

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional, pasal 3, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No. 20/2003 ayat 1 adalah 0-6 Tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaranya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 Tahun Masa Emas.<sup>1</sup> Di sekolah (Raudhatul Athfal) RA.TANIA terdapat peserta didik jumlah sebanyak 12 orang yang terdiri dari laki-laki 6 orang dan perempuan 6, rata rata usia dari 4 tahun sampai 6 tahun. Maka proses pembelajaran bagi peserta didik angkatan pertama tahun ajaran 2023-2024, perlu banyak nya peningkatan teknik mengajar guru serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran peserta didik di RA.TANIA.

Program Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Perkembangan kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku memberikan peranan yang penting bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Perilaku dan sikap yang terbentuk pada anak akan dibawa seumur hidup. Oleh karena itu hendaknya orang dewasa dapat menanamkan perilaku disiplin sejak dini untuk membentuk kedisiplinan anak yang berpengaruh baik untuk masa mendatang.<sup>2</sup> Kedisiplinan merupakan arahan untuk berperilaku baik sesuai tatanan yang berlaku untuk menciptakan situasi kehidupan yang kondusif. Kedisiplinan merupakan perbuatan yang ditanamkan, dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari disertai usaha belajar yang besar untuk

---

<sup>1</sup> Feby Ola, "Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" (2020).

<sup>2</sup> Yani<sup>8</sup> Sri Yatun<sup>1</sup>, Mohammad Salehudin<sup>2</sup>, Denok Lailatin Komariah<sup>3</sup>, Nur Eka Rizky Aminda<sup>4</sup>, Pratiwi Hidayati<sup>5</sup>, Nur Latifah<sup>6</sup>, Aisyah<sup>7</sup>, "Persepsi Orang Tua Dan Guru Dalam Menanamkan Disiplin Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Online," *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021): 1–10.

mencapai suatu keberhasilan dalam proses belajar. Tanpa adanya kedisiplinan yang tinggi, peserta didik akan merasa kesulitan dalam menguasai suatu materi pelajaran. Disiplin yang tinggi dapat mempengaruhi pengetahuan siswa secara positif terhadap hasil belajar. Kedisiplinan berkaitan erat dengan minat belajar siswa karena kedisiplinan didasari oleh minat yang ada dalam diri peserta didik.<sup>3</sup> Sebagai seorang guru RA.TANIA dalam proses pembelajaran sangat memperhatikan komunikasi yang efektif dapat diterima oleh murid peserta didik. Banyak orang menganggap bahwa berkomunikasi adalah hal yang mudah untuk dilakukan. Namun komunikasi tidak akan berjalan mudah ketika adanya gangguan komunikasi baik itu dari komunikan ataupun komunikatornya. Situasi tersebut mengakibatkan proses komunikasi berjalan tidak efektif.<sup>4</sup> Komunikasi yang efektif membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan tempat belajar yang menyenangkan.<sup>5</sup>

Masa pertumbuhan peserta didik perlu memahami bahasa tubuh anak dari kebutuhan emosional anak adalah didengarkan, dihormati, dan perasaannya dipahami. Hal ini berguna untuk anak peserta didik usia dini tidak terhambat keterbatasan kata bahasa maupun berpikir. Oleh karena itu, sebagai guru dan orangtua memiliki peranan garda terdepan dalam membantu motorik pertumbuhan anak usia dini, melalui belajar sesuai pertumbuhan mereka disertai bermain. Komunikasi audiovisual lebih efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik RA.TANIA melalui penggunaan suara, gambar, dan gerakan. Audiovisual ini perlahan meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep yang sifatnya abstrak, mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, merangsang imajinasi serta kreativitas. Hal ini bertujuan membantu dalam memperkuat koneksi emosional anak dengan materi pembelajaran. Guru

---

<sup>3</sup> Dian Rifatul Wafa, "PENGUNAAN MEDIA REWARD STIKER DALAM PENANAMAN DISIPLIN ANAK DI TK WALADUN SHOLIHUN KELURAHAN REMPOA KECAMATAN CIPUTAT TIMUR Skripsi" (2022): 2021, <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/>

<sup>4</sup> ONIE ARIFIN YUOR, "Pola Komunikasi Antar Guru Dengan Siswa Tunarungu Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Luar Biasa – b Karya Murni Medan" (2018).

<sup>5</sup> Choirun Nisak Aulina, "Penerapan Metode Whole Brain Teaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 1.

menggunakan audiovisual dengan memilih materi sesuai takaran tingkat perkembangan dan minat anak peserta didik RA.TANIA seperti tayangan video kisah nabi yang dapat kita terapkan di kehidupan sehari-hari akhlak mulia nabi, lagu-lagu sesuai dengan usia anak peserta didik, alat peraga interaktif untuk mengajarkan konsep-konsep seperti angka, huruf warna serta bentuk dan keterampilan sosial juga emosionalnya. Sehingga membantu guru RA.TANIA memperkuat pesan-pesan komunikasi dalam memberikan pembelajaran yang menjadi lebih baik, menyenangkan dan menarik bagi anak peserta didik.

Guru menggunakan audiovisual dalam mengajar memiliki alasan mendukung proses belajar anak yaitu:

1. Menstimulasi sensorik, yang melibatkan lebih dari satu indera, membantu stimulasi sensorik anak peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka.
2. Memperkuat pemahaman, seperti gambar dan video dapat membantu anak peserta didik dalam memperkuat pemahaman dari konsep abstrak menjadi konkret.
3. Meningkatkan keterlibatan anak peserta didik RA.TANIA.
4. Memfasilitaskan pengajaran yang beragam, setiap anak peserta didik di RA.TANIA memiliki gaya belajar yang berbeda, memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam gaya yang dapat menjangkau berbagai tipe pembelajaran.
5. Menghidupkan suasana proses belajar, audiovisual menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang membuat belajar lebih menyenangkan anak peserta didik RA.TANIA.

Pencapaian teknik menggunakan audiovisual yang guru RA.TANIA harapkan dapat memberikan perubahan motorik anak peserta didik selepas belajar, mulai dari tutur bahasa yang awalnya tidak terdengar baik menjadi baik, serta dari awal belum mengenal alat peraga menjadi paham. Hasil pengamat peneliti tertarik di sekolah RA.TANIA menggunakan audiovisual dijadikan penelitian.

**“Pemanfaatan Media Komunikasi Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak RA. TANIA, Kecamatan Biru-Biru”.**

## **1.2 Batasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian ini tidak terlalu luas, penelitian ini dibatasi hanya pada, “Pemanfaatan Media komunikasi audiovisual dalam menunjang pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini di RA. Tania, Kecamatan Biru-Biru”.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Merumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimanakah pemanfaatan media audiovisual dalam menunjang pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini di RA. Tania, Kecamatan Biru-Biru?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audiovisual dalam membantu kedisiplinan bahasa di RA. Tania, Kecamatan Biru-Biru.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Sebagai sumber pemikiran bagi pendidik untuk dijadikan referensi.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1. Media Audiovisual**

##### **1. Pengertian Audiovisual**

Media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media mengajar merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar. Bentuk perangsang di sini dapat berupa media audio, visual, maupun media audio visual. Seperti papan, bagan, gambar, film, televisi, LCD dan internet. Media audio visual terdiri dari tiga kata yaitu kata media, yang artinya penghubung, audio yang artinya pendengaran, dan visual yang artinya penglihatan, dari ketiga arti kata tersebut maka dapat diartikan bahwa media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Media mengandung unsur-unsur seperti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dimana siswa mendapat pengalaman baru, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara khusus media sering dipahami sebagai alat-alat yang dapat dilihat dan disentuh, meliputi; grafis, fotografis, elektronik yang berfungsi menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk komunikasi visual dan verbal. Sedangkan Arsyad mengungkapkan bahwa batasan yang ditetapkan *AECT (Association of Education and Communication Technology)* berupa segala bentuk yang dapat menyampaikan pesan dan informasi.

Media audio visual mampu menampilkan gambar-gambar yang membangun nalar siswa. Serta background yang mengiringi gambar dapat merangsang emosi siswa dalam memahami suatu peristiwa. Media ini sangat cocok untuk menceritakan materi kompleks seperti SKI. Teknologi mesin elektronik yang dapat menyajikan pesan audio dan visualisasi gambar merupakan ciri utama media audiovisual. Selain itu terdapat ciri lain dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, diantaranya lain; (1) bersifat dinamis, (2) visualisasi dinamis, (3) penggunaan sesuai

dengan aturan pakai, (4) media presentasi fisik dari suatu gagasan, (5) kurang kooperatif bagi siswa sebab cenderung berorientasi pada guru.<sup>6</sup>

Kemampuan media audio visual ini dianggap lebih baik dan lebih menarik dibandingkan dengan media audio dan media visual saja, karena media audio visual ini mengandung dua unsur, yaitu unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu proses belajarnya peserta didik anak usia dini di RA.TANIA. Contoh dari media audio visual diantaranya program CD interaktif pendidikan, komputer / laptop, power point dan media lainnya.

## 2. Jenis-Jenis Audiovisual

Media audio visual adalah media yang melibatkan dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dari media visual dan media audio karena dalam media ini meliputi kedua jenis unsur media tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media audio visual dapat dibagi ke dalam:

- a. Media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Media audio visual gerak, yaitu media media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-casette. Pembagian lain dari media audio visual ini yaitu: a. Media audio visual murni, yaitu baik yang unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-casette*. Seperti: film bersuara, televisi dan video.  
b. Media audio visual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya

---

<sup>6</sup> ARYAWAN BANCIN, "MANAJEMEN PENGIKATAN MUTU PENDIDIKAN PAUD FORMAL (STUDI KASUS PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA SUBULUSSALAM)" (2023).

bersumber dari *tipe recorder*. contoh lain adalah film strip suara dan cetak suara.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan media yang lain. Hal ini disebabkan pada media ini melibatkan indera ganda, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan indera penglihatan siswa dapat mengamati dan memperhatikan materi yang disajikan dan dengan indera pendengaran siswa dapat mendengar secara jelas apa yang disampaikan. Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar berdasarkan konsep di atas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.<sup>7</sup> Adapun yang termasuk golongan media audio visual sebagai berikut: a. Film bersuara dan Slide, b. Laptop, c. *Video Casetta* atau VCD.

### 3. Manfaat Media Audiovisual

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media sebagai alat bantu mengajar jelas memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, akan tetapi penggunaan media ini harus disesuaikan dengan keadaan siswa, materi ajar dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, guru memiliki pemahaman yang memadai mengenai jenis, manfaat dan kelebihan serta kekurangan dari setiap pembelajaran.

---

<sup>7</sup> EVI JULIANA, "PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS X MAS MUTA'ALLIMIN MEULAYO-BLANG BINTANG" (2018): 53–54.

Guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar. Sesungguhnya media pembelajaran adalah sarana komunikasi dan sumber informasi dalam proses belajar mengajar, sarana yang dapat meninggalkan kualitas pembelajaran adalah media audio visual.

Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang abstrak dapat di konkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- A. Memperjelas penyajian penyajian agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- B. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model; 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar; 3) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film video; 4) Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.
- C. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: 1) Menimbulkan kegairahan belajar; 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung anatar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya; 4) Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik; 5) Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.



Manfaat media pendidikan dalam proses belajar siswa:

- a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- c. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

## **2.2. *Social Learning Theory***

Mengingat penting serta kompleksnya masalah yang ada pada anak, maka guru sebagai instrumen kunci pembentukan karakter anak yang baik sejak dini, untuk memperkokoh pondasi yang dimiliki anak sehingga dikemudian hari anak tidak terjebak dan terpengaruh lingkungan luar rumah. Dengan harapan kelak anak mempunyai karakter yang baik. Pada umumnya orang tua dan guru mengharapkan anak - anaknya untuk tumbuh dan menjadi orang yang memiliki karakter yang baik. Dengan demikian guru mengetahui apa yang seharusnya dilakukan dan diberikan untuk membentuk karakter pada anak. Disamping itu dalam menjalani kehidupan, seseorang senantiasa tidak luput dari permasalahan kehidupan, baik pribadi maupun sosial, serta berbagai permasalahan yang dihadapi manusia baik pada usia anak-anak, remaja maupun dewasa sangatlah kompleks. Permasalahan tersebut tidak cukup dibiarkan begitu saja, melainkan membutuhkan pemecahan yang solutif dan bijak, salah satunya dengan *teori behavioral*.

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (*behavioristik*). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh *Albert Bandura*. Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori-teori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal. Pembelajaran sosial adalah pandangan bahwa orang-orang dapat belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Meskipun teori pembelajaran sosial adalah perluasan dari

pengkondisian operan, teori ini berasumsi bahwa perilaku adalah sebuah fungsi dari konsekuensi. Teori ini juga mengakui keberadaan pembelajaran melalui pengamatan dan pentingnya persepsi dalam pembelajaran.

1. Menurut Bandura, bahwa jenis-jenis modeling berdasarkan perilaku ada empat yakni: *Modeling* tingkah laku baru, melalui *teknik modeling* ini orang dapat memperoleh tingkah laku baru. Ini dimungkinkan karena adanya kemampuan kognitif. Stimulasi tingkah laku model ditransformasi menjadi gambaran mental dan simbol verbal yang dapat diingat dikemudian hari. Keterampilan kognitif simbolik ini membuat orang mentransformasikan apa yang didapat menjadi tingkah laku yang baru.
2. *Modeling* mengubah tingkah laku lama, ada dua macam dampak modeling terhadap tingkah laku lama. Pertama tingkah laku model yang diterima secara sosial memperkuat respon yang dimiliki. Kedua, tingkah laku model yang tidak diterima secara sosial dapat memperkuat atau memperlemah tingkah laku yang tidak diterima itu. Bila diberi suatu hadiah maka orang akan cenderung meniru tingkah laku itu, namun bila dihukum maka respon tingkah laku akan melemah.
3. *Modeling simbolik*, modeling yang berbentuk simbolik biasanya didapatkan dari model film atau televisi, buku gambar yang menyajikan contoh tingkah laku yang dapat mempengaruhi pengamatannya.
4. *Modeling conditioning*, *modeling* ini banyak dipakai untuk mempelajari respon emosional. Pengamat mengobservasi model tingkah laku emosional yang mendapat penguatan. Muncul respon emosional yang sama didalam diri pengamat, dan respon itu ditunjukkan ke obyek yang ada didekatnya saat dia mengamati model itu, atau yang dianggap mempunyai hubungan dengan obyek yang menjadi sasaran emosional model yang diamati.<sup>8</sup>

Teori ini memfokuskan pada kajian sikap dan perilaku seseorang yang terjadi dalam proses belajar antara pendidik dan peserta didik yang mampu

---

<sup>8</sup> Siti Aisyah et al., "Studi Literatur : Pendekatan Behavioral Dengan Teknik Modeling" 7 (2023): 30593–30599.

menghasilkan stimulus-respon serta dapat di amati. *Teori behavioral* ini memfokuskan untuk membentuk karakter siswa melalui stimulus dan respon. Tujuan dari teori ini yakni, untuk membentuk tingkah laku individu yang diinginkan dengan melalui proses belajar.

Pendekatan *behavioral* yaitu berorientasi pada perubahan atau modifikasi perilaku, yang diantaranya yaitu:

1. Menciptakan kondisi kondisi baru bagi proses belajar; penghapusan hasil belajar yang tidak adaptif;
2. Memberikan pengalaman belajar yang adaptif namun belum dipelajari; membantu konseli membuang respon-respon yang lama yang merusak diri atau *maladaptif* dan mempelajari respon-respon yang baru yang lebih sehat dan sesuai (*adjustive*) ;
3. Konseli belajar perilaku baru dan mengeliminasi perilaku yang maladaptif; memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diinginkan.<sup>9</sup>

### 2.3. *Kognitif Theory*

*Teori Piaget* mengenai perkembangan kognitif memberikan batasan kembali mengenai kecerdasan, pengetahuan dan relasi anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses berkesinambungan membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi berkelanjutan dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal. truktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal.<sup>10</sup> Perkembangan cara berfikir dari masa bayi sampai usia dewasa meliputi:

---

<sup>9</sup> Muhammad Juniardi, "PENERAPAN TEORI BEHAVIORAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK IT RUBADA TAHUN 2021/2022. Kec. Gerung, LOBAR Oleh" (2018): 53–54.

<sup>10</sup> Adventrianis Daeli2) Alon Mandimpu Nainggolan1), "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology: Human l i g h t 2*, no. 1 (2021): 31–47.

- a. Masa Sensorimotor (0-2 tahun), anak mengalami dunianya melalui gerak dan inderanya serta mempelajari permanensi objek.
- b. Pra-Operasi (2-6 tahun), anak memulai kecakapan motori.

Konsep Psikologinya *Piaget* mempunyai empat aspek dasar / konsep dasar, yaitu (Gunarsa, 2006: 141);

1. Kematangan / kemasakan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf. Kematangan ini merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Contohnya, kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
2. Pengalaman, yaitu relasi timbal balik antara organisme dengan dunianya. Relasi timbal balik antara organisme dengan lingkungannya.
3. Interaksi / transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam relasinya dengan lingkungan sosial. Seseorang bertumbuh sebagaimana ia berinteraksi dengan lingkungan / sesama. Contohnya, cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak. Melalui dua proses yaitu organisasi dan adaptasi.
4. Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan beradaptasi terhadap lingkungannya. *Piaget* mengemukakan bahwa setiap organisme yang mau mengadakan adaptasi dengan lingkungannya, harus mencapai keseimbangan yaitu antara aktivitas organisme terhadap lingkungan dan sebaliknya. Agar terjadi ekuilibrasi antara dirinya dengan lingkungan, maka peristiwa-peristiwa asimilasi dan akomodasi harus terjadi secara terpadu, bersama-sama dan komplementer.

Menurut *Piaget*, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung *egosentris*, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan,

kemampuan untuk memahami perspektif orang lain semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan. Tahap pra-operasional Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berpikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda–tanda dan simbol.<sup>11</sup> Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- a. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab- akibat secara tidak logis.
- c. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar.
- f. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak sendiri.

#### **2.4. Bahasa**

Berbahasa adalah suatu kemampuan yang diperlukan dalam berkomunikasi maupun berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan berbahasa perlu dilatih sehingga kemampuan atau kompetensinya meningkat dan sesuai dengan perkembangan psikologisnya. Dilatihnya kemampuan berbahasa bisa dilakukan secara formal, informal, maupun non formal. Kehidupan sosial dan kemampuan

---

<sup>11</sup> Siti Istiqomah, “PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2017/ 2018 Skripsi” (2018): 1–26.

sosialisasi menjadi sarana belajar dan berlatih meningkatkan kemampuan berbahasa yang biasa ditunjukkan dengan kemampuan menanggapi suatu pembicaraan. Sumiati mengungkapkan bahasa adalah ucapan, pikiran dan perasaan seseorang yang teratur dan digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat. Dengan kata lain bahasa adalah ucapan, pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain yang digunakan sebagai sarana komunikasi.<sup>12</sup>

Dalam konteks lingkup mengajar, kemampuan bahasa ada empat macam, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. *Bromley* mengemukakan bahwa proses menyimak aktif terjadi ketika anak sebagai penyimak menggunakan *auditory discrimination* dan *acuity* dalam mengidentifikasi suara-suara dan berbagai kata, kemudian terjemahkan menjadi kata yang bermakna melalui auding atau pemahaman yang sederhana dan mengatakan bahwa kajian teori kognitif bahasa keaksaraan bertitik tolak pada pendapat bahwa anak dilahirkan dengan kecenderungan untuk berperan aktif terhadap lingkungannya, dalam memproses suatu informasi, dan dalam menyimpulkan tentang struktur keaksaraan. Keaksaraan dipelajari sebagai hasil dari peran aktif anak dalam proses belajar tersebut. Keaksaraan merupakan bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis maupun isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari simbol-simbol.<sup>13</sup>

Hal ini sangat mendukung serta melatih pertumbuhan belajar anak peserta didik paud dalam menerima materi dengan baik serta mengimplementasikan dalam proses kehidupan anak peserta didik. Kemampuan mengenal huruf anak merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak karena anak akan menemui berbagai macam bacaan atau tulisan misalnya dalam kemasan makanan ringan, sinetron atau film, dan lain-lain. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan mengetahui, mengenal dan memahami tanda aksara dalam. Mengetahui huruf ialah mengetahui tentang bunyi-bunyi huruf mengetahui nama-nama huruf yang diperoleh dengan

---

<sup>12</sup> Mely Sulastri Simamora and Hisardo Sitorus, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Ronatama Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2024): 24-34.

<sup>13</sup> BANCIN, "MANAJEMEN PENGIKATAN MUTU PENDIDIKAN PAUD FORMAL (STUDI KASUS PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA SUBULUSSALAM)."

buku *alfabet*. Mengenal huruf untuk anak usia dini yaitu anak belajar huruf dan bunyi dari konteks bahasa yang digunakan, Pengenalan tiap huruf dalam sistem *alfabet* sudah mempunyai bentuk yang berbeda dengan bentuk - bentuk huruf yang lain seperti huruf kecil dan huruf kapital, Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus dilakukan secara berulang-ulang. <sup>14</sup>

Dari penjelasan teori diatas memiliki perbedaan makna namun memiliki hubungan yang kuat dalam proses untuk pertumbuhan anak peserta didik TA.Tania Kec.Biru-Biru. Bahwa teori belajar kognitif tentu berbeda dengan teori belajar *behavioristik*. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya.

Para penganut aliran *kognitif* mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Jika teori belajar *behavioristik* mempelajari proses belajar sebagai hubungan stimulus-respon, teori belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Teori belajar kognitif memandang bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak. <sup>15</sup>

## 2.5. Komunikasi

Komunikasi adalah suatu aktivitas fundamental dalam kehidupan manusia, didukung pada sifat manusia untuk menyampaikan keinginannya dan untuk mengetahui hasrat orang lain membuktikan dari keterampilan manusia saat berkomunikasi secara otomatis menggunakan lambang-lambang dan isyarat. Proses seperti ini menciptakan semua unsur atau komponen saling berurutan yakni sumber dan pesan. Keterikatan antara semua unsur komunikasi akan melahirkan *feedback* atau umpan balik semua komponen.

Istilah komunikasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *communication* yang berasal dari Bahasa Latin *communication* dan bersumber dari kata *communis* yang

---

<sup>14</sup> Dwi Rosiana, "PENGARUH PERMAINAN POHON HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA JEKAN RAYA TAHUN AJARAN 2019/2020," *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati* 17, no. 1 (2021): 44–54.

<sup>15</sup> M.Pd Isniatun Munawaroh, "Pembelajaran 1. Teori Belajar" (2023): 11–44.

berarti sama, yaitu sama makna. Kesamaan makna ini mengandung pengertian bahwa antara komunikator dan komunikan memiliki persepsi yang sama tentang apa yang sedang dikomunikasikan atau dibicarakan. Pihak komunikator dan komunikan memiliki sifat komunikatif. Sedangkan sifat komunikatif didapatkan jika kedua belah pihak mempunyai sifat empati.<sup>16</sup>

Didalam dunia pendidikan adalah komunikasi dalam arti kata bahwa dalam proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yakni pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai komunikan, maka tentu saja guru di RA. TANIA memiliki cara dalam melakukan pembelajaran disebut gaya komunikasi guru yang prosesnya seorang guru mendemonstrasikan gaya komunikasi secara spesifik dan sanggup menentukan kemampuannya dalam konteks komunikasi. Gaya komunikasi terdiri dari karakteristik individual yang berdampak pada cara komunikasi dan hal tersebut mengacu pada cara khusus dalam menerima pesan, kualitas personal dalam menginterpretasi pesan, cara yang spesifik untuk menyampaikan respon, sifat personal yang khusus dalam menyampaikan feedback.<sup>17</sup>

Komunikasi berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik anak murid, pada umumnya di Taman Kanak-Kanak, upaya yang dilakukan guru bukan hanya memberikan pembelajaran sekedar menyampaikan pengetahuan, menyampaikan tentang apa yang harus dilakukan oleh anak, memberikan tugas dan mengevaluasi kegiatan anak berdasarkan tugas yang telah diberikan juga berdasarkan pada pengetahuan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, dalam artian guru menggunakan metode *convensional* yang sangat monoton dan menimbulkan rasa bosan pada anak. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi.<sup>18</sup> Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran

---

<sup>16</sup> S.Ag.M.Si Ali Nurdin, S.IP Drs. Agoes Moh., Moefad, SH., M.Si Advan Navis Zubaidi, S.ST., M.Si Rahmad Harianto, and Supported, "Pengantar Ilmu Komunikasi," *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2006): 242.

<sup>17</sup> Vianesa Sucia, "PENGARUH GAYA KOMUNIKASI GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Pengaruh Gaya Komunikasi* VIII, no. 2 (2016): 112–126.

<sup>18</sup> Oleh Widya P Pontoh, "PERANAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK," *Journal "Acta Diurna"* I, no. I (2013): 1–11.



kepada penerima pesan, yaitu anak. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut dengan media pembelajaran.<sup>19</sup>

## 2.6. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana secara sistematis. Proses pembelajaran memiliki dampak yaitu hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pembelajar pada tujuan yang diharapkan, sedangkan dampak lainnya yaitu dampak pengiring yang berupa hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pembelajar tanpa pengarahan langsung dari pengajar.<sup>20</sup>

Menurut beberapa para ahli mendefinisikan pembelajaran yang sesuai dengan penelitian. Fadlillah menyatakan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu: “media audio, media visual dan media audio visual”. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Sedangkan, Media visual adalah media yang melibatkan indera pengelihatan. Jadi, media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran pengelihatan dalam suatu proses.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Auliya Annisa, “Persepsi Orang Tua Terhadap Guru Dalam Upaya Mengoptimalkan Pengembangan Kepribadian Anak Usia Dini” (2016): 1–9.

<sup>20</sup> Lydia Margaretha and Dwi Nomi Pura, “Pengembangan Model Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu,” *Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 167–179.

<sup>21</sup> Uswatun Hasanah 2) Miftahul Jannah 1), “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK KELOMPOK B DI PAUD TERPADU TERATAI UNM MAKASSAR,” *Jurnal Instruksional* 1, no. 66 (2019): 25–31.

Kata media pembelajaran bentuk jamak dari kata medium. Menurut *Heinich* medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sementara menurut *Criticos* media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan'. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media adalah perantara yang menghubungkan suatu pesan dari pengirim menuju penerima, bahwa 'media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran'. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik.<sup>22</sup>

Pembelajaran anak usia dini selalu disajikan dengan ceramah. Dalam otak peserta didik terkadang mulai jenuh, dengan demikian guru harus mencari inovasi yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ketika peserta didik termotivasi belajar maka hasil belajar pun akan meningkat. Salah satunya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik TK PAUD. Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tipe *recorder*. Kedua media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.<sup>23</sup>

Menurut *Anderson*, media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*. Media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan

---

<sup>22</sup> Ayu Fitria, "PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI" 5, no. 2 (2014): 57–62.

<sup>23</sup> Dewi Maryam et al., "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43–50.

audio visual. Sesuai dengan namanya, media *audio visual* merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual.

Sudah berarti tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.

Contoh dari media audio visual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program *slide* suara. Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui *lensa proyektor* secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya.<sup>24</sup> Tujuan dari penggunaan media audiovisual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.<sup>25</sup>

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk:

- a. Menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar.
- b. Menumbuhkan motivasi belajar

---

<sup>24</sup> Novia Solichah, Hilmi Yatun Solehah, and Rafidatul Hikam, "Persepsi Serta Peran Orang Tua Dan Guru Terhadap Pentingnya Stimulasi Literasi Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 3931–3943.

<sup>25</sup> Taopik Rahman<sup>3</sup> Nuruzahra Luthfillah<sup>1</sup>, Heri Yusuf Muslih<sup>2</sup>, "ANALISIS PENGEMBANGAN BAHASA DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERNYANYI," *Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 1–13.

- c. Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan.

## **2.7. Penelitian Terdahulu**

Adapun kajian terdahulu yang dianalisis peneliti guna dijadikan sebagai rujukan dalam pembahasan yang akan diteliti. Beberapa karya ilmiah atau skripsi yang sudah ada dan peneliti menemukan beberapa tulisan yang hampir sama dengan yang diteliti. Kajian tersebut adalah sebagai berikut:

“PERAN GURU PAI DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DARING PADA MASA PANDEMI COVID DI SMP WAHID HASYIM MALANG”. Tujuan penelitian adalah Untuk Mendeskripsikan peran guru dalam motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI, Mendeskripsikan strategi guru dalam memotivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI, dan Mendeskripsikan hasil guru PAI dalam memotivasi siswa pada pembelajaran PAI berbasis daring pada masa pandemi covid di SMP Wahid Hasyim Malang. Metodologi yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian adalah yang telah dilakukan bahwa, guru PAI di SMP Wahid Hasyim Malang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka sebelum melaksanakan proses pembelajaran daring ada beberapa hal yang dipersiapkan terlebih dahulu. Peran guru dalam motivasi siswa Yaitu guru sebagai motivator dan dapat menjadi suri tauladan bagi anak didiknya. Sebagai suri tauladan untuk memotivasi siswa guru dituntut untuk menjaga tingkah laku maupun ucapannya. Yang memiliki nilai positif di samping itu juga guru dapat disegani maupun dihormati oleh siswa. Bukan karena sebagai guru senior melainkan perilaku sebagai guru yang mempunyai kewibawaan. Strategi yang di gunakan untuk memotivasi belajar siswa adalah ketika ada siswa yang kurang termotivasi dalam belajar PAI guru melakukan komunikasi dengan orangtua maupun wali. Pada saat melakukan komunikasi guru menanyakan penyebab siswa kurang termotivasi dan kesulitan apa yang dihadapi oleh siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dirumah. Guru selalu memberi semangat dan motivasi kepada semua siswa melalui WhatsApp. Hasil guru PAI dalam meningkat motivasi siswa adalah Siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dalam hal ini disebabkan karena

guru berperan meningkat motivasi belajar siswa dalam setiap pembelajaran daring, Orang tua dan guru saling bekerja sama dalam memotivasi siswa.<sup>26</sup>

“Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini, sehingga adanya upaya seorang guru dalam mengembangkan komunikasi efektif dalam pendidikan anak usia dini melalui pola komunikasi. Metodologi nya adalah yang digunakan dalam pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain ini adalah dengan deskriptif kualitatif, 1) subyek penelitian adalah anak usia dini yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, Penggalan informasi pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil Pembahasan Perkembangan Bahasa (Komunikasi) Anak Melalui Permainan Melalui permainan, pengembangan Bahasa seperti: mampu menunjukkan sikap mandiri, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan, menunjukkan rasa empati mampu menghargai perbedaan orang lain, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri serta mau berbagi, menolong, mau membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; menjaga diri sendiri dari lingkungannya; dan menghargai orang lain diharapkan dapat berkembang sesuai harapan, berkomunikasi dengan guru, orangtua dan teman bahkan berkembang sangat baik. Jarangnya dilakukan permainan disebabkan oleh kurangnya lahan untuk bermain dan keterbatasan pengetahuan guru TK untuk mengembangkan permainan.<sup>27</sup>

**“Peran Guru Menstimulus Respon Anak melalui Teori Belajar Behavioristik *The Role of the Teacher in Stimulating Children's Responses through Behavioristic Learning Theory*”.** Tujuan Penelitian yakni 1)

---

<sup>26</sup> Mohammad Muhtadi Syah Putra, “Peran Guru Pai Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pai Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid Di Smp Wahid Hasyim Malang” (2022).

<sup>27</sup> Syamsul Arifin Devi Elyana Febriyanti, “ANALISIS STRATEGI PEMASARAN SECARA ONLINE MELALUI TIKTOK DAN INSTAGRAM TERHADAP VOLUME PENJUALAN SKINCARE JUSTMINE BEAUTY PADA AGEN YUYUN DI LAMONGAN Devi,” *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi* 3025-1192 1192, no. 1 (2023): 344–352.

mendesripsikan cara yang digunakan guru dalam mentimulus respon anak melalui teori *behavioristik*, dan 2) mendeskripsikan manfaat guru menstimulus respon anak melalui teori belajar *behavioristik*. Metodologi nya adalah dengan menggunakan studi pustaka. Obyek penelitian ini adalah teori belajar behavioristik. Subyek penelitian ini yakni guru dengan anak. Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian ini melalui penelusuran jurnal ilmiah yang saya ambil dari beberapa media elektronik sebagaimana dalam *digital library*, *internet*, dan Google Cendekia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) cara yang digunakan guru dalam menstimulus respon anak melalui teori *behavioristik* yaitu guru harus memahami perbedaan anak dengan karakteristiknya masing-masing, guru memastikan bahwa anak telah siap untuk belajar, guru memberikan stimulus berupa benda, non benda, dan isyarat, serta guru memberikan pemodelan/peniruan yang baik pada anak, 2) manfaat guru menstimulus respon anak melalui teori belajar *behavioristik* yaitu memunculkan minat belajar anak melalui penggunaan stimulus pembelajaran kreatif dan menyenangkan sehingga mendapatkan respon positif dari anak.<sup>28</sup>

**“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL”.** Tujuan penelitian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dari video pembelajaran, serta untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Metodologi jenis penelitian *Research and Development* yang menerapkan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian diketahui bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9% dengan minat belajar sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% kriteria rendah dan minat belajar setelah menggunakan video pembelajaran menjadi 89,85% kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar

---

<sup>28</sup> Meidawati Suswandari, “Peran Guru Menstimulus Respon Anak Melalui Teori Belajar Behavioristik The Role of the Teacher in Stimulating Children’s Responses through Behavioristic Learning Theory Meidawati,” *Journal Of Psychology and Child Development* 1, no. 1 (2021): 47–55.

matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto.<sup>29</sup>

**“MANAJEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK DENGAN METODE BERCERITA”**. Tujuan penelitian yakni untuk mendeskripsikan manajemen pembelajaran anak usia dini dengan metode bercerita dalam meningkatkan Bahasa di TK Dharma Wanita Siwalan. Adapun langkah-langkahnya yaitu, (1) perencanaan pembelajaran, (2) pengorganisasian pembelajaran, (3) pelaksanaan pembelajaran, dan (4) penilaian pembelajaran. Metodologi nya adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, jenis penelitian ini yaitu rancangan studi kasus di Tk Dharma Wanita Siwalan. Objek penelitian ini adalah manajemen pembelajaran anak usia dini dengan metode bercerita dalam meningkatkan Kemampuan Bahasa. Adapun metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil pembahasan penelitian ini menghasilkan: (1) Rencana kegiatan semester (RKS), Selanjutnya (RKM), yang disusun dalam bentuk (RKH). Setelah itu mempersiapkan dalam mengajar. (2) pengorganisasian dilakukan oleh kepala sekolah. Pada metode bercerita dalam meningkatkan Kemampuan bahasa, guru mengalokasikan pada pelajaran bahasa, (3) pelaksanaan pembelajaran dengan metode bercerita dalam kemampuan bentuk cerita berupa dongeng, kisah Nabi dan Rosul, serta cerita spontan. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat melihat dan mengingat kejadian tersebut. (4) penilaian pada unjuk kerja, pengamatan, percakapan terstruktur dan tidak terstruktur, serta buku penghubung.<sup>30</sup>

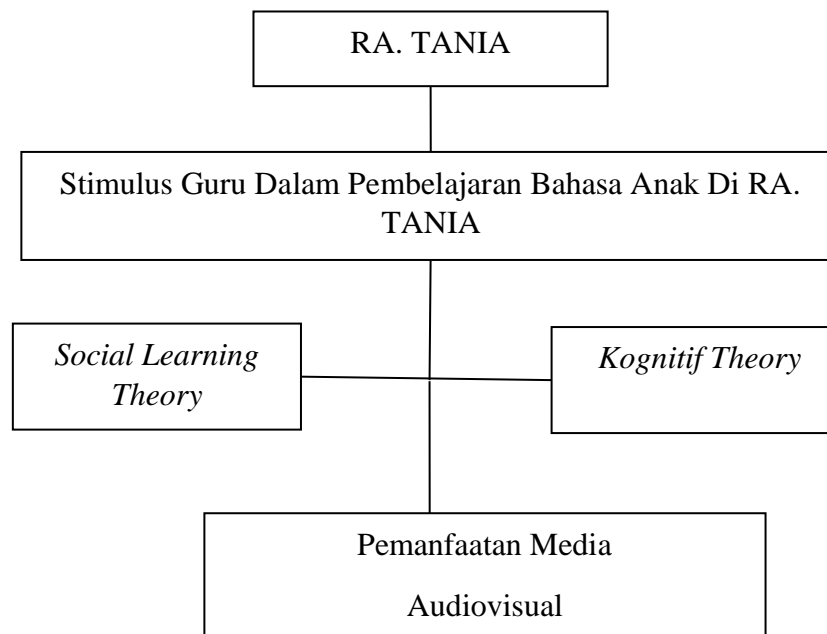
---

<sup>29</sup> Firda Mashlichatul Chasanah, “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL” (2021).

<sup>30</sup> A N A Islamiati, “UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI METODE BERCERITA DI TK CAHAYA BUNDA NATAR LAMPUNG SELATAN” (2020).

## 2.8. Kerangka Berpikir

Sejalan dengan tujuan penelitian dan kajian teori yang sudah dibahas di atas selanjutnya akan diuraikan melau kerangka berpikir yang berkaitan dengan masalah diteliti. Dengan kerangka berpikir peneliti dapat mengetahui apa saja “Pemanfaatan Media Komunikasi Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak RA. TANIA, Kecamatan Biru-Biru”.



**Table 2. 1 Kerangka Berfikir**