gambar 3. Langkah-Langkah Pengembangan.....	54
Gambar 4. Karakter Hewan yang ada di Produk.....	60
Gambar 5. Langkah-langkah Pembuatan Produk.....	60
Gambar 6. Perubahan Pada Produk.....	63
Gambar 7. Desain Eksperimen.....	69
Gambar 8. Struktur Organisasi.....	90
Gambar 6. Perubahan Hasil Sampul Produk.....	97
Gambar 7. Perubahan Penulisan, Background Gambar Dan Jenis Tulisan.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa.....	44
Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	72
Tabel 3. Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	74
Tabel 4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	76
Tabel 5. Kisi-Kisi Kemampuan Linguistik Verbal Anak.....	77
Tabel 6. Kriteria Hasil Belajar.....	77
Tabel 7. Kategori Hasil Observasi.....	78
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Untuk Pakar.....	79
Tabel 9. Data Guru.....	86
Tabel 10. Jumlah Siswa/ Siswi.....	87
Tabel 11. Sarana Dan Prasarana.....	88
Tabel 12. Pengembangan Produk Awal.....	93
Tabel 13. Hasil Validasi.....	85
Tabel 14. Hasil Validasi Alat Validator.....	94
Tabel 15. Hasil Data Pre-Test.....	101
Tabel 16. Hasil Data Post-Test.....	102
Tabel 17. Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post-Test.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Program Pembelajaran Harian

Lampiran II Instrumen Pedoman Wawancara

Lampiran III Pedoman Observasi Lapangan

Lampiran IV Lembar Validasi

Lampiran V Hasil Penilaian Draft Awal

Lampiran VI Lembar Observasi Kecerdasan

Lampiran VII Hasil Penilaian Pre-Test Dan Post-Test

Lampiran VIII Dokumentasi

Lampiran IX Foto Produk

Lampiran XI Surat-Surat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, pertumbuhan paud sudah menjamur dimana-mana misalnya di garasi mobil, gedung tetap dan yayasan sendiri. Disana sudah terdapat media-media pembelajaran masing-masing yang digunakan oleh guru. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa : pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Berikut ini adalah ayat dari surah At-Tahrim ayat 6

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غٰلِظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ ﴿٦﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.(At Tahrim:6)

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 23

Maksud dari ayat di atas adalah menjelaskan tentang orang tua dan guru harus tahu apa yang ia ajarkan kepada anaknya, bila ia mengajarkan yang baik-baik maka anak tumbuh menjadi anak yang baik dan begitupun sebaliknya, jika anak diajarkan yang buruk-buruk maka anak akan tumbuh menjadi anak yang kurang baik. Apabila dirumah, orang tua mempunyai kewajiban mendidik anaknya, dan apabila anak di sekolah gurulah yang bertugas untuk mendidik anak.

Guru yang profesional di lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu melakukan kegiatan secara efektif dan efisien. Kemampuan yang paling dasar harus dimiliki anak adalah kemampuan berbahasa dan berbicara atau yang bisa disebut dengan kecerdasan linguistik verbal.

Kecerdasan linguistik verbal adalah kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan serta menghargai makna yang kompleks. Sedangkan berdasarkan pengertian lain, kecerdasan linguistik verbal adalah anak yang mampu mengekspresikan apa yang dipikirkannya, baik secara lisan maupun tulisan seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, bercerita dan menyampaikan ide/gagasan. Metode yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan linguistik verbal salah satunya adalah metode mendongeng, dongeng yang penulis gunakan disini adalah dongeng jenis fabel.

Dongeng jenis fabel adalah dongeng yang bercerita tentang sekumpulan hewan yang dapat berbicara dan bertingkah laku seperti manusia sehingga seolah-olah hewan tersebut hidup di dunia nyata. Dalam menceritakan dongeng jenis fabel ini, penulis menggunakan media berbasis powerpoint. Microsoft powerpoint atau microsoft office powerpoint adalah salah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka (*Microsoft Office*).

Selain itu ada *Microsoft Word, Excel, Acces* dan beberapa program lainnya. Powerpoint berjalan diatas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan diatas sistem operasi *Xenix*. Disisi lain powerpoint juga dapat digunakan untuk menampilkan cerita dongeng untuk anak usia dini.²

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak anak yang tidak berani dalam mengemukakan pendapat.
2. Masih banyak anak yang takut untuk berbicara.
3. Kurangnya minat anak dalam mendengarkan dongeng yang tidak memperlihatkan gambar.
4. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.

² Aminudin, *Mahir Menggunakan Microsoft Powerpoint*, (Bandung: PT Puri Delco, 2013), hal. 7

5. Guru jarang membacakan dongeng untuk anak.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam hal:

1. Menjelaskan tentang pengembangan dongeng jenis fabel bukan cerita.
2. Media pembelajaran berbasis powerpoint yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Kecerdasan yang akan ditingkatkan hanya kecerdasan linguistik verbal saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan adalah untuk mengetahui :

1. Bagaimana pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu?
2. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana hasil dari pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan mendongeng dengan menggunakan teknologi yaitu powerpoint. Selain itu Juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu pijakan untuk pengembangan lebih lanjut tentang dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal.

b. Bagi anak

Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu dengan penerapan dongeng berbasis powerpoint.

c. Bagi Guru

Penerapan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat memberi warna baru untuk bercerita dan mendongeng dan membuat anak lebih tertarik.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian penerapan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan dongeng yang lebih bervariasi lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Anak

Di dalam surah Al- Kahfi ayat 46 :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ
 أَكْمَلًا

Artinya : Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.(Al- Kahfi:46)

Sudah diketahui bahwa anak adalah perhiasan yang berharga bagi orang tua karena anak tak ternilai harganya, orang tua rela kehilangan seluruh harta bendanya kecuali anaknya. Kasih sayang orang tua begitu besar terhadap anaknya, sehingga bagi setiap orang tua ingin pendidikan yang bagus dan berkualitas untuk anak-anaknya agar anaknya tumbuh menjadi anak yang berakhlak dan cerdas. Menurut pengertian anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan tersendiri.

Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang hakikat seorang anak sebenarnya. Ada yang berpandangan bahwa anak adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa, ada pula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulis apa pun. Anak tidak memiliki potensi, ia hanya menjadi apa

yang diinginkan oleh lingkungannya. Bahkan ada yang memandang bahwa anak memiliki dosa yang diturunkan oleh orang tuanya. Meski demikian, tak sedikit pula yang beranggapan bahwa anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa potensi yang akan berkembang dan menjadi penentu dalam kehidupannya dimasa yang akan datang.³

Uraian diatas memperlihatkan bahwa pandangan tentang anak sangatlah beragam. Keragaman ini merupakan cerminan bahwa ilmu pengetahuan terus berkembang dan setiap orang perlu mempelajarinya sehingga wawasan serta pemahaman tentang hakikat seorang anak semakin meningkat.

Sedangkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun atau sering disebut dengan istilah *golden age* yaitu anak yang memiliki sifat unik dan berbeda dari orang dewasa.

2. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, paud memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga paud perlu menyediakan

³ Badru zaman, Dkk., *Media dan Sumber Belajar Tk (Jakarta:Universitas Terbuka,2009)*, hal: modul 1.5

berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual, sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa:

- a. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
- b. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal.
- c. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal : TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat.

- d. Pendidikan anak usia jalur pendidikan non formal : KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat.
- e. Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.
- f. Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, 2, 3, 4 di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Berbeda dengan pengertian secara institusional maupun yuridis sebagaimana dikemukakan diatas, Bredekamp dan Copple mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia 8 tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen kurikulum yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

3. Tujuan Paud

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam hal ini, posisi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu dan cakap.

Senada dengan tujuan diatas, Solehuddin menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mamfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya seperti kognitif, sosial, emosi, dan fisik motorik. Disamping itu, satu aspek yang tidak boleh ditinggalkan adalah perkembangan rasa beragama sebagai dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan atau perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Selain tujuan diatas, ,menurut UNESCO, tujuan paud antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Paud bertujuan untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah.
- b. Paud bertujuan menanam investasi sumber daya manusia yang menguntungkan baik bagi keluarga, bangsa, negara maupun agama.

- c. Paud bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.⁴

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan rangsangan atau stimulasi yang digunakan guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak agar anak mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut sehingga mengurangi adanya angka mengulang kelas.

4. Dongeng Jenis Fabel

a. Pengertian dongeng

Menurut James Danandjaja, dongeng adalah cerita pendek yang disampaikan secara lisan, dimana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi.

Menurut Burhan Nurgiyantoro, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal.

Menurut Kamisa, dongeng adalah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan. Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/ fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.

⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 24-25.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh). Dongeng disampaikan baik secara lisan maupun tertulis dan dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkomunikasi. Berbagai cara dilakukan untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Pesan tidak langsung dapat disampaikan melalui puisi, lagu maupun dongeng.

Dalam bukunya Korrie Layun menuliskan bahwa secara etimologi dongeng disebut *fairy tale* dalam bahasa Inggris, *conte de fee* dalam bahasa Perancis, *Marchen* dalam bahasa Jerman, dan *sprookje* dalam bahasa Belanda. Oleh karena jarak waktu dan tempat di dalam dongeng jadi kabur, nama pengarangnya tidak diketahui dan cerita menjadi milik suatu kolektif dari generasi ke generasi. Alam nyata dan alam gaib bersatu, lebur menjadi sebuah cerita yang umumnya berakhir dengan kegembiraan.⁵ Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama kejadian zaman dulu yang aneh-aneh.

Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang. Suatu cerita tradisional dapat

⁵ Herman Suryadi, Herman Suryadi, *Seputar Dongeng Mendongeng untuk guru dan orang tua*, (Bengkulu: Soega Publishing), hal. 7-9

disebarkan secara luas ke berbagai tempat. Kemudian, cerita itu disesuaikan dengan kondisi daerah setempat. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi dan kadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa/gaib.

b. Fabel

Fabel adalah dongeng (cerita rakyat) yang berkisah tentang binatang yang dapat berbicara atau berperilaku seperti manusia. Contoh : Si kancil dan Buaya.

Jadi kesimpulannya, fabel adalah dongeng binatang yang mengandung pendidikan tentang perbuatan baik dan buruk. Dalam fabel, tokoh binatang berperilaku seperti manusia dan dapat melakukan hal yang bisa dikerjakan oleh manusia. Hal tersebut menggambarkan watak dan budi pekerti manusia. Dongeng kancil dan buaya, kelinci dan kura-kura. Biasanya, mereka digambarkan sebagai hewan cerdas, licik dan jenaka.

c. Unsur Intrinsik Dalam Dongeng

1. Tema

Tema adalah masalah inti yang merupakan dasar untuk sebuah cerita. Oleh karena itu, dalam rangka untuk mendapatkan tema dalam

cerita, pembaca harus membaca cerita untuk menyelesaikan. Tema cerita rakyat (dongeng) akan terkait dengan pengalaman hidup.

2. Latar

Latar belakang informasi tentang waktu, suasana, dan juga lokasi di mana cerita rakyat berlangsung. Latar tempat adalah informasi tentang dimana cerita itu berlangsung. Latar waktu adalah informasi saat peristiwa dalam dongeng. Latar suasana suasana adalah informasi suasana di tempat dongeng sedang diceritakan. Contoh, suasana damai dan makmur, suasana masyarakat hidup dalam ketakutan karena kekejaman raja, dll.

3. Tokoh

Tokoh merupakan pemeran pada sebuah cerita rakyat (dongeng). Tokoh pada dongeng dapat berupa hewan, tumbuhan, manusia, para dewa dan lain-lain.

4. Alur

Sebuah urutan kejadian dalam cerita rakyat (dongeng). Biasanya cerita rakyat meliputi 5 rangkaian acara yaitu pengenalan (pembukaan), pengembangan, perselisihan (konflik), ketika kesudahan (rekonsiliasi), dan tahap terakhir adalah waktu penyelesaian. Secara umum, aliran dibagi menjadi 3 jenis : alur maju, alur mundur, alur campuran.

5. Sudut pandang

Sudut pandang adalah bagaimana penulis menempatkan dirinya dalam cerita, atau dengan kata lain dari titik dimana penulis melihat

cerita. Sudut pandang telah berperan sangat penting untuk kualitas cerita.

6. Amanat

Amanat adalah nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dan mengatakan bahwa pembaca mendapat pelajaran dari cerita.

7. Gaya bahasa

Gaya bahasa dalam dongeng bisa terdapat dalam dialog atau narasi paragraf tulisan yang digunakan dalam dongeng tersebut. Gaya bahasa sering disebut juga dengan istilah majas, yaitu cara memilih bahasa yang sesuai dengan cita rasa pengarang.

d. Unsur Entrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan faktor-faktor eskternal yang mempengaruhi penciptaan sebuah karya sastra termasuk dongeng. Bisa dikatakan unsur ekstrinsik adalah subjektif milik seorang penulis yang bisa menjadi agama, budaya, kondisi sosial, motivasi, yang mendorong sebuah karya sastra itu diciptakan. Unsur ekstrinsik dalam cerita rakyat biasanya meliputi : budaya dan nilai-nilai yang dianut penulis, tingkat pendidikan penulis, kondisi sosial di masyarakat, agama dan kepercayaan, dan politik, ekonomi, hukum dll.⁶

e. Manfaat Mendongeng

Dongeng memberikan beberapa manfaat bagi anak antara lain untuk mengembangkan kosa kata, memberi teladan, pesan, moral, dan *problem*

⁶ Herman Suryadi, *Seputar Dongeng Mendongeng untuk guru dan orang tua*, (Bengkulu: Soega Publishing), hal. 21

solving. Dengan demikian, diharapkan anak dapat menerapkan apa yang sudah mereka dengarkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, dongeng dapat bermanfaat dalam memperkaya perbendaharaan kata-kata. Ditambah lagi, mendengarkan dongeng akan melatih daya tangkap anak selama proses menyimak. Tentu saja, latihan konsentrasi ini akan melatih ingatan anak untuk berpikir lebih detail mengenai suatu objek dan memperbanyak kosa kata anak, suatu modal yang sangat diperlukan bagi pengembangan kemampuan komunikasi verbal.

Dongeng mempunyai segudang manfaat yang begitu luar biasa. Manfaat dongeng tersebut antara lain :

1. Dengan mendongeng, anak mengenal lingkungannya, mengenal karakter dan budi pekerti baik buruk, dan mendorong anak untuk menjauhi perbuatan yang dilarang dan melakukan perilaku dan budi pekerti yang positif.
2. Tujuan utama dari mendongeng adalah memperkaya pengalaman batin dan imajinasi anak serta menstimulasi reaksi sehat atasnya.
3. Mendongeng dapat merangsang dan menumbuhkan imajinasi serta daya fantasi anak secara wajar.
4. Untuk mengembangkan daya penalaran, sikap kritis dan kreatif.
5. Melalui dongeng, anak akan dapat membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru, serta perbuatan buruk yang harus ditinggalkan.

6. Meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Kata-kata yang dikemukakan dalam dongeng sangat baik untuk menambah perbendaharaan kata anak, sehingga memudahkan anak berkomunikasi dengan orang lain.⁷

f. Manfaat Mendongeng Untuk Memperluas Kosa Kata

Makin banyak membaca, makin banyak tahu. Orang tua bisa menggunakan dongeng sebagai media untuk memperkenalkan kosa kata asing pada anak yang pastinya akan berguna disekolahan nantinya.

g. Tujuan Mendongeng

Tujuan mendongeng untuk menghibur, dongeng adalah salah satu media hiburan bagi anak-anak, karena dengan dongeng anak-anak bisa merasa tenang dan nyaman dalam menjelajahi cakrawala imajinasinya. Mendongeng juga untuk lomba, lomba bercerita atau lomba mendongeng merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk menggali “potensi anak-anak indonesia berbakat membaca dan mengungkapkan kembali dalam bentuk (pesan lisan)”.

Selain itu tujuan mendongeng atau *storry telling* adalah menuangkan gagasan dalam pikiran, tidak saja untuk menghibur pendengarannya, namun juga untuk menularkan nilai-nilai yang terkandung dalam inti cerita.

⁷ Bisri Mustofa, *Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*, (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015), hal 93-97

Mendongeng untuk pertunjukan, Larkin mengungkapkan bahwa mendongeng adalah pertunjukan senin yang interaktif, yaitu kegiatan dua arah antara pendongeng dan audiens, didasarkan pada interaksi dan kerjasama untuk membangun sebuah cerita yang utuh.

Kegiatan mendongeng adalah satu media komunikasi yang ampuh dalam mentransfer ide dan gagasan kepada anak dalam sebuah kemasan menarik.

h. Penguasaan Dasar-Dasar Mendongeng

Untuk bisa bercerita/mendongeng dengan baik di depan anak-anak, ada 5 hal dasar yang perlu dikuasai yaitu:

- 1) Cerita

Cerita mutlak harus benar-benar anda kuasai, baik isi cerita, alur cerita, tokoh-tokoh cerita maupun maksud dan tujuan cerita. Bukan hanya sekedar menghafal saja alur ceritanya, nama-nama tokohnya serta letak konflik dan klimaksnya. Anda juga perlu mengetahui lebih jelas mengenai seluruh rangkaian peristiwa dalam cerita, jumlah tokoh dalam cerita serta membedakan masing-masing sifat, karakter dan keistimewaannya, berbagai emosi yang ada dalam cerita seperti sedih, gembira, marah, kasihan, heran, lucu dan sebagainya.

Untuk bisa menguasai cerita dengan baik perlunya kita membaca dan menggali cerita yang akan anda sampaikan berulang-ulang dengan tenang hingga keseluruhannya benar-benar melekat

di otak dan hati anda. Melekat di otak anda berarti anda tahu persis isi, alur dan tokoh-tokoh cerita. Melekat di hati berarti anda bisa menjadikan cerita tersebut seolah-olah pernah anda alami dan bisa anda hayati serta dapat membuat tutur kata anda dalam bercerita akan menjadi lepas dan mudah berimprovisasi.

Pahamilah cerita kepentingan anda sendiri. Bila cerita itu sudah jelas seluruhnya, analisislah, sempurnakan bentuknya, hapuskan perincian yang tak perlu, dan uraikan garis-garis besar yang penting.

2) Pernapasan

Dalam bercerita/ mendongeng, pernapasan termasuk penting karena bernapas dengan baik akan sangat membantu dalam membentuk suara, artikulasi suara, intonasi suara, dan dinamika suara, serta dapat memenuhi *phrasing* atau panjang dan pendeknya sebuah kalimat dalam cerita.

Ada tiga macam pernapasan yang cukup dikenal yaitu pernapasan dada, pernapasan diafragma, dan pernapasan perut. Ketiga macam pernapasan tersebut memiliki ciri-ciri khusus untuk mengenalnya yaitu :

- a) Pernapasan dada, saat menarik napas dada terangkat. Pernapasan ini hanya mendapatkan udara yang sedikit.
- b) Pernapasan diafragma, saat bernapas seluruh lingkaran diafragma membengkak. Udara masuk tidak hanya dari hidung

melainkan juga dari mulut. Lingkar diafragma terletak sedikit di atas perut sampai dengan ke bagian belakang badan. Udara yang di dapat sangat banyak dan dapat mudah di atur pemakaiannya.

c) Pernapasan perut, saat menarik napas, perut menjadi besar. Pernapasan ini tidak terlalu banyak mendapatkan udara namun bisa menghasilkan menghasilkan vokal/suara yang lantang.

Dari ketiga macam pernapasan diatas, yang baik anda gunakan untuk penampilan kita bercerita adalah dengan menggunakan pernapasan perut dan diafragma. Cara melatih pernapasan yang baik adalah dengan cara tarik/hirup napas sedalam-dalamnya, lalu tahan napas kira-kira 5 detik, kemudian keluarkan napas dengan mendesis dan perlahan-lahan sekali atau sehemat mungkin tanpa terdengar terputus-putus. Lakukan latihan itu berulang-ulang dan saat mengeluarkan napas, suara desis bisa diganti dengan mengucapkan a, i,u, dan lain-lain.

3) Vokal

Bila pernapasan anda sudah baik tentunya juga akan mudah menghasilkan suara yang jelas artikulasinya, baik intonasinya, dinamis dan lantang. Suara atau vokal sangat jelas sekali peranan pentingnya dalam bercerita, oleh sebab itu adalah kunci dalam penampilan saat bercerita.

Bagaimana mungkin anak-anak akan bisa fokus mendengarkan cerita kalau suara anda lemah dan tak ada tenaga. Bagaimana mungkin anak-anak akan menikmati cerita dan terbawa emosi atau

perasaanya kalau intonasi suara anda statis. Jadi jelaslah bahwa suara atau vokal adalah sangat penting bagi anda dalam berkomunikasi menyampaikan cerita/ mendongeng kepada anak-anak.

Suara atau vokal kita bukan hanya sekedar untuk mengucapkan kata-kata atau kalimat-kalimat dalam cerita dan bukan juga hanya untuk mengucapkan dialog-dialog tokoh cerita, namun juga dengan suara anda dapat memperkaya cerita dan memberikan ornament-ornament cerita seperti bunyi-bunyian/ efek-efek suara atau menirukan suara-suara binatang yang ada dalam cerita. Dengan begitu cerita yang disampaikan akan menjadi hidup dan menarik untuk disimak. Jangan lupa atur dan perhatikanlah artikulasi dan pengucapan kata-kata agar terdengar jelas, tidak terdengar seperti orang bergumam.

Banyak orang yang beranggapan bahwa setiap pendongeng pasti bisa menirukan berbagai macam bunyi-bunyian atau suara. Ada pula anggapan bahwa kalau kita ingin bisa bercerita atau mendongeng untuk anak-anak kita harus mampu menguasai berbagai macam bunyi-bunyian atau suara. Sebenarnya anggapan itu adalah salah besar. Untuk bisa mendongeng dengan baik, tidak mutlak harus bisa menirukan berbagai macam bunyi-bunyian atau suara. Namun yang perlu menjadi perhatian sebagai pendongeng adalah karakter atau warna suara pada setiap tokoh-tokoh cerita.

Anda harus bisa memberikan karakter suara yang berbeda dan khas pada masing-masing tokoh cerita sehingga anak-anak pun akan mudah membedakan antara tokoh cerita yang satu dengan tokoh cerita lainnya. Suara-suara yang membedakan antara satu tokoh dengan tokoh cerita lainnya. Suara-suara yang membedakan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya membuat sebuah cerita menjadi sangat menarik. Namun jika anda tidak bisa, jangan pernah memaksakan diri untuk melakukannya. Membuat suara-suara aneh hanya akan mempersulit anda dalam mendongeng jika tidak menguasainya. Karakter dan warna suara pada setiap tokoh harus disesuaikan dengan:

a) Karakter atau sifatnya

Suara atau vokal pada tokoh cerita yang jahat tentu berbeda tokoh cerita yang baik. Suara pada tokoh cerita yang pendiam tentunya juga berbeda dengan tokoh cerita cerewet. Sebagai contoh, anda dapat memberikan penekanan suara yang keras, berat dan bernada kejam untuk tokoh yang jahat anda dapat memberikan penekanan suara yang agak lemah dan bernada lembut untuk tokoh yang baik.

b) Usianya

Suara atau vokal pada tokoh cerita yang berusia tua tentu berbeda dengan tokoh cerita yang berusia lebih muda. Suara pada tokoh cerita yang dewasa tentu berbeda dengan tokoh cerita anak-anak. Sebagai contoh,

anda dapat memberikan penekanan suara yang agak serak dan terbatuk-batuk untuk tokoh cerita yang berusia tua, sedangkan untuk tokoh cerita yang berusia muda, anda dapat memberikan penekanan suara yang stabil dan bertenaga.

c) Kondisi atau keadaannya

Suara atau vokal pada tokoh cerita yang sedang sakit tentu berbeda dengan tokoh cerita yang ketakuta. Sebagai contoh, anda dapat memberikan penekanan suara agak berdesis dan merintih pada tokoh cerita yang sedang sakit, sedangkan untuk tokoh cerita yang sedang ketakutan kita dapat memberikan penekanan suara terputus-putus dan gemetar.

4) Tubuh

Tubuh juga merupakan bagian penting dalam penampilan bercerita. Gerak dan sikap tubuh merupakan salah satu cara penting yang bisa digunakan untuk menunjukkan emosi. Oleh karena itu, gerak dan sikap tubuh anda saat mendongeng akan mempengaruhi anak-anak dalam memandang anda. Misalnya, kalau anda mendongeng dengan gerak dan sikap tubuh yang santai saja atau kikuk, anak-anak mungkin akan meresponnya dengan sikap kurang hormat dan tidak memperhatikan anda. Berbeda kalau gerak dan sikap tubuh anda sewajarnya, enerjik dan atraktif, anak-anak tentunya akan menyukai penampilan seperti itu.

Penampilan gerak dan tubuh anda dalam bercerita juga berhubungan dengan karakter, sifat, kondisi dan usia tokoh cerita yang digambarkan.

Berdaya gunakanlah tubuh anda. Jadikanlah tubuh anda untuk bisa mendukung penampilan anda dalam bercerita. Bergerak dan bersikaplah dengan wajar namun kalau bisa enerjik dan atraktif hingga bisa membuat penampilan anda menjadi lebih menarik daripada anda hanya lebih banyak statis hingga bisa mengakibatkan pergerakan tubuh anda terlihat monoton dan tidak bisa mempertahankan mata dan telinga anak-anak kepada anda.

Banyak sekali pendongeng pemula, khususnya yang tidak menggunakan alat peraga, merasakan tubuhnya justru menjadi beban pada penampilannya. Anggota tubuh yang sering berasa jadi beban pada penampilannya. Anggota tubuh yang sering berasa jadi beban adalah kedua lengannya hingga ada yang akhirnya lengannya dimasukkan ke dalam saku celana atau ada pula yang seringkali melakukan gerak-gerak tangan yang berulang-ulang dan cenderung kurang atau tidak sama dengan kata-kata yang diucapkan.

Oleh karena itu, tidak ada salahnya pendongeng juga berlatih olah tubuh guna melatih kesadaran dan kelenturan tubuh serta cara mendayagunakan tubuh. Latihan olah tubuh dasar yang bisa anda lakukan antara lain seperti: senam kelenturan tubuh, koprol, backroll, gerakan bergetar, gerakan robot(patah-patah), gerakan api, gerakan angin, gerakan pohon tumbuh, gerakan lilin meleleh, dan lain-lain.

Khusus untuk melatih kedua lengan anda, bentangkan kedua lengan ke depan dengan lurus, lalu buka tutup kepalan tangan seperti meremas

sesuatu berkali-kali. Lakukan sekuat mungkin. Kemudian, lakukan lagi hal serupa, tanpa menurunkan kedua lengan, namun dengan posisi kedua lengan lurus mengarah ke samping kanan dan kiri tubuh. Lakukan juga dengan posisi kedua lengan mengarah lurus ke atas, tanpa menurunkan kedua lengan.

5) Penjiwaan dan ekspresi

Mendongeng dihadapan anak-anak hampir sama dengan berteater/ bermain drama. Sama halnya dengan berteater, mendongeng juga memerlukan penjiwaan. Dalam teater, mendongeng hampir sama dengan monolog. Bercerita untuk anak-anak harus dilakukan dengan penjiwaan atau penghayatan. Akan hambar dan monoton cerita yang disampaikan bila anda tidak bisa menyampaikan cerita dengan penghayatan. Bercerita tanpa penghayatan akan mengakibatkan pula tidak munculnya emosi dan imajinasi dari cerita yang disampaikan. Anak-anak yang mendengarkan cerita pun akan mengalihkan fokusnya dari anda.

Cerita yang disampaikan dengan penuh penjiwaan/ penghayatan tentunya juga akan menghasilkan ekspresi wajah yang setara dengan emosi cerita atau tokoh-tokoh ceritanya. Mungkin saja ekspresi wajah anda bisa keluar tanpa penghayatan, namun itu tentunya akan sangat berbeda jauh dengan ekspresi yang dilahirkan dari dalam hati saat menuturkan cerita. Ekspresi wajah yang benar akan terlihat dari mata, sebab mata adalah pusat ekspresi.

Jadi jelas bahwa penjiwaan/ penghayatan sangat terkait erat dengan ekspresi wajah yang terlihat ketika anda bercerita. Lahirkanlah ekspresi anda mengalir keluar ke permukaan wajah dengan melakukan penjiwaan. Hindarilah latihan ekspresi di depan cermin karena ekspresi yang anda latih di depan cermin bukan berasal dari penghayatan namun itu terlahir secara mekanik.⁸

Pengembangan dongeng yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan media berbasis powerpoint, jadi anak menonton dongeng lewat powerpoint, di dalam powerpoint terdapat penjelasan tentang hewan-hewan yang menjadi tokoh karakter yang ada di video tersebut. Sebelum anak menonton, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang karakter yang ada seperti kura-kura, hiu, udang dan kepiting.

Gambar 1.

Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint yang telah dikembangkan



⁸ Herman Suryadi, *Seputar Dongeng Mendongeng untuk guru dan orang tua*, (Bengkulu: Soega Publishing), hal. 53-60



5. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁹

Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 3

¹⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal. 319-320.

seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.¹¹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para peserta didik sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para peserta didik.

¹¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 160.

Disamping itu juga sebagai pengarah dalam pembelajaran, salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.¹²

d. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuan media yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan media menurut Smaldino adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%.¹³

e. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely ada 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

¹² Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 216

¹³ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 9

1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditransfer dalam format lainnya. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat merubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹⁴

f. Media-Media Yang Dapat Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak

1) Media berbasis visual

Media visual adalah media yang digunakan dengan cara melihat. Biasanya media ini berupa gambar-gambar, lukisan, buku, puzzle, dan benda-benda lain yang dapat di amati oleh peserta didik. Dalam pendidikan anak usia dini, media visual paling banyak jumlahnya dibandingkan media yang lain.

2) Media berbasis audio visual

Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan. Media ini biasanya lebih menarik dibandingkan dengan media yang lain. Sebab peserta didik dapat melibatkan dua indera langsung yaitu pendengaran dan penglihatan. Yang tergolong media ini antara lain video, film, dan benda-benda lain yang dapat di dengar dan di lihat.¹⁵

6. Powerpoint

Microsoft powerpoint atau microsoft office powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka.

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 166

¹⁵ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 200

Pada umumnya powerpoint digunakan untuk presentasi dalam kelas klasikal learning. Seperti kuliah, training, seminar, workshop, dan lain-lain. Pada penyajian ini powerpoint sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media powerpoint.¹⁶

Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, Microsoft PowerPoint digunakan sebagai presenter oleh perusahaan Forethought, Inc. dan kemudian namanya diubah menjadi PowerPoint. PowerPoint menjadi aplikasi Microsoft Office yang paling banyak digunakan selain Microsoft Word dan Excel.

a. Fungsi Microsoft PowerPoint

Setiap program tentu diciptakan dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali PowerPoint. Program atau software ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat, antara lain:

1. Memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan.
2. Membuat audiens lebih gampang memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide.
3. Membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi di dalamnya. Sebab, pada kasus yang

¹⁶ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 301

sering ditemui, audience kurang fokus dan bosan apabila materi nan ditampilkan monoton.

Jadi kesimpulannya fungsi microsoft powerpoint merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau materi yang ingin disampaikan.

b. Sejarah Powerpoint

Aplikasi microsoft powerpoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama *Forethought Inc.* Yang kemudian mereka ubah namanya menjadi powerpoint.

Pada tahun 1987, powerpoint versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah *Apple Macintosh*. Powerpoint kala itu masih menggunakan warna hitam putih yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead projector* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari powerpoint muncul dengan dukungan warna, setelah *macintosh* berwarna muncul ke pasaran.

Microsoft pun mengakuisisi *forethought,Inc.* Dan tentu saja perangkat lunak powerpoint dengan harga kira-kira 14 juta dolar pada tanggal 31 juli 1987. Pada tahun 1990, versi microsoft windows dari powerpoint (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak microsoft windows 3.0 sejak tahun 1990, powerpoint telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran Microsoft Office System (kecuali basic edition).

Versi terbaru yang dirilis pada bulan november 2006 adalah microsoft office powerpoint 2007 (powerpoint 12) yang merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antarmuka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan. Selain itu, dibandingkan dengan format data sebelumnya yang merupakan data biner dengan ekstensi* ppt, versi ini menawarkan format data XML dengan ekstensi *pptx.

Dalam menyajikan suatu presentasi dibutuhkan peralatan yang di sebut dengan *Overhead Projector* (OHP). Dalam kelompok peralatan proyeksi, ohp adalah peralatan yang paling sederhana. Karena peralatan ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin dan lampu proyektor). Overhead projector berfungsi untuk memproyeksikan atau menyajikan transparansi.¹⁷

Sedangkan slide pada hakikatnya sama dengan film-strip, perbedaannya adalah bahwa slide dapat di proyeksikan satu persatu. Slide dapat digunakan untuk menyajikan secara mudah terhadap bahan-bahan visual seperti gambar, karton, diagram, tabel atau segala sesuatu yang dapat difoto dan di masukkan ke dalam slide. Media slide tergolong dalam kelompok gambar diam, tetapi ia termasuk media pandang dengar.¹⁸

c. Operasi Powerpoint

Dalam powerpoint, seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya

¹⁷ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Depok: PT Rajawali Pers, 2012), hal 208.

¹⁸ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal.

diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan *slide*. Istilah slide dalam powerpoint ini memiliki analogi yang sama dengan slide dalam proyektor biasa (kuno), akibat munculnya perangkat lunak komputer yang mampu mengolah presentasi semacam powerpoint dan impress. Setiap slide dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari si presenter. Slide juga dapat membentuk dasar *webcast* (sebuah siaran di *World Wide Web*).

Powerpoint menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni *Custom animations* dan *transition*. Properti pergerakan *entrance, emphasis*, dan *exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *Custom animations*, sementara *transition* mengatur pergerakan dari satu slide ke slide lainnya.¹⁹

Dalam menjelaskan pembelajaran ke anak dapat melalui presentasi. Presentasi merupakan suatu kegiatan menyampaikan atau menjelaskan ide-ide, laporan atau informasi, mengenai apa saja kepada orang lain.²⁰

7. Kecerdasan Linguistik Verbal

a. Pengertian Kecerdasan linguistik verbal

Kecerdasan Linguistik Verbal adalah kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan serta menghargai makna yang kompleks. Para

¹⁹ Aminudin, *Mahir Menggunakan Microsoft Powerpoint*, (Bandung: PT Puri Delco, 2013), hal. 8-11

²⁰ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 77

pengarang, penyair, jurnalis, pembicara, dan penyiar berita memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi.²¹

Biasanya, kecerdasan ini dimiliki oleh para orator, negosiator, pengacara, negarawan, dan lain sebagainya. Orang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu memengaruhi orang lain hanya dengan gaya bahasa dan retorika saja. Gaya bahasa, tutur kata, gerak verbal, mimik yang pas ketika bicara, semua mengandung daya pikat yang luar biasa. Bahkan kecerdasan ini mampu meyakinkan siapapun sehingga segala hal yang diucapkannya laksana “sabda” yang penuh makna. Tidak heran jika orang berkecerdasan linguistik tinggi, ketika ia berorasi di depan umum atau forum, kata-katanya mampu menyihir seluruh pendengarnya.²²

Sedangkan berdasarkan pengertian lain, kecerdasan linguistik merupakan bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa. Kecerdasan ini sangat berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. Pendapat lain menambahkan kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan utama yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.²³

²¹ Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal.3

²² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 126

²³ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 142.

Berdasarkan ciri-ciri kecerdasan linguistik tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik adalah anak yang mampu mengekspresikan apa yang dipikirkannya baik secara lisan maupun tertulis seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, bercerita, dan menyampaikan ide/gagasan.

Gardner mengungkapkan bahwa bahasa adalah contoh kecerdasan manusia yang utama yang sangat diperlukan bagi manusia. Dia menegaskan arti penting aspek retorik bahasa atau kemampuan untuk meyakinkan orang lain dari serangkaian tindakan, potensi dalam mengingat bahasa, atau kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam mengingat daftar atau proses.²⁴

Sering kali kita menemukan anak-anak taman kanak-kanak berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada di dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan.

Terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan boneka mereka sendiri daripada perasaan mereka sendiri. Yusuf menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan

²⁴ Linda Campbell, *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, (Depok: Inisiasi Press, 2002), hal. 10

orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan dan mimik muka.

Smilansky dalam beaty menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu:

- 1) Meniru ucapan orang dewasa
- 2) Membayangkan situasi (terutama dialog)
- 3) Mengatur permainan

Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama, ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat dikembangkan lebih optimal.²⁵

Kecerdasan linguistik verbal anak usia dini dapat diketahui melalui kegiatan:

- 1) Mengobservasi kemauan dan kemampuan berbicara. Anak yang cerdas dalam verbal linguistik banyak bicara, suka bercerita, pandai melucu dengan kata-kata. Anda dapat mengamati

²⁵ H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakakarya, 2012), hal 116-117

bagaimana mereka berbicara, bernegosiasi, mengekspresikan perasaan melalui kata-kata, dan mempengaruhi orang lain.

- 2) Mengamati kemampuan anak-anak melucu dengan kata-kata dan menangkap kelucuan.
- 3) Mengamati kegiatan di kelas dan mengamati bagaimana anak-anak bermain dengan huruf-huruf seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 4) Mengamati kesenangan mereka terhadap buku serta kemampuan mereka membaca dan menulis.

Cara belajar terbaik bagi anak-anak yang cerdas dalam verbal linguistik adalah dengan mengucapkan, mendengarkan, dan melihat tulisan.

b. Ciri-ciri kecerdasan linguistik verbal

Ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan linguistik verbal adalah:

- 1) Suka dengan permainan bahasa, misalnya suka mengisi TTS, *scrabble*, dan sebagainya.
- 2) Menyukai diskusi bahkan debat.
- 3) Pandai dan cepat menguasai bahasa asing baru, punya selera humor yang baik.
- 4) Mampu mengerti dengan cepat apa yang didengar atau dibacanya.
- 5) Percakapan sering disisipi kata-kata “dengan kata lain”, bukan menggunakan “maksud saya” dan sebagainya.

Karir atau pekerjaan yang cocok untuk orang-orang yang memiliki kecerdasan bahasa ini antara lain, penulis, wartawan, pengacara, juru bicara suatu organisasi, guru bahasa, penerjemah (*translator*), *copywriter*, editor majalah atau surat kabar, presenter TV atau radio, dan sebagainya.²⁶

c. Komponen Kecerdasan Linguistik Verbal

Komponen inti kecerdasan linguistik verbal meliputi kemampuan memanipulasi (mengutak-atik dan menguasai) tata bahasa, sistem bunyi bahasa (fonologi), sistem makna bahasa (semantik), penggunaan bahasa dan aturan pemakaiannya (pragmatik).

Kecerdasan linguistik verbal mencakup juga kemampuan keterampilan bahasa, meliputi kemampuan menyimak (mendengarkan secara cermat dan kritis), informasi lisan, kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis, individu yang cepat menangkap informasi lisan dan tertulis dapat dikatakan cerdas linguistik walaupun mungkin tidak begitu pandai berbicara atau menulis.

Kecerdasan linguistik verbal sangat dihargai dalam dunia modern sekarang karena orang cenderung untuk menilai orang lain dari cara mereka berbicara dan menulis. Meskipun demikian, kecerdasan linguistik verbal sejati terdiri dari penguasaan berbagai komponen bahasa seperti *sintaksis*, *semantik*, *fonemik*, dan *pragmatik*.

²⁶ Sutanto Windura, *88 Cemilan Otak Sehat*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), hal 107

d. Indikator Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini

Kecerdasan linguistik pesat pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut. Berbagai kegiatan budaya seperti mendongeng sebelum tidur, pembacaan cerita dan permainan bahasa dapat mendorong perkembangan kecerdasan ini.

Pada anak-anak, kecerdasan linguistik muncul dari berbagai bentuk dan aktivitas berikut:

- 1) Anak senang berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa usia 2-6 tahun.
- 2) Anak senang bercerita panjang lebar tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui (usia 3-6 tahun).
- 3) Anak mudah mengingat nama teman dan keluarga (usia 2-6 tahun, tempat atau hal-hal sepele yang pernah di dengar atau diketahui, termasuk jingle iklan (usia 3-6 tahun).
- 4) Anak suka membawa-bawa buku dan pura-pura membaca (2-4 tahun dan KB), suka buku dan cepat mengeja melebihi anak-anak seusianya (usia 4-6 tahun).
- 5) Anak-anak mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, suka melucu (usia 3-6 tahun).
- 6) Anak suka dan memperhatikan cerita atau pembacaan cerita dari pendidik (usia 2-6 tahun) dan dapat menceritakan kembali dengan baik (usia 4-6 tahun).

- 7) Anak suka membaca tulisan pada label makanan-makanan elektronik, papan nama, tokoh, rumah makan, judul buku dan sejenisnya.
- 8) Anak menikmati permainan linguistik, seperti tebak-tebakan, acak huruf, dan mengisi kata pada potongan cerita.²⁷

Jadi menurut indikator dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria-kriteria yang mengembangkan kecerdasan linguistik verbal anak adalah

1. Anak dapat menyimak dengan baik.
2. Anak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya.
3. Anak mudah mengingat nama-nama orang yang ada di sekitarnya.
4. Anak mudah mengucapkan kata-kata.
5. Anak mudah menyimak cerita.
6. Anak dapat menjelaskan secara sederhana apa yang ditanyakan oleh guru.
7. Anak berani berbicara.
8. Anak berani menyampaikan pendapat.
9. Anak bercerita tentang sesuatu yang berhubungan dengan materi.
10. Anak mengeja tulisan.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebelum menampilkan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint, antara lain:

²⁷ Takdiroatun Musfiroh, *Modul Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009) hal. 2.3- 2.8

1. Menyiapkan anak.
2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Mengaji dahulu.
4. Bernyanyi dan bertepuk-tepuk.
5. Bercakap-cakap tentang materi yang akan di bahas pada hari itu.
6. Bertanya tentang media yang telah di tampilkan.
7. Anak menonton dongeng yang telah di putar.
8. Anak diminta untuk menceritakan kembali film yang sudah di tonton.
9. Tanya jawab bersama anak.
10. Evaluasi hasil yang sudah dipelajari hari itu.

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak berdasarkan pengelompokan usia pada lingkup perkembangan bahasa yang termuat dalam PERMENDIKBUD no. 137 tahun 2014 khusus lingkup mengungkapkan bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun

Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none">1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.3. Memahami aturan dalam suatu permainan.4. Senang dan menghargai bacaan.
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none">1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-

	<p>keterangan).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri. 7. Memahami arti kata dalam

	cerita.
--	---------

Sumber. PERMENDIKBUD no. 137 tahun 2014

Menurut PERMENDIKBUD No. 137 tahun 2014, kecerdasan linguistik verbal anak bisa meningkat apabila dalam lingkup perkembangan memahami bahasa, anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan, kemudian dalam lingkup mengungkapkan bahasa anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Dan dalam lingkup keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Dalam Skripsi Kusringah, yang berjudul “**Pengembangan Materi Cerita Rakyat Bengkulu Berbasis Karakteristik Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Di PAUD Uswatun Khasanah Di Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah**” adapun kesimpulan dari skripsinya yaitu:

- a. Pengembangan materi cerita rakyat dikembangkan dengan menggunakan bahasa anak usia dini, sehingga anak mudah memahami bahasa dari cerita tersebut. Dan ceritanya juga dibuat berbasis karakteristik anak usia dini seperti belajar bermain dan bernyanyi. Pada kegiatan Pre-test , kemampuan bahasa verbal anak mendapat kategori mulai berkembang. Dan pada kegiatan Post test berkembang sangat baik.

Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada produk pengembangan, materi dan media yang digunakan. Selain itu, sasaran pada kegiatan di atas, sama dengan penulis yaitu untuk mengembangkan kemampuan linguistik verbal anak.

2. Dalam skripsi Baniyatul Mubarakah yang berjudul “**Penerapan Metode Dongeng Dalam Pembelajaran Bidang Pengembangan Akhlak dan Nilai-nilai Agama Islam Di PAUD Tunas Islam Purwokerto**” adapun kesimpulan dari skripsinya yaitu:

- a. Penerapan metode dongeng digunakan pada proses penyampaian materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan, dan pesan-pesan moral dan nilai-nilai agama yang diselipkan melalui cerita dongeng.

Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada sasaran pengembangan dan penelitian di atas, menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian R&D. Selain itu, materi yang digunakan sama-sama menggunakan materi dongeng.

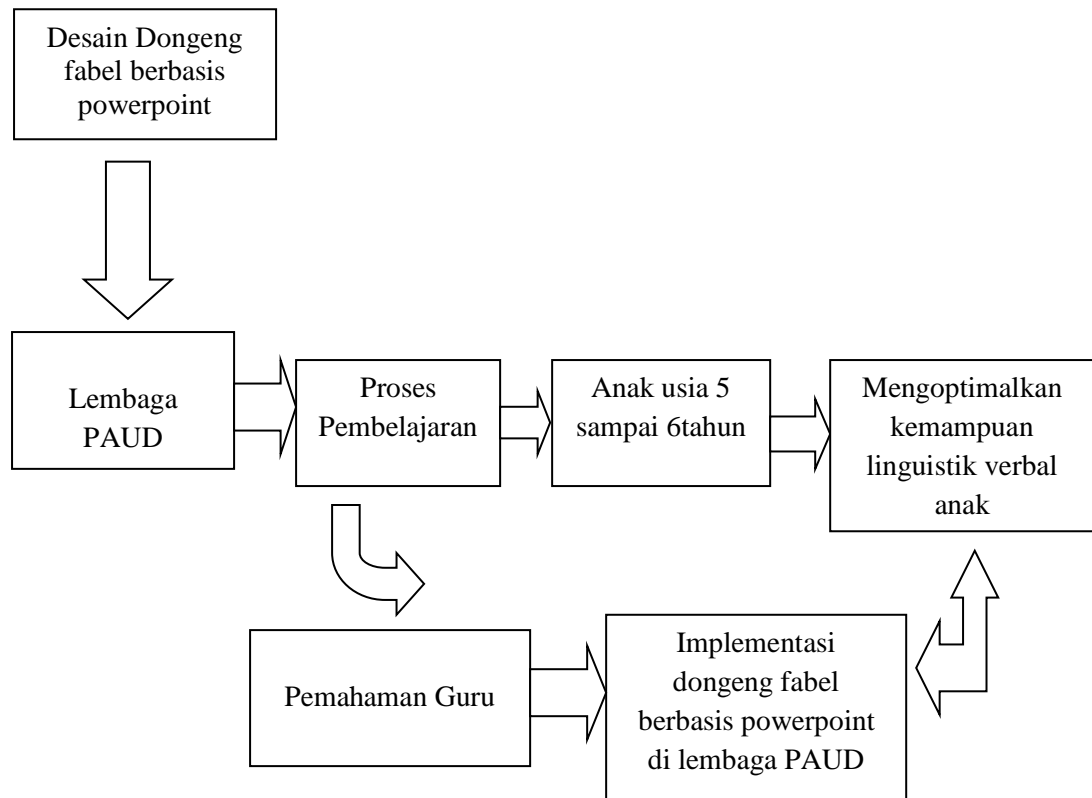
3. Dalam skripsi Eka Ratnawati yang berjudul “**Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali**”. Adapun kesimpulan dari skripsinya yaitu:

- a. Pada siklus I, siswa telah mengalami peningkatan dalam menggunakan lafal dan intonasi pada pembelajaran berbicara. Lebih jelasnya, nilai hasil berbicara pada siswa masih terdapat kelemahan yaitu masih kurang tepatnya penggunaan lafal dan intonasi oleh siswa.
- b. Pada siklus II, telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hal penekanan penggunaan lafal dan intonasi yang baik dalam pembelajaran berbicara dan banyak siswa telah melakukan pertanyaan langsung kepada guru.

Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian yang di gunakan dan sasaran penelitian. Selain itu, materi yang digunakan pada kegiatan penelitian di atas sama dengan penulis yaitu dongeng.

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.
Kerangka Berfikir



Dongeng fabel di desain dan dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Desain Dongeng fabel di sesuaikan dengan tahapan usia anak, tema pembelajaran pada hari itu, kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Selain menarik, alat dongeng fabel di desain juga harus menggunakan alat dan bahan yang aman dan mudah di jangkau atau di dapat dengan mudah.

Desain dongeng fabel diterapkan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam proses pembelajaran khusus bagi anak usia 5-6 tahun. Permainan ini diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan anak dalam berbahasa dan merangkai kata dengan baik sehingga anak tidak mengalami gangguan dalam mengungkapkan apa yang ingin ia sampaikan dan bertambahnya pembendaharaan kata pada anak.

Setelah desain permainan dirasa cukup maksimal, desain dongeng fabel ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dan bisa di implementasikan dalam lembaga pendidikan tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* ialah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.²⁸

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut Borg dan Gall.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), hal 297

Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya di pakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, di evaluasi, di sempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu.²⁹

Menurut Gay, Mills dan Airasian dalam bidang pendidikan, tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup : materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.³⁰

Dalam penelitian ini cangkupan pengembangan produk berupa materi dongeng jenis fabel yang kemudian peneliti kembangkan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Metode ini juga dapat digunakan oleh guru untuk menguji peningkatan kemampuan linguistik verbal anak.

B. Prosedur Pengembangan

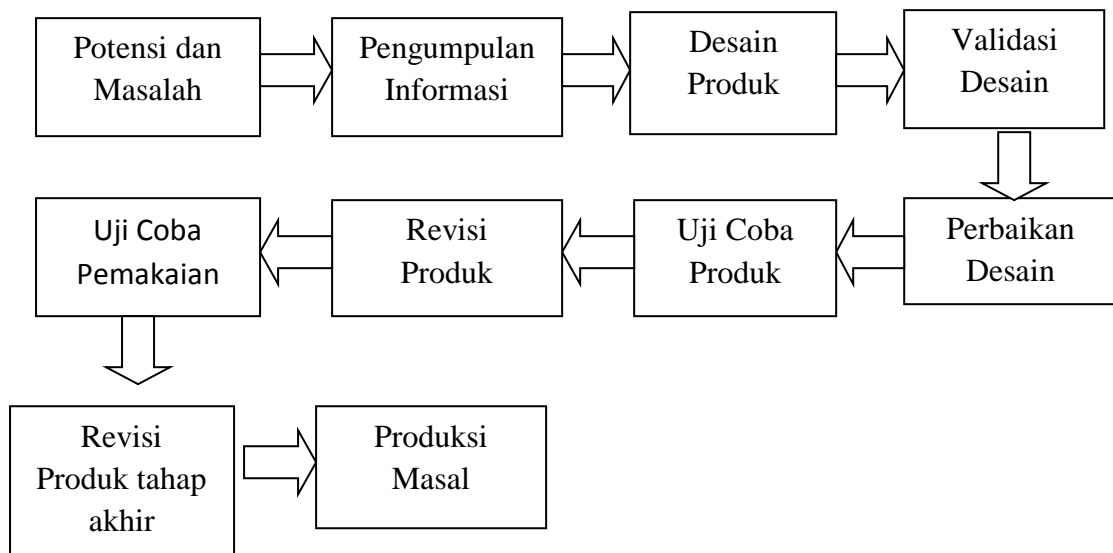
Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkahyang dikembangkan oleh Borg & Gall menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar berikut ini.

²⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana), hal. 276-277

³⁰ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 275

Gambar 3.

Langkah-langkah Pengembangan



(Sumber. Penelitian dan Pengembangan Sugiyono)

Berdasarkan pendapat Sugiyono, dirumuskan tahap-tahap penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penelitian yang akan dilakukan hanya sampai uji coba pemakaian skala kecil dan diakhiri dengan revisi produk, sebab penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sederhana. Jadi, langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain atau produk (6) uji coba produk skala kecil (7) revisi produk.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan dari yang diharapkan dan apa yang terjadi. Masalah dapat diatasi dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem pengembangan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dimana sebelumnya telah terdapat potensi.

Pada pendidikan anak usia dini, sangat minim sekali bahan ajar mengenai pengembangan dongeng fabel berbasis powerpoint, media yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini lebih dominan menggunakan media cerita buku bergambar, membacakan cerita secara langsung, atau bercerita dengan wayang kardus. Melalui permasalahan ini, peneliti mencoba melakukan pengelitan dan pengembangan guna terciptanya bahan ajar mengenai media cerita bagi anak usia dini.

Potensi dan masalah yang digunakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Misalnya kurangnya kemampuan anak dalam dalam bercerita dan merangkai kata dengan baik atau kurangnya kemampuan linguistik pada anak usia dini di lembaga PAUD, dan lain sebagainya.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat

digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses pengumpulan informasi produk yang akan peneliti kembangkan pada guru-guru se PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan penyebaran angket pada setiap masing-masing guru di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media mengajar, buku ajar, modul, kompetensi, tenaga pendidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pengajaran tertentu dan lain sebagainya.

Pada penelitian *Research and development* ini, peneliti membuat desain produk berupa bahan ajar untuk pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Bahan ajar ini berbentuk buku yang berisi tentang berbagai model dongeng fabel dan media cerita lainnya yang menarik bagia anak usia dini guna mengoptimalkan kemampuan linguistik anak usia dini.

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan untuk mendesain produk adalah dengan melakukan tindakan berikut ini:

- a. Menganalisis materi dongeng jenis fabel. Sebelum mengembangkan dongeng jenis fabel, maka peneliti akan melakukan analisis terhadap isi cerita yang akan dikembangkan seperti tema, alur, karakter tokoh serta pesan moral yang terkandung pada isi dari dongeng tersebut.
- b. Mengembangkan isi dongeng jenis fabel berdasarkan kecerdasan yang ingin peneliti kembangkan.

Berikut adalah naskah dongeng yang akan penulis kembangkan menjadi produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint:

Kisah Hiu yang Nakal

Di lautan yang luas terdapat terumbu karang yang sangat cantik dan indah, disana terdapat ikan-ikan kecil yang sangat lucu, terumbu karang berwarna-warni sangatlah cantik sehingga ikan, kepiting dan kura-kura disana sangat suka berkeliling mengitari terumbu karang itu.

Kepiting: Udang, ayo kita bermain di terumbu karang yang disana, disana ada kura-kura

Udang: Iya ayo ting, kebetulan aku juga mau kesana..

Kemudian kepiting dan udang pergi ke terumbu karang bersama-sama. Sesampainya di terumbu karang, kepiting dan udang melihat kura-kura sedang bersedih

Udang: Eh kura-kura, kenapa kamu bersedih?

Kepiting: Iya nih kura-kura, cerita dong

(Kura-kura pun masih bersedih)...hmm hmm hmm

Aku takut, aku takut teman teman, tadi pagi sebelum aku pergi kesini, aku melihat seekor hiu.

Dia sangat mengerikan. Giginya panjang dan tajam.

Kepiting: Aku juga takuuttt..

Udang : Kalian jangan takut, kan ada Allah yang selalu menjaga kita teman-teman.

Tiba-tiba dari kejauhan terlihat sosok ikan yang sangat besar...

Kepiting: Aaaaaappa ituuuu teman-teman

Kura-kura dan udang menoleh melihat yang kepiting lihat...

udang, kepiting dan kura-kura : hiiiiihiiiiuuuuuuuu

Mereka ketakutan melihat si ikan hiu yang gagah dan sangat besar itu.

Hiu: Halo teman-teman kecilku, lihatlah tubuhku yang sangat besar ini, tidak seperti kalian kecil dan kerdil hahahaha

Lalu si hiu pergi meninggalkan udang kepiting dan kura-kura...

kura-kura...(menangis) jahat sekali si hiu itu,

Kepiting: Huaaaa, bagaimana ini....(denganwajah yang kesal)

Kemudian udang menenangkan teman-temannya

Udang: jangan takut teman-teman, Allah selalu menjaga kita kok, ayo kita berdoa memohon perlindungan dan keselamatan (doa) aamiin.

wuuush.... Wuuushh... wusshh... hiu mengibaskan ekornya di tengah terumbu karang yang sangat indah itu, sehingga membuat terumbu karangnya menjadi rusak.

Keesokan harinya kura-kura pergi ke terumbu karang kembali, dilihatnya terumbu karang nan indah itu sudah menjadi berantakan.

Kura-kura: Jahat sekali hiu itu yang sudah merusak terumbu karang ini.

Kepiting: Ini sudah keterlaluan, jahat sekali hiu itu teman-teman

Kura-kura: Ayo kita bersihkan saja, semoga Allah memberikan pelajaran terhadap hiu nakal itu

Kemudian kura-kura bersama kepiting dan udang mebersihkan terumbu karang yang sudah patah.

Keesokan harinya, Kura-kura pergi sendiri ke terumbu karang, tiba-tiba dia mendengar jeritan minta tolong dari kejauhan

Hiu Toloong.... Tolonggg... toloong...

Kura-kura: Hmm suara siapa itu ya

Kura-kura langsung mencari sumber teriakan itu, dan dilihatnya seekor ikan hiu yang gagah tadinya tidak bisa bergerak melepaskan ekornya yang terjepit dari terumbu karang..

Hiu: Toloongg... tolong .. ekorku terjepit aku tidak bias bergerak...tolong aku kura-kura

Kura-kura: Hmmm aku akan menolong mu, tapi dengan syarat kamu tidak boleh merusak tanaman dan terumbu karang lagi..

Hiu: Aduh, sakitttt,, baaik kura-kura aku berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

Kura-kura: Kamu tunggu sebentar, aku akan memanggil teman-teman yang lain untuk membantumu..

Akhirnya udang, kepiting dan kura-kura datang untuk membantu ikan hiu..

Kepiting: Inilah akibatnya kalau kita berbuat jahat dengan ciptaan Allah, sehingga membuat Allah marah terhadap hiu...

Udang: Sudah ayo kita angkat terumbu karangnya..

Kepiting, udang, kura-kura :bismillahirrohmanirrohim.

Hiu: Aduhhh....

Dan si hiu pun lepas dari terumbu karang yang menjepitnya

Kepiting: Alhamdulillah hiu, ekormu sudah bisa di angkat

Hiu: Terima kasih teman-teman, aku berjanji tidak akan nakal lagi

Akhirnya hiu meminta maaf kepada kepiting, kura-kura dan udang. Mereka kembali berteman dan bermain bersama-sama.

Pesan Moral: tidak boleh merusak ciptaan allah dimuka bumi ini, termasuk di udara, darat ,maupun laut. Allah sangat membenci orang yang jahat, suka jahil dan merusak tanaman.

Selain naskah, penulis juga mengumpulkan satu persatu karakter yang akan penulis kembangkan

Gambar 4.

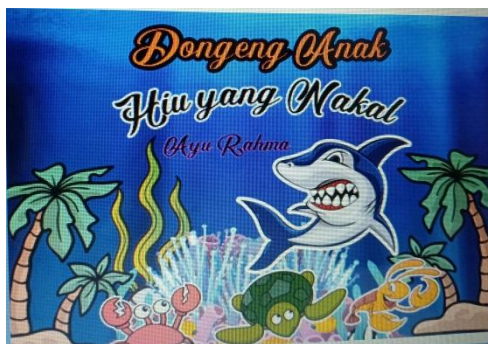
Karakter hewan yang ada di Produk



Sesudah memasukkan gambar dan menulis naskah, penulis melanjutkan untuk memasukkan gambar karakter hewan satu per satu ke dalam powerpoint dan menjadikannya bergerak.

Gambar 5.

Langkah-langkah Pembuatan Produk





Gambar-gambar di atas merupakan langkah awal untuk memulai pembuatan produk, setelah produk sudah jadi, penulis melanjutkan untuk ke tahap berikutnya yaitu validasi desain.

4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang telah dibuat.³¹

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi penulis mempresentasikan penelitian sampai ditemukan desain tersebut dan keunggulannya.

5. Revisi desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang

³¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 273

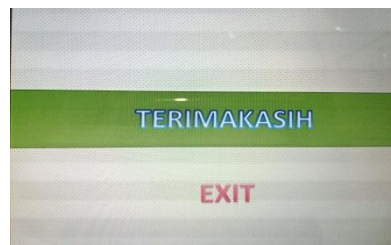
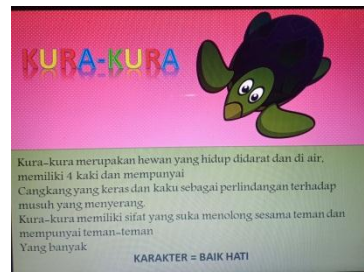
bertugas memperbaiki desain adalah penelitian yang mau menghasilkan produk tersebut.³² Setelah produk di validasi, penulis diminta validator untuk memperbaiki produk. Berikut perubahan yang diminta oleh validator.

Gambar 6.
Perubahan Pada Produk



³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet), hal 412.





Gambar-gambar di atas adalah revisi dari validator yang dirubah oleh penulis, mulai dari sampul, latar, warna, dan ukuran huruf.

6. Uji coba Produk Skala Kecil

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk yang sudah dihasilkan. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk yang lama atau yang lain.

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas produk baru atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan produk lama. Dalam hal ini ada kelompok control dan kelompok eksperimen.

Pengujian kelompok kecil ini bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah dongeng jenis fabel berbasis powerpoint lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan dongeng jenis fabel biasa tanpa berbasis powerpoint. Pengujian kelompok kecil ini dapat dilakukan dengan metode eksperimen dengan tindakan sebagai berikut:

- a. Guru diminta memahami dan menguasai dari isi dongeng jenis fabel.
- b. Guru menjelaskan karakter-karakter yang ada di dalam dongeng.
- c. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada anak terkait cerita tersebut guna menggalih kemampuan linguistik verbal anak.
- d. Setelah di uji cobakan data yang telah terkumpul di analisis.

7. Revisi Produk

Setelah produk diuji cobakan, maka produk yang berupa bahan ajar ini direvisi kembali guna penyempurnaan dan pembenahan kekurangan-kekurangan yang ada sehingga produk uji coba yang telah di revisi dan dikembangkan menjadi layak untuk di gunakan.

8. Uji Coba Produk

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa bahan ajar baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan anak usai dini yang lebih luas. Dalam operasinya, bahan ajar baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya membuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah bahan ajar.

10. Pembuatan Produk Masal

Bila produk baru telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian. maka bahan ajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidik. Sesuai dengana analisis kebutuhan yang akan dilakukan, maka penelitian ini

akan dilakukan sampai dengan tahap uji coba skala kecil saja. Dimana tidak adanya revisi produk, uji sekala besar serta pembuatan produk masal.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dan desain produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada kelompok terbatas.

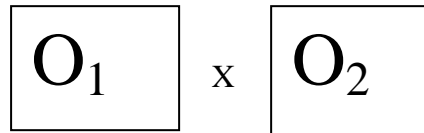
1. Desain Uji coba produk

Dalam penelitian ini desain ujicoba keefektifan produk menggunakan metode eksperimen desain *pre-tets* dan *post-test*. yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sama dengan perlakuan produk berbeda.. Model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut.³³

³³ Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*, hal 30.

Gambar 7.

Desain eksperimen O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment dan X adalah treatment



Keterangan:

O₁ : Nilai sebelum stimulasi.

O₂ : Nilai sesudah stimulasi.

X : Bahan ajar baru/ stimulasssi.

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment. O₁ adalah nilai kemampuan linguistik verbal anak sebelum menggunakan produk baru. Sedangkan O₂ adalah nilai kemampuan linguistik verbal anak setelah menggunakan produk baru berupa dongeng jenis fabel berbasis powerpoint yang telah didesain, diukur dengan membandingkan antara nilai O₁ dengan O₂ lebih besar dari pada O₁, maka bahan ajar tersebut telah efektif.

Uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

2. Subjek Coba

- a. Pada tahap validasi ahli subjek coba terdiri dari ahli pendidikan anak usia dini, ahli penilaian alat permainan edukatif (APE), dan guru (praktisi).
- b. Pada tahap uji coba terbatas melibatkan 1 kelas anak di lembaga pendidikan anak usia dini kelompok A dengan 2 orang guru di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

D. Jenis Data

Data merupakan sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan), ataupun berbentuk katagori, seperti baik, buruk, tinggi, rendah, dan sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian kecerdasan linguistik verbal anak usia dini terhadap isi dongeng jenis fabel berbasis powerpoint yang kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif persentase dan analisis uji hipotesis yang menggunakan statistik.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan

perbaikan atau revisi isi media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kemampuan linguistik verbal anak.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran yang ada di lembaga PAUD meliputi kurikulum yang digunakan, pengembangan media cerita untuk anak-anak PAUD dan kendala-kendala yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, banyak teknik pengumpulan data yang digunakan. Adapun teknik yang digunakan yaitu observasi, wawancara angket dan dokumentasi.

Pada tahap pengembangan tehnik pengumpulan data dibagi ke dalam dua kelompok. kelompok *pertama* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi model pengembangan berupa bahan ajar yang digunakan. Sebagai respondennya adalah para ahli dan pendidik yang ikut berpartisipasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada kelompok *pertama* adalah teknik angket dan observasi.

Kelompok *kedua* adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil pengembangan anak usia dini yang meliputi pengembangan kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional dan khususnya pengembangan bahas dan pengelolaan kata anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada kelompok *kedua* adalah teknik observasi, portofolio dan penugasan.

a. Instrumen Pengumpulan Data

1) Instrumen Pra-Pengembangan

Pada tahap pra-pengembangan pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan dan hambatan kegiatan belajar dan proses mengembangkan kemampuan linguistik yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini. Instrumen yang digunakan dalam tahap pra-pengembangan ini yaitu observasi dan wawancara.

Tabel 2.

Kisi-kisi pedoman wawancara pra-pengembangan

No	Indikator	Jumlah soal
1.	Model pembelajaran yang digunakan	2
2.	Perkembangan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini	3
3.	Stimulasi kemampuan linguistik anak usia dini	3
4.	Media Pembelajaran yang tepat dan menarik serta hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan	3
	Jumlah	11

a) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data dan mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka

observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek yang lain³⁴. Adapun alat untuk observasi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan *catatan anecdote*.

Dalam pelaksanaan observasi, peneliti bukan hanya sekedar mencatat, tetapi juga harus mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian dalam suatu skala bertingkat.

b) Angket

Angket adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dilakukan bila jumlah respondennya cukup besar, responden dapat membaca dengan baik, dan dapat digunakan hal-hal yang sifatnya rahasia.³⁵

Angket ditujukan untuk ahli/ praktisi dan guru partisipan. Angket untuk ahli/ praktisi ditujukan untuk memperoleh penilaian/ validasi dari para ahli dan praktisi terkait penyusunan bahan ajar yang dikembangkan secara isi materi dan format penulisan. Angket untuk guru partisipan ditujukan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan dari bahan ajar dikembangkan dalam kondisi sesungguhnya di lapangan.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hal 145.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal 142.

Tabel 3.**Kisi-Kisi Umum Instrument Penelitian Analisis Kebutuhan Produk**

Data	Sumber Data	Instrumen
Kebutuhan media permainan untuk mengembangkan kemampuan linguistik verbal anak	Guru PAUD di PAUD Negeri Pembina 1	Angket kebutuhan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk mengembangkan kemampuan linguistik verbal anak
Uji validasi produk	Dosen ahli, tokoh/ Pakar media/ ahli grafis	Angket uji validasi

c) Wawancara

Wawancara adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi informasi dalam wawancara yaitu pewawancara, responden, pedoman wawancara dan stimulasi wawancara.

Wawancara yang baik harus ada dan sesuai dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara berupa daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan akan berkembang dengan kebutuhan pada saat melakukan wawancara. Adapun

yang menjadi responden adalah guru PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto dan sebagainya.

2) Instrumen Tahap Perkembangan

Pada tahap perkembangan instrument yang digunakan untuk memperoleh data dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama instrument digunakan untuk mengevaluasi bahan ajaran selama proses pengembangan dan uji coba skala kecil maupun skala besar bahan ajar yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan pada bagian pertama yaitu angket dan lembar observasi.

Instrumen bagian dua digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan linguistik verbal dalam proses pembelajaran terkait keefektifan produk bahan ajar media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint yang telah dikembangkan. Selain itu juga menggunakan data-data informasi validasi revisi dari setiap uji coba lapangan. Adapun instrument yang digunakan pada tahap perkembangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.
Kisi-kisi Pedoman Observasi Pra-perkembangan

No	Indikator	Jumlah soal
1.	Perkembangan kemampuan linguistik verbal anak usia dini.	2
2.	Kegiatan yang dilakukan anak	3
3.	Media pembelajaran bagi anak usia dini.	5
	Jumlah	10

a) Lembar observasi kemampuan linguistik verbal anak

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran bahan ajar yang telah dikembangkan dilembaga PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan kemampuan linguistik verbal anak di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 5.**Kisi-Kisi Kemampuan Linguistik Verbal Anak**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Berfikir	Mendengarkan isi dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dengan konsentrasi	1,6
2	Lisan	Menceritakan kembali isi dongeng jenis fabel berbasis powerpoint Menjawab pertanyaan sederhana	2,3,5,7,8
3	Tulisan	Membuat tulisan berdasarkan tokoh di dalam dongeng	4

Adapun kriteria hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6.**Kriteria Hasil Belajar**

Nilai	Skor	Keterangan
	1	Belum berkembang (BB)
	2	Mulai berkembang (MB)
	3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
	4	Berkembang sangat baik (BSB)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kelayakan instrumen kecerdasan linguistik verbal anak mulai dari tidak bisa hingga yang bisa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Jumlah item kemampuan bahasa verbal anak digunakan untuk mencari kategori karakter rasa ingin tahu siswa seperti pada tabel kategori instrumen kemampuan linguistik verbal anak.

Tabel 7.

Kategori hasil observasi kecerdasan linguistik verbal

No	Skor	Kategori
1	32-26	Berkembang sangat baik
2	25-19	Berkembang sesuai harapan
3	18-12	Mulai berkembang
4	<12	Belum berkembang

b) Format Validasi Produk

Format validasi media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dibuat untuk menilai kelayakan produk sesuai dengan karakteristik anak usia dini oleh validator ahli. Adapun format validasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

(1) Angket

Angket diberikan kepada dosen ahli atau tokoh untuk merevisi produk yang telah didesain guna menambah dan memperbaiki kekurangan-kekurangan produk sehingga menjadi layak untuk di uji cobakan. Berikut merupakan kisi-kisi validasi produk.

(a) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media berfungsi sebagai dasar penilaian kelayakan terhadap dongeng jenis fabel berbasis powerpoint.

Berikut kisi-kisi instrument ahli media:

Tabel 8.

Kisi-kisi angket untuk pakar/ahli

Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Soal
Desain tampilan	Desain cover dan tampilan.	2
	Penataan gambar	2
	Media dongeng	8
Isi Materi	Kesesuaian dongeng fabel dengan tema, kompetensi dan kurikulum	3
	Kesesuaian media dongeng fabel dengan tingkat capai perkembangan dan karakteristik anak usia dini.	4
	kesesuaian dongeng fabel dalam	1

	mengembangkan bahasa dan kognitif dan aspek perkembangan lainnya.	
Bahasa	Kemudahan media sudah tepat	5
Jumlah		25

(b) Instrumen Uji Coba

Instrumen Uji coba berfungsi sebagai dasar penilaian terhadap keefektifan media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint.

Instrumen yang digunakan dibuat sederhana mengingat karakteristik anak yang masih 5-6 tahun dan sesuai dengan perkembangan kemampuan linguistik verbal anak yang ingin dicapai. Pada instrumen ini diberikan dua opsi untuk menjawab yaitu “ya” dan “tidak” selain itu hasil uji coba akan dijadikan acuan untuk merevisi produk.

(c) Catatan Lapangan

Catatan lapangan peneliti ketika penggunaan media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint. Tujuan catatan lapangan ini adalah untuk mengetahui temuan-temuan masalah pada kondisi media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint pada anak guna mengetahui tingkat tanggapan anak-anak pada media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint.

(2) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar anak dan foto-foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan.

E. Analisis Instrumen

Analisis instrument dalam penelitian yaitu validasi instrument. Validasi merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran dan pengujian. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Validasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendapat para ahli, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada dosen ahli. Para ahli di minta pendapatnya tentang instrumen yang telah di susun, sehingga peneliti tidak melakukan uji coba instrumen di lapangan terhadap populasi atau sampel. Validator dalam penelitian ini adalah Bunda Dini Widiyanti, M. Pd (Pakar perkembangan anak), Ibu Ranita Purnama, M. Si (Pakar IT), Ibu Devi Marliani, M. Tpd (Guru Paud).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi analisis deskriptif data, kualitatif data, dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata dan symbol. Sedangkan data kuantitatif

adalah data yang berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian atau tanggapan uji coba media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint terkait peningkatan kemampuan linguistik verbal anak yang kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif persentase.

untuk lebih jelasnya dalam penelitian pengembangan ini peneliti membagi analisis data dalam tiga proses, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menerapkan bagaimana pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun sehingga menjadi suatu produk baru yaitu media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint. Dalam analisis ini diperoleh berdasarkan hasil catatan lapangan dan penyebaran angket terhadap validator.
2. Analisis untuk mengetahui apakah media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat meningkatkan kemampuan linguistik verbal anak . Dalam analisis ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif persentase terhadap empat katagori perkembangan nilai anak. Seperti yang telah di bahas pada penjelasan sebelumnya. Selanjutnya akan terlihat tingkat perubahan kelas *pre-test* dan *post-test* yang terjadi. Adapun tes ini kemudian di ukur dengan persen melalui rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

Selanjutnya peneliti membandingkan hasil presentase kelas *pre-test* dan *post-tes* apakah berbeda atau tidak. Jika hasil *post-tes* lebih tinggi dibandingkan *pretes*, maka dapat dinyatakan bahwa produk hasil pengembangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan linguistik verbal anak, namun jika tidak maka hasilnya akan sebaliknya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berada di perkotaan. Sekolah yang terletak di pinggir jalan raya di Kota Bengkulu, Jarak ke pusat kota 1 km, PAUD Negeri ini terletak di jalan Serayu No.22 RT.11 Padang Harapan. Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pagi hari. Akreditasi yang dimiliki oleh PAUD yaitu A. Luas tanah 2.144.06 M, luas bangunan 577 M.² .jumlah bangunan ada 11. Kondisi Bangunan PAUD Negeri Pembina 1 secara umum permanen relatif baik. Terdiri dari 6 ruang belajar, 1 perpustakaan, 1 ruang TU, 1 ruang Kepsek, 1 ruang guru, 1 ruang UKS, 1 ruang aula.³⁶

PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1983. Dengan kepala sekolah bernama Alina Thahar pada tahun 1983-1994 beliau digantikan oleh Dra. Farida Ariani 1994-2003. Dra. Farida Ariani digantikan oleh Roslaini S.Pd hingga tahun 2003-2007. Roslaini digantikan oleh Sulistiati M.Pd hingga tahun 2007-2011. Sulistiati M.Pd digantikan oleh Rohayati S.Pd hingga tahun 2013, Rohayati S.Pd digantikan oleh Imelda S.Pd hingga tahun 2013-2015. Imelda S.Pd digantikan oleh Masri

³⁶ Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun ajaran 2018/2019.

Sabihi 2015-2017. Masri Sabihi M.Pd digantikan oleh Dra.Hennatul Putri M.Pd hingga tahun 2017-2022.³⁷

2. Visi dan Misi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

a. Visi

Membangun bangsa melalui pendidikan yang dilakukan sejak usia dini yang berkarakter, berakhlakulkarimah, unggul dalam imtaq dan iptek serta menjadikan dunia anak yang lebih bermakna.

b. Misi

- 1) Menjadikan setiap kegiatan bernilai ibadah melalui pembimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapat pembelajaran yang terbaik.
- 2) Mengembangkan iklim belajar yang menyenangkan. Berwawasan luas yang berakar pada norma dan nilai-nilai budaya bangsa dan berkarakter serta membebaskan proses berkembangnya potensi anak.
- 3) Mengembangkan keterampilan belajar pada tiap diri siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada anak.
- 4) Memberikan kesempatan yang sama pada setiap siswa untuk menggali, mengenali, dan mengembangkan kemampuannya dengan melaksanakan kerja sama pada semua stakeholder sehingga dapat mewujudkan dunia anak yang optimal

³⁷ Sumber Data, Dokumen TU PAUD NEGERI Pembina Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

- 5) Memberdayakan seluruh potensi sekolah untuk memberikan mutu pelayanan yang maksimal.³⁸

3. Data Guru

PAUD Negeri Pembina 1 kota Bengkulu terdiri 15 orang guru, 2 staff TU dan 1 penjaga sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9.

Data Guru dan Staf PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018/2019.

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1	Dra. Hennatul Putri,MP.d	P	Kepala sekolah	S2
2	Rohayati, S.Pd	P	Wakil	S1
3	Alena, S.Pd	P	Guru	S1
4	Sri Astuti, S.Pd	P	Guru	S1
5	Rusiha	P	Guru	SMA
6	Ita Rismarita. S.Pd	P	Guru	S1
7	Epta Epriyani, M.TPd	P	Guru	S2
8	Devi Marlioni, M.TPd	P	Guru	S2
9	Weldah Niyah, M.TPd	P	Guru	S2
10	Helni Oktaviyeni, S.Pd	P	Guru	S1

³⁸Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

11	Winda Seprisna, M.TPd	P	Guru	S2
12	Ririn Haryani, S.Pd	P	Guru	S1
13	Dedi Kurniawan	L	Guru	MAHASISWA
14	Rafika Klaudia, S.Pd	P	Guru	S1
15	Yuni, M.TPd	P	Guru	S2
16	Jarwanto, Amd	L	Staf TU	D3
17	Siti Firdausi Maslihatin Ni'mah, S.Psi	P	Guru	S1
18	Syafni Eka Putra	L	Penjaga	SMA

4. Data Siswa

Adapun keadaan siswa/siswi di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdasarkan kelas berjumlah 150, laki-laki berjumlah 63 dan perempuan berjumlah 87. Dengan perincian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 10.

Jumlah Siswa/Siswi

No	Kelas	Jumlah
1	A1+A2	30
2	B1	15
3	B2	15
4	B3	15
5	B4	15

6	B5 dan B6	30
7	B7	15
8	B8	15
Jumlah		150

5. Sarana dan Prasarana PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kondisi fisik bangunan secara keseluruhan diketahui bahwa dalam keadaan permanen dan baik, serta di manfaatkan untuk kepentingan sekolah. Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu memiliki sarana fisik yang terdiri dari lokal kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang TU, perpustakaan, ruang UKS, Aula, lapangan bermain, ruang drum band gudang, rumah penjaga sekolah.

Tabel 11.

Sarana dan Prasarana yang ada di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

No	Nama/jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kelas	6	Baik
2	Ruang TU	1	Baik
3	Ruang kepala sekolah	1	Baik
4	Ruang perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik

6	Ruang Aullah	1	Baik
7	WC	10	Baik
8	Ruang drum band	1	Baik
9	Lapangan bermain	1	Baik
10	Ruang guru	1	Baik
11	Rumah penjaga	1	Baik

6. Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

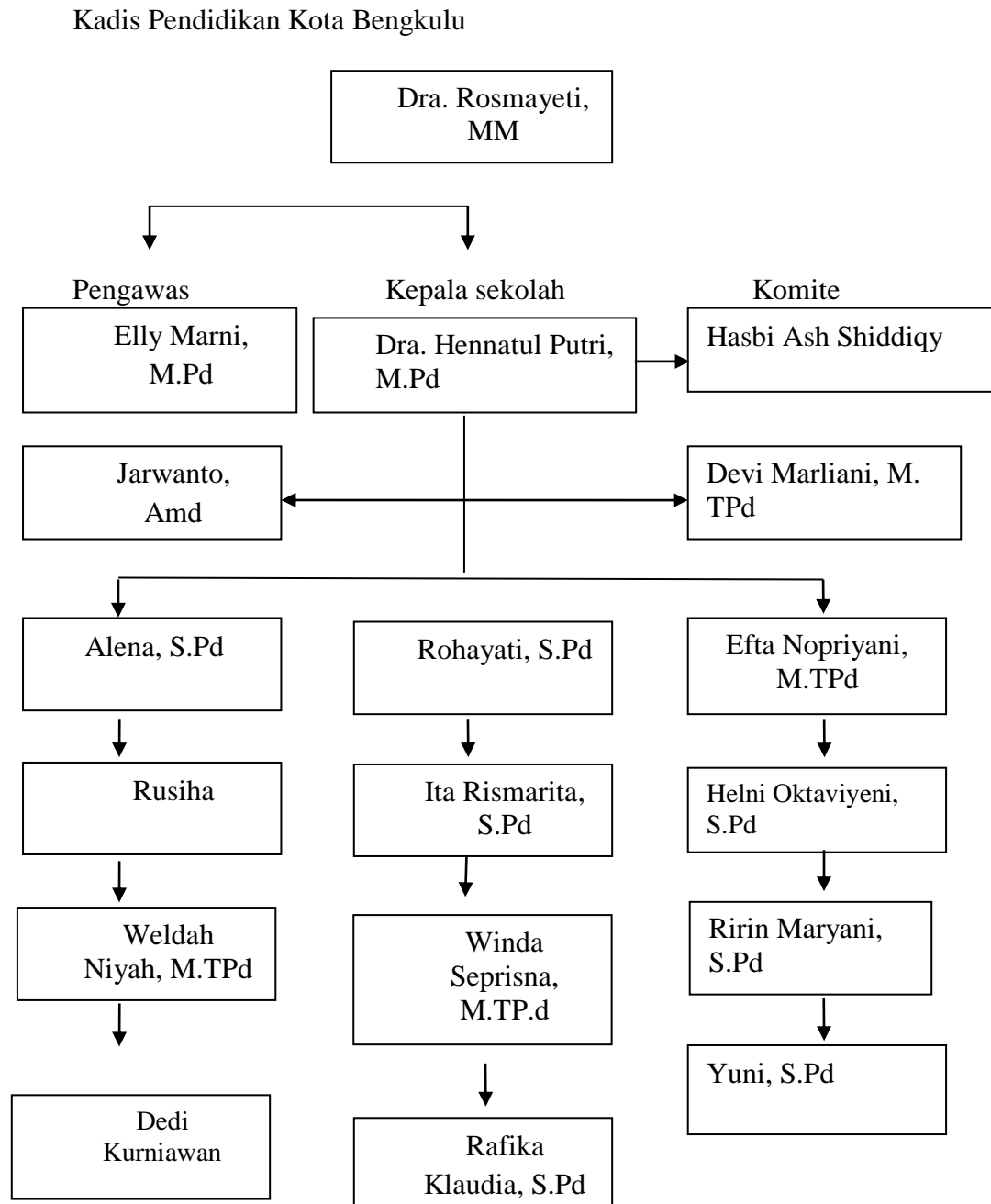
Dalam suatu lembaga termasuk pendidikan mempunyai organisasi yang mengatur jalannya kegiatan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat berupa unsur. Adapun susunan dan struktur organisasi PAUD Negeri Pembina Kota Bengkulu, adalah sebagai berikut:³⁹

³⁹Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

Gambar 8.

Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Tahun Ajaran 2018/2019



B. Hasil Analisis Kebutuhan

Kecerdasan linguistik verbal dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang baik dari orang tua dan pendidik. Salah satu stimulasi yang tepat dan bisa dilakukan adalah dengan memberikan kegiatan seperti: merangkai huruf, membaca, dan mendengarkan dongeng. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran dongeng jenis fabel berbasis powerpoint di Paud Negeri Pembina 1 terkait dengan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di Paud Negeri Pembina 1, terlihat bahwa masih kurangnya kecerdasan linguistik verbal anak. Salah satu contoh kurangnya kecerdasan linguistik verbal anak, ada beberapa anak yang belum bisa membaca, menyimak dengan baik. Selain itu, ada juga beberapa anak yang belum mampu berbicara di depan kelas. Anak lain yang sudah memiliki kecerdasan linguistik verbal yang baik, menunjukkan sikap yang percaya diri dan berani untuk berbicara ke depan kelas saat guru minta.

Tentunya hal ini harus diselaraskan, anak yang belum memiliki kecerdasan linguistik verbal yang baik harus diberikan stimulasi agar seimbang dengan anak yang sudah memiliki kecerdasan linguistik verbal yang sudah cukup baik. Namun, anak yang memiliki kecerdasan linguistik verbal yang baik pun tetap harus diberikan stimulasi yang baik juga agar kecerdasan berkembang dengan optimal.

Dalam kecerdasan linguistik verbal anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam menyampaikan pendapat, mengemukakan perasaan yang ia rasakan. Namun, kecerdasan linguistik verbal anak ini sering disalahgunakan oleh anak sehingga, anak lebih aktif berbicara ketika sedang bermain bersama teman-temannya dan ketika anak sedang berada di luar kelas. Tapi jika anak berada di dalam kelas dan dalam proses pembelajaran, yang terjadi adalah kebanyakan anak yang diam dan tidak fokus dalam menyimak apa yang disampaikan oleh guru.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan menyatakan bahwa kecerdasan linguistik verbal sangat penting karena dasar seorang anak dalam melakukan kegiatan apapun adalah berbahasa. Jika bahasa anak baik, maka anak akan lancar dalam proses bermain dan belajarnya. Selain itu, dalam meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak dibutuhkan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak. Contohnya media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya kecerdasan linguistik verbal anak usia dini serta pentingnya mengembangkan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun guna mengoptimalkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

C. Hasil Pengembangan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan dan kajian pustaka maka penulis dapat menyusun draft pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint guna mengoptimalkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5- 6 tahun. Adapun konsep model pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint anak usia 5-6 tahun disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 12.

Pengembangan Produk Awal

Nama produk	Isi kandungan produk	Penggunaan produk	Ukuran tampilan
Dongeng jenis fabel berbasis powerpoint	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema/ sub tema 2. Penjelasan karakter dalam dongeng 	<p>Produk ini mengambil gambar di google lalu di edit di aplikasi photoshop untuk dijadikan gif, sesudah di edit di photoshop maka lanjut ke aplikasi photo scape untuk dijadikan animasi bergerak, ketika animasi karakter sudah bergerak maka baru di kumpulkan dan di susun di powerpoint dan di edit menjadi video lewat filmora, di dalam filmora, suara</p>	<p>Tampilan yang digunakan dalam produk ini sesuai dengan tampilan yang terdapat di tampilan powerpoint</p>

		dimasukkan dan di atur letaknya.	
--	--	-------------------------------------	--

D. Hasil Validasi Ahli

Penelitian ini menghasilkan produk yang di validasi oleh tiga pakar ahli dalam bidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi terhadap media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint diperoleh dengan menunjukkan produk awal disertai dengan instrumen berbentuk lembar observasi dan angket penilaian media dongeng jenis fabel berbasis powerpoint kepada ahli dan guru. Validasi desain pada tahap ini, validator melakukan validasi terhadap media pembelajaran dan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak.

Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli di bidang anak usia dini yang dilakukan oleh bunda Dini Widiyanti, M. Pd, ahli di bidang IT yang dilakukan oleh ibu Ranita Purnama, S. Kom, M. Si, selain itu, guru partisipan yang turut memvalidasi produk awal ini yaitu ibu Devi Marlioni, M. Tpd. Adapun hasil validasi ahli dan guru partisipan terhadap produk awal dongeng jenis fabel berbasis powerpoint yaitu:

Tabel 13.**Hasil Validasi Ahli dan Guru Partisipan**

Validator	Hasil	Persentase
Ahli 1	Sangat baik	96%
Ahli 2	Sangat baik	96%
Guru TK	Sangat baik	100%
Rata-Rata		97,33%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua produk awal dongeng jenis fabel berbasis powerpoint mendapatkan nilai yang sangat baik dari validator dan guru partisipan dengan skor persentase 97,33% . selain itu, validator dan guru partisipan juga melakukan penilaian alat atau penilaian secara keseluruhan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil penilaian alat yang sudah dilakukan yaitu :

Tabel 14.**Hasil Validasi alat validator dan guru partisipan**

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Guru Paud	Hasil	Persentase
Performance	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Information	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Economic	Sangat	Cukup	Sangat	Sangat	88,8%

	baik		baik	baik	
Control	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Service	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Efficiency	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100%
Jumlah					588,8
Rata-rata					98,13%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa performance desain draf produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint mendapatkan kategori sangat baik dari ahli dan guru partisipan dengan persentase 100%, information draft produk awal dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek economic dengan kategori sangat baik dengan persentase 88,8%, aspek control dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek service dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%, aspek efficiency dengan kategori sangat baik dengan persentase 100%. Dengan demikian, draft produk awal dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan sangat baik dengan persentase skor sebesar 98,13%.

Draft produk awal dongeng mendapatkan nilai validasi dari ahli dan guru partisipan dengan kategori sangat baik dan dengan skor yang cukup

tinggi. Namun, ada juga hal-hal yang harus penulis revisi sesuai dengan saran dari validator dan guru partisipan tersebut.

E. Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan maka diperoleh beberapa saran dan komentar penambahan maupun pengurangan desain produk. Berikut beberapa perubahan produk sebelum dan sesudah di validasi.

1) Perbaikan pada sampul

Pada bagian ini mengalami perubahan yaitu mengubah warna dasar, ukuran huruf, serta nama pengarang yang tidak terlalu kelihatan.

Gambar 9.

Perubahan hasil sampul produk



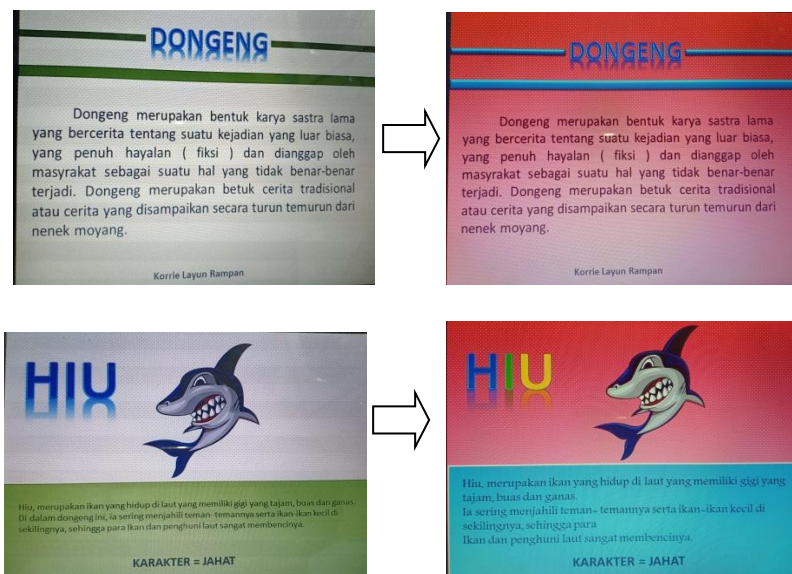
Pada sampul di atas terlihat perubahan yang sangat berbeda karena dari warna dasar berubah menjadi biru gelap menjadi biru terang, dan huruf dari draft produk awal sebelum di validasi berbeda dengan yang sudah di validasi, ukuran huruf pun juga berbeda dari draft produk awal dengan yang sudah di validasi oleh ahli.

2) Isi Powerpoint

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan maka diperoleh beberapa saran dan komentar perubahan desain produk. Isi powerpoint dalam penelitian pengembangan ini sedikit mengalami perubahan, baik pada warna huruf, background gambar dan jenis huruf.

Gambar 10.

Perubahan Penulisan, background gambar dan jenis tulisan



Pada gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan dari warna huruf, background gambar dan jenis huruf.

F. Uji Coba Produk Skala Kecil

Produk yang telah di validasi dan di perbaiki oleh ahli dan guru kemudian di uji cobakan di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, dengan jumlah anak sebanyak 11 orang. Adapun tujuan dari kegiatan uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya perkembangan anak, khususnya perkembangan kecerdasan linguistik verbal anak.

Karakter di dalam dongeng ada 4 karakter yaitu Hiu, Kura-kura, Kepiting dan udang. Jadi peneliti menjelaskan karakter di dalam dongeng dengan menjelaskan 2 karakter dahulu kemudian baru dilanjutkan dengan 2 karakter lagi. Pada saat peneliti menjelaskan hiu, anak-anak langsung menjawab dengan kata-kata “Hiu itu jahat kan Bu Ayu” terlihat dari sini, anak sedikit demi sedikit sudah mengerti bahwa hiu itu jahat, padahal peneliti belum memutarakan produk pengembangan yang peneliti buat. Lalu, karakter demi karakter sudah peneliti jelaskan berulang-ulang sampai anak sudah sangat paham dengan karakter tersebut.

Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 06 november 2019 untuk pre-test dan tanggal 09 november 2019 untuk post-test. Uji coba dilakukan dengan melakukan 2 treatment yang berbeda pada kelompok yang sama, yaitu treatment dengan metode mendongeng jenis fabel, hanya saja pada saat pre-

test guru hanya membacakan dongeng tanpa powerpoint. Jadi guru hanya menguasai naskah dongeng yang telah peneliti berikan.

Pada saat kegiatan pre-test berlangsung, banyak anak yang nampak tidak fokus memperhatikan guru dalam mendongeng, anak terlihat mengobrol, memainkan karpet dan sibuk sendiri padahal guru mendongeng sudah menggunakan naskah dongeng yang telah peneliti kembangkan menjadi powerpoint hanya saja tidak ada daya pematik untuk anak memperhatikan guru. Setelah guru sudah selesai mendongeng, anak di minta untuk maju ke depan dan menjelaskan secara sederhana apa yang sudah guru ceritakan tadi, nampak anak malu-malu, tidak berani, dan asal jawab apa yang guru tanyakan.

Keesokan harinya, peneliti mengulang kembali apa saja hewan-hewan laut yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, ada anak yang lupa-lupa untuk menyebutkan. Lalu peneliti mengulas kembali dan menjelaskan karakter-karakter hewan laut tersebut, nampak anak sudah mengingatnya dan anak-anak menjawab secara kompak. Pada tanggal 09 November 2019 kegiatan post-test diberikan untuk melihat perkembangan linguistik verbal anak.

Adapun, tujuan dari desain uji coba ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan produk tersebut meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak. Berikut adalah hasil uji coba produk baik sebelum treatment maupun sesudah treatment.

1) Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 11 anak di Paud Negeri Pembina 1 pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15.**Hasil Data Pre-Test**

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Afiny Putri Prawira	10	Belum berkembang
2	Damar Syalindra	8	Belum berkembang
3	Farah Ashila	9	Belum berkembang
4	Fiqih M. AE	8	Belum berkembang
5	Jehan Azzahra	11	Belum berkembang
6	Hanifa	13	Mulai berkembang
7	Keanu Adhyatsa Pratama	12	Mulai berkembang
8	Ni Ketut Anandita Datni. P	15	Mulai berkembang
9	M. Brian Al Faris	12	Mulai berkembang
10	Naura Afiqa Maharani	17	Mulai berkembang
11	M. Kevin Nasuha	12	Mulai berkembang
Jumlah		127	Mulai berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 8 \times 11 = 352$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal

$$= \frac{127 \times 100\%}{352}$$

352

$$= 36,07 \%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada pre-test sebesar 36,07%.

2) Hasil Uji Coba Produk Post-test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 11 anak di Paud Negeri Pembina 1 pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16.

Hasil Data Post-Test

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Afiny Putri Prawira	27	Berkembang sesuai harapan
2	Damar Syalindra	26	Berkembang sesuai harapan
3	Farah Ashila	31	Berkembang sangat baik
4	Fiqih M. AE	25	Berkembang sesuai harapan

5	Jehan Azzahra	28	Berkembang sesuai harapan
6	Hanifa	30	Berkembang sesuai harapan
7	Keanu Adhyatsa Pratama	28	Berkembang sesuai harapan
8	Ni Ketut Anandita Datni. P	30	Berkembang sesuai harapan
9	M. Brian Al Faris	27	Berkembang sesuai harapan
10	Naura Afiqa Maharani	32	Berkembang sangat baik
11	M. Kevin Nasuha	29	Berkembang sesuai harapan
Jumlah		313	Berkembang Sangat Baik

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 8 \times 11 = 352$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal

$$= \frac{313 \times 100\%}{352}$$

352

$$= 88,92 \%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak

usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada post-test sebesar 88,92 %.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk dongeng yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak melalui skor presentase seperti tabel di bawah ini.

Tabel 17.

Data Peningkatan persentase pre-test dan post-test kecerdasan linguistik verbal anak

Produk	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint	36,07%.	88,92 %.	52,85%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase nilai produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint keseluruhan yang awalnya hanya 36,07% meningkat menjadi 88,92%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 52,85% untuk produk dongeng yang sudah di uji cobakan. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint efektif dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

G. Pembahasan

1. Proses Pembuatan Produk

Proses pembuatan produk pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint diawali oleh peneliti yang melihat media-media pembelajaran yang seperti apa yang cocok untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini, akhirnya peneliti memikirkan yaitu media mendongeng, dongeng yang banyak ada di zaman sekarang adalah buku dongeng, karena keterbatasan pengetahuan cara untuk membuat buku dongeng itu bagaimana, lalu peneliti mempunyai ide untuk membuat dongeng berbasis IT, kemudian tak lama peneliti kembali berfikir berbasis IT yang seperti apa yang mudah di buat dan dipahami oleh anak, lalu peneliti memutuskan untuk memakai powerpoint sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk peneliti dalam membuat produk dongeng.

Judul besar produk dongeng jenis fabel di dalam powerpoint menggunakan jenis huruf Tempus Sans ITC ukuran 35 dan Calibri ukuran 40. Gambar karakter yang ada di dalam video, peneliti ambil di google dan di edit memakai aplikasi *Photoshop* agar gambar berubah menjadi *Gif* dan di pasangkan gigi dan ekspresi, ketika gambar sudah berubah menjadi *gif* dan sudah di buat ekspresi, barulah di edit memakai aplikasi *Photo Scape* agar gambar bisa berubah menjadi animasi bergerak, setelah itu animasi tersebut di susun di *powerpoint*, kemudian peneliti melakukan rekaman suara dan di edit memakai aplikasi *Filmora*.

Kemudian, peneliti mengajukan produk tersebut dengan dosen pembimbing 2 (Bunda Fatrica), untuk di koreksi apa yang kurang dari produk yang peneliti buat, ternyata kata bunda Fatrica produk yang peneliti buat itu kurang penjelasan tentang karakter yang ada dalam video tersebut. Dan akhirnya, revisi produk dan peneliti pun memperbaiki produk tersebut. Setelah itu, ketika melewati proses revisi produk, kemudian peneliti melakukan penilaian produk tersebut ke 3 validator ahli di bidangnya. Kegiatan validasi tersebut berisi saran dan masukan dari pakar ahli terhadap produk yang telah peneliti buat.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk tersebut untuk digunakan pada uji coba skala kecil di Paud Negeri Pembina 1. Tujuan dari kegiatan revisi ini adalah untuk lebih menyempurnakan produk tersebut sehingga layak untuk digunakan di lembaga PAUD, atau masyarakat umum lainnya.

H. Tanggapan Anak Terhadap Hasil Produk

Tanggapan anak terhadap hasil produk di analisis berdasarkan observasi dan selama penelitian. Adapun tanggapan siswa ketika melihat produk tersebut sangat senang dan antusias ingin melihatnya, bahkan anak berdiri dan maju ke depan melihat gambar yang ada di layar infokus. Hal ini terlihat ketika di kegiatan pembuka, peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan hari ini adalah menonton video dongeng jenis fabel.

Ketika peneliti menayangkan gambar penjelasan karakter dongeng di powerpoint, anak-anak terlihat jauh lebih fokus ketika mendengarkan apa

yang peneliti jelaskan, dan ketika di tanya pun, anak-anak antusias mengangkat jari nya. Ketika video sudah di putar, mereka sangat fokus dan terlihat terkadang menampakkan ekspresi marah ketika hiu jahat kepada teman-temannya. Dengan demikian melalui produk tersebut anak-anak terlihat lebih aktif dan bersemangat ketika belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada BAB sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Kecerdasan linguistik verbal anak usia dini dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang baik dari orang tua dan pendidik. Salah satu media pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun adalah pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan linguistik verbal misalnya: merangkai huruf, dongeng dan lain sebagainya.
2. Produk hasil pengembangan dongeng jenis fabel berbasis powerpoint untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini sudah layak untuk digunakan dan telah di validasi oleh pakar ahli dan guru Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.
3. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun, yang awalnya pada data *pre-test* dengan persentase 36,07%, dan penilaian kedua *post-test* dengan persentase 88,92%, disini terlihat peningkatan sebanyak 52,85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dongeng jenis fabel berbasis powerpoint dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Pembaca

Semoga skripsi ini dapat di jadikan dan di manfaatkan sebagai referensi.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hendaknya terus memberikan stimulasi-stimulasi yang sesuai dengan kecerdasan anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi guru

Bagi guru, hendaknya menggunakan produk dongeng jenis fabel berbasis powerpoint ini dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan anak-anak.

4. Bagi penulis

Bagi penulis, hendaknya hasil produk ini dikembangkan lagi sesuai kecerdasan-kecerdasan yang ada, sehingga kecerdasan anak yang berkembang tidak hanya kecerdasan linguistik verbal anak saja.

5. Bagi anak

Bagi anak, hendaknya produk ini membuat anak lebih antusias dan lebih bersemangat lagi dalam belajar, sehingga kecerdasan linguistik verbal nya dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2013. *Mahir Menggunakan Microsoft Powerpoint*. Bandung: Puri Delco.
- Arsyad Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Campbell Linda, dkk. 2002. *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Depok: Inisiasi Press.
- Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiro, Tadkiroatun. 2009. *Pengembangan Kejerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustofa, Bisri. 2015. *Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Rohani Ahmad . 2013. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari P. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: AR Ruzz Media.
- Suryadi, Herman. 2017. *Seputar Mendongeng Untuk Guru dan Orang Tua*. Bengkulu: Soega Publishing
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Windura Sutanto. 2012. *88 Cemilan Otak Sehat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yofita Aprianti Rahayu. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.