PERAN ORANGTUA DALAM PERKEMBANGAN BAHASA VERBAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA APLIKASI BELAJAR MEMBACA DI DUSUN BANGKALAN DESA KLANGONAN KECAMATAN KEBOMAS KABUPATEN GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

NUR SHIBYANY
D98216047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

AGUSTUS 2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Nur Shibyany
NIM	:	D98216047
Fakultas/Jurusan/Prodi	:	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 30 Juli 2020

Saya yang menyatakan,

Nur Shibyany
NIM. D98216047

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama	:	Nur Shibyany
NIM	:	D98216047
Fakultas/Jurusan/Prodi	:	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Peran Orang Tua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca

telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 30 Juli 2020

Pembimbing I

Dr. Hj. Jauharoti Alfin, S. Pd., M.Si
NIP. 197306062003122005

Pembimbing II

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP.198111032015032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang ditulis oleh Nur Shibyany dengan NIM. D98216047 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Ilmu Pendidikan.

Majelis Munaqasah Skripsi :

Penguji I

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji II

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji III

Dr. Hj. Jamharoti Alfin, S.Pd., M.Si
NIP. 197306062003122005

Penguji IV

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Surabaya, 13 Agustus 2020

Mengesahkan,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Shibyany
NIM : D98216047
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pend.Dasar (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
E-mail address : shibyanynur@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak "Bebas Royalti Non-Ekslusif" atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu memanta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 September 2020

Penulis

(Nur Shibyany)

ABSTRAK

Shibyany, Nur (D98216047), Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik

Skripsi ini ditulis untuk menjawab pertanyaan yang dituangkan dalam dua rumusan masalah, yaitu: 1) Bagaimana peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun? 2) Bagaimana penerapan media aplikasi belajar membaca terhadap perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun?. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orangtua adalah sebagai fasilitator di rumah. Peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak dapat dilakukan melalui aplikasi belajar membaca. Orangtua memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak, terutama pada perkembangan bahasa verbalnya. Banyak orangtua yang menganggap remeh *gadget*, padahal dengan *gagdget* proses pembelajaran anak lebih mudah. Sebagian orangtua, ada yang menggunakan aplikasi belajar membaca untuk proses pembelajaran. Anak bisa membaca melalui aplikasi belajar membaca dengan berbagai fitur yang tidak membosankan dan sangat menarik buat anak. Dengan aplikasi belajar membaca, anak akan lebih mudah dalam belajar. Tentunya terdapat faktor penunjang dan faktor penghambat di dalamnya serta mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunanya.

Kata Kunci: Peran Orangtua, Perkembangan Bahasa Verbal, Aplikasi Belajar Membaca

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iii**

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **iv**

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TRANSLITERASI ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Sistematika Pembahasan 8

F. Penelitian Terdahulu 11

G. Kerangka Berpikir 18

BAB II KAJIAN TEORI

A. Peran Orangtua 20

1. Orangtua dan Perannya dalam Keluarga 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Fungsi dan Tanggung Jawab Orangtua dalam Pendidikan Anak 23
3. Jenis-Jenis Peran Orangtua 24
B. Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun 27
1. Pengertian Bahasa 27
2. Karakteristik Bahasa 28
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa 29
4. Unsur-Unsur Pembentukan Bahasa Anak Usia Dini 31
5. Fungsi Bahasa bagi Anak Usia Dini 32
6. Teori Perkembangan Bahasa 36
7. Tahap-Tahapan Perkembangan Bahasa 38
8. Bahasa Verbal Anak 42
C. Media Aplikasi Belajar Membaca 44
1. Pengertian Media 44
2. Fungsi Media Pembelajaran 45
3. Macam-Macam Media Pembelajaran 46
4. *Mobile Learning* sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi 47
5. Aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran 49
6. Aplikasi "Belajar Membaca" 50
7. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* 52
8. Dampak Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* 53
BAB III METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tempat dan Waktu Penelitian 56
C. Sumber Data 56
1. Data Primer 56
2. Data Sekunder 56
D. Teknik Pengumpulan Data 57
1. Observasi 57
2. Wawancara 57
3. Dokumentasi 58
E. Teknik Analisis Data 58
1. Pengumpulan Data 58
2. Reduksi Data 59
3. *Display* Data 60
4. Menarik Kesimpulan/Verifikasi 60
F. Teknik Pengujian Keabsahan Data 61
1. Triangulasi Sumber 61
2. Triangulasi Metode 61
3. Triangualasi Teori 62
BAB IV PEMBAHASAN
A. Deskripsi Tempat Penelitian 63
1. Kondisi Geografis 63
2. Kondisi Pendidikan 65
B. Hasil Penelitian 65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Peran Orangtua dalam Mengoperasionalkan Media Aplikasi Belajar Membaca 65
2. Media Aplikasi Belajar Membaca 68
C. Pembahasan 72
1. Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca 72
2. Penerapan Media Aplikasi Belajar Membaca 75
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 86
B. Saran 89
DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Batas Wilayah Dusun Bangkalan Desa Klangonan 63

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Desa Klangonan 64

Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Dusun Bangkalan menurut Usia 64

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir 18

Gambar 4.1 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 1 78

Gambar 4.2 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 2 78

Gambar 4.3 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 3 78

Gambar 4.4 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 4 79

Gambar 4.5 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 5 79

Gambar 4.6 Cara *Download* Aplikasi Belajar Membaca Langkah 6 79

Gambar 4.7 Cara Menggunakan Aplikasi Belajar Membaca Langkah 1 80

Gambar 4.8 Cara Menggunakan Aplikasi Belajar Membaca Langkah 2 80

Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi di Aplikasi Belajar Membaca 81

Gambar 4.10 Tampilan Menu Permainan di Aplikasi Belajar Membaca 82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kewajiban bagi umat manusia adalah menuntut ilmu. Menuntut ilmu merupakan hal wajib yang diperintahkan oleh agama Islam tanpa pandang bulu, baik pria maupun wanita, kalangan muda maupun tua, dan baik di dunia maupun di akhirat. Selain itu, kita juga dituntut untuk memperluas khazanah keilmuan dengan menuntut ilmu. Hal tersebut tertuang dalam Al-Quran Surah Al-Mujadalah ayat 11, sebagaimana berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَاقِيلَ انْشُزُوافَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

> *Wahai orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu berikanlah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Sungguh Allah Maha Teliti dengan apa yang kamu lakukan.*[1]

Kita dapat mengetahui dengan jelas melalui ayat tersebut bahwa menuntut ilmu adalah wajib. Ayat tersebut merupakan perintah langsung dari Allah SWT. Allah SWT akan memberikan dan mengangkat derajat seseorang yang menuntut ilmu. Selain firman Allah SWT, terdapat juga hadis Nabi yang menjelaskan tentang kewajiban menuntut ilmu,

[1] Abdul Aziz Ahmad dan Muhammad Sya'ban Al Hafizh, *An-Nisa' Al- Qur'an for Ladies & Fiqih Wanita*, (Bekasi: PT Surya Prima Selaras, 2012), hlm 543.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagaimana hadis tersebut diriwayatkan oleh Ibnu Abdil Barr berikut ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

> *Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan. (HR. Ibnu Majah no.224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albanidalam Shahih al-Jaami'ish Shagiir no. 3913)*[2]

Pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak yang memiliki rentan usia 0-6 tahun. Usia tersebut sangat bagus dalam masa perkembangan dan pertumbuhan. *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia 0-8 tahun yang diharuskan untuk mendapatkan layanan dan pendidikan Sekoalah Dasar kelas awal (PAUD).[3] Masa tersebut merupakan yang disebut *golden age* (masa emas) karena pada saat anak usia dini kemampuan otak yang dimiliki oleh anak-anak dapat berkembang pesat sampai 80%. Hal tersebut menjadi pijakan utama dalam menanamkan pendidikan kepada anak usia dini. Dalam mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki oleh anak, ada bebera stimulus yang menjadikan perkembangannya lebih cepat. Ada enam aspek stimulus, yakni aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan seni.

Dunia pendidikan saat ini sudah banyak mengalami perubahan, baik dari kurikulum hingga munculnya media pembelajaran terbaru yang

---

[2] Ibn Majah Abu 'Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwini, *Sunan Ibnu Majah Juz: 1*, (Kairo: Dar Ihya' al-Kitab al-'Arabiyah, tth), hlm 81.
[3] Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas melalui Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan. Media pembelajaran yang saat ini digunakan bukan hanya sebatas alat tulis saja, tetapi juga media lain yang menarik untuk mendukung proses pembeajaran pada anak. Baru-baru ini media teknologi menjadi salah satu media yang marak digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu memvisualisikan pelajaran, antara lain dengan media gambar, animasi, video, bahkan *games* yang dapat merangsang lebih banyak indera pada anak. Melalui komponen tersebut dapat ditampilkan pembelajaran dalam bentuk peristiwa-peristiwa sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tampak lebih nyata. Selain itu, juga dapat membuat anak termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Terlepas dari guru, peran kedua orangtua juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kewajiban orangtua ialah mendidik anaknya. Oleh karena itu, orangtua berperan dalam perkembangan dan masa depan anak. Salah satunya perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah hal terpenting bagi kehidupan anak. Dengan bahasa, anak bisa berkomunikasi. Perkembangan bahasa dibagi menjadi 2, yaitu perkembangan verbal dan non verbal. Salah satu contoh perkembangan verbal yaitu kemampuan membaca.

Perkembangan verbal yang mencakup kemampuan membaca merupakan kebutuhan yang mutlak dimiliki oleh anak terutama untuk anak yang akan memasuki pendidikan sekolah dasar.[4] Melalui pendekatan

[4] Luluk Isani Kulup, *Pembelajaran Membaca Pada Anak Usia Dini*, Vol. 51, 2008, hlm 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain, anak usia dini sudah diperkenalkan membaca. Dalam Syamsyuddin, Lely Tobing Mont berpendapat bahwa ketika seorang anak bermain, ia bukan hanya berbicara tentang perkembangan fisik, tetapi juga perkembangan otak. Ketika anak bermain, otak akan bekerja dan bisa menstimulasi perkembangan yang lain, seperti perkembangan kognitif, kemampuan berbahasa, mengasah logika, dan konsep-konsep lainnya.[5]

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan demikian pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan sebagai pola asuh dan metode pembelajaran bagi anak. Cara yang tepat digunakan ialah metode belajar membaca tanpa mengeja. Metode ini bisa dilakukan dengan pendekatan bermain.[6] Metode tersebut juga sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak (TK), pembelajaran tersebut menerapkan prinsip bermain sembari belajar dan belajar sembari bermain. Dalam menunjang proses pembelajaran, metode tersebut harus didukung dengan media yang sesuai.

Media yang digunakan selama ini untuk kegiatan belajar membaca adalah buku dan kartu kata. Padahal, anak usia dini juga butuh pembelajaran yang interaktif, misalnya media yang berupa audio visual untuk menunjang proses pembelajaran supaya anak cenderung lebih cepat tanggap. Media tersebut bisa menggunakan video pengenalan huruf atau video lainnya yang merupakan pengenalan membaca pada anak.

---

[5] Haeriah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita*, (Yogyakarta : Media Pressindo, 2014), hlm 7.
[6] Intan Noviana, *Langsung bisa Belajar Membaca Tanpa Mengeja*, (Yogyakarta: Cabe rawit, 2013), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kehidupan manusia modern saat ini, tidak bisa terlepas dari *gadget*. Pada zaman dahulu, *gadget* hanya berfungsi sebagai komunikasi. Dalam Bahasa Inggris, kata komunikasi (*communication)* berasal dari kata latin, yakni *communis* yang artinya "sama"[7] *communico*,[8] *communication*,[9] atau *communicare*[10] yang berarti "membuat sama" (*to make common*). Asal kata komunikasi sering dikaitkan dengan *communis* karena memiliki akar kata yang serupa. Akhirnya, komunikasi menyarankan bahwa suatu makna, suatu pikiran, atau sebuah pesan yang memiliki pokok yang sama. Namun, pada perkembangan zaman ini, pengartian komunikasi telah berkembang menjadi sebuah alat dengan beberapa fungsi yang berbeda. Fungsi tersebut antara lain menjadi media bisnis, media hiburan, dan lainnya. Bahkan kini, sering kita kenal istilah *smartphone* atau ponsel pintar. Sebutan untuk *gadget* yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai hal. Seiring dengan berkembangnya zaman, orangtua banyak yang mempunyai *smartphone* pintar (*android*). *Android* merupakan salah satu sistem operasi perangkat lunak yang digunakan dalam telepon berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, aplikasi, dan *middleware*.[11]

Kenyatannya, penggunaan *smartphone android* saat ini kurang maksimal. Para pengguna *smartphone* hanya memanfaatkan sebagai

---

[7] William I. Gorden, *Communication: personal and public*. (Sherman Oaks, CA: Alfred, 1978), 28.
[8] Colin Cherry, *World Communication: Threat or Promise?,* (New York: John Wiley & Sons,1978), hlm 2.
[9] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm 4.
[10] Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson, *Understanding and sharing: An Introduction to Speech Communication,* (Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown, 1979), hlm 3.
[11] K. Kurniawan, 2011, *Apa itu Android Pengertian Android secara Singkat*, http://thekaku.com/apa-itu-android-secara-singkat/ diakses tangggal 23 November 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sarana komunikasi dan jejaring sosial seperti *Facebook, WhatsApp,, Instagram,* dan aplikasi sosial media lainnya. Bahkan, banyak orangtua yang memanfaatkan *youtube* untuk memberikan hiburan pada anaknya sampai anaknya kecanduan *youtube.* Padahal perlu kita tahu, *smartphone* banyak sekali manfaatnya. Kita bisa menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran buat anak yang sederhana, mudah, dan murah.

Contoh nyatanya di dusun Bangkalan desa Klangonan, terdapat sebagian orangtua yang memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk media belajar. Hal itu perlu dicontoh dan diterapkan oleh semua orangtua supaya anak bisa belajar dengan berbagai macam media. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memanfaatkan peralatan *android* tersebut supaya berdaya guna optimal pada pembelajaran anak usia prasekolah dengan judul "Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kontribusi yang dilakukan orangtua terhadap perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik?
2. Bagaimana penerapan media aplikasi belajar membaca terhadap perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun di dusun Bangkalan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan peneliti rumuskan ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami kontribusi orangtua terhadap perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun di dusun Bangkalan desa Klangonan Kecamatan Kebomas kabupaten Gresik.
2. Memahami dan meningkatkan perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui penerapan media aplikasi belajar membaca di dusun Bangkalan desa Klangonan Kecamatan Kebomas kabupaten Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai banyak sekali manfaatnya. Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat secara teoritis ataupun secara praktis, pembahasannya sebagaimana berikut:

1. Secara Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini mampu memberikan pengetahuan tambahan tentang perkembangan bahasa anak usia dini terhadap pengembangan ilmu yang mengungkapkan berbagai bentuk kontribusi orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak pada usia 4-5 tahun dan memberikan informasi tentang pentingnya pembelajaran membaca kepada anak prasekolah melalui media aplikasi belajar membaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Secara Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh melalui hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Orangtua

Sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan oleh orangtua dalam perkembangan bahasa anak dengan mudah, cepat, dan tanggap.

b. Bagi Anak Usia 4-5 Tahun

1) Sebagai pengetahuan dan sumber belajar untuk perkembangan bahasa anak.
2) Mempermudah anak-anak untuk belajar membaca dengan mudah, cepat, dan tanggap.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai acuan literatur untuk menganalisis penelitian yang berkaitan dengan kontribusi orangtua dan perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ditulis untuk mempermudah penyusunan penelitian, di antaranya:

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

E. Sistematika Pembahasan

F. Penelitian Terdahulu

G. Kerangka Berpikir

BAB II KAJIAN TEORI

A. Peran Orangtua

1. Orangtua dan Perannya dalam Keluarga
2. Fungsi dan Tanggung Jawab Orangtua dalam Pendidikan Anak
3. Hak dan Kewajiban Orangtua

B. Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun

1. Pengertian Bahasa
2. Karakteristik Bahasa
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa
4. Unsur-Unsur Pembentukan Bahasa Anak Usia Dini
5. Fungsi Bahasa bagi Anak Usia Dini
6. Teori Perkembangan Bahasa
7. Tahap-Tahapan Perkembangan Bahasa
8. Bahasa Verbal Anak

C. Media Aplikasi Belajar Membaca

1. Pengertian Media
2. Fungsi Media Pembelajaran
3. Macam-Macam Media Pembelajaran
4. *Mobile Learning* sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran
6. Aplikasi "Belajar Membaca"
7. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran berbasis *Mobile Learning*
8. Dampak Pembelajaran berbasis *Mobile Learning*

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian
B. Tempat dan Waktu Penelitian
C. Sumber Data
   1. Data Primer
   2. Data Sekunder
D. Teknik Pengumpulan Data
   1. Observasi
   2. Wawancara
   3. Dokumentasi
E. Teknik Analisis Data
   1. Pengumpulan Data
   2. Reduksi Data
   3. *Display* Data
   4. Menarik Kesimpulan/Verifikasi
F. Teknik Pengujian Keabsahan Data
   1. Triangulasi Sumber
   2. Triangulasi Metode

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Triangualasi Teori

BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Kondisi Geografis
2. Kondisi Pendidikan

B. Hasil Penelitian

1. Peran Orangtua dalam Mengoperasionalkan Media Aplikasi Belajar Membaca
2. Media Aplikasi Belajar Membaca

C. Pembahasan

1. Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca
2. Penerapan Media Aplikasi Belajar Membaca

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

F. Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Diterbitkan	Temuan Penelitian
1.	Busran dan Fitriyah	Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi	Jurnal-Program Sarjana	Penulis mengulas tentang paparan yang bertujuan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Belajar Membaca pada Anak Pra-sekolah Berbasis *Smarthphone Android* (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan)	Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Padang pada Bulan April Tahun 2015	mengetahui bagaimana merancang permainan edukasi belajar membaca dan manfaat permainan edukasi belajar membaca untuk anak prasekolah melalui *smarthone android*.
2.	Rohawa Sari	Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Anak	Jurnal-Program Sarjana Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro Lampung pada Tahun 2019	Penulis mengulas tentang pentingnya peran orangtua dalam meningkatkan bahasa anak.
3.	Cita Puspitasari	*Game* Edukasi *Android* untuk Belajar Membaca	Skripsi-Program Sarjana Studi	Penulis mengulas tentang paparan desain, pembuatan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		tanpa Mengeja (Desain, Pembuatan, dan Evaluasi Sampel)	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada Bulan September Tahun 2015	serta evaluasi sampel aplikasi *game* edukasi berbasis *android* untuk belajar membaca tanpa mengeja huruf satu per satu, tetapi langsung dibaca tiap satu suku kata.
4.	Farid Helmi Setyawan	Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Android*	Jurnal-PG PAUD Trunojoyo Madura pada Bulan Oktober Tahun 2016	Penulis mengulas penjelasan tentang upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui pembelajaran berbasis *android*.
5.	Dwi Nurhayati Adhani,	Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan	Jurnal-Program Studi Pendidikan	Penulis mengulas tentang pentingnya peran orangtua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Nurul Khofifah, Dewi Yuanita	Media *Flash Card* pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang	Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura pada Bulan Oktober Tahun 2016.	dalam meningkatkan perkembangan bahasa melalui media *flash card*.

Penelitian Busran dan Fitriyah pada tahun 2015 dalam jurnal TEKNOIF Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Padang yang berjudul "Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Pra-sekolah Berbasis *Smarthphone Android* (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan)". Tujuan dari penelitian ini ialah untuk merancang sebuah permainan yang mengedukasi anak yang berbasis *smatphone android.* Dalam *game* tersebut difokuskan agar anak-anak prasekolah dapat membaca dengan mudah melalui teknologi *mobile learning.* Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak multimedia versi *Luther*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang aplikasi belajar membaca untuk anak prasekolah. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang perancangan, sedangkan yang saya teliti adalah tentang aplikasinya. Hasil penelitian kali ini menyatakan bahwa *software* dalam bentuk aplikasi *game* edukasi berbasis *smarthphone android* dengan teknologi *mobile learning* dapat digunakan sebagai alat bantu ajar.

Penelitian Rohawa Sari dalam jurnal ilmiah Program Sarjana Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro Lampung yang berjudul "Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Anak" bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam mendidik perkembangan bahasa anak, yang mana peran orangtua di sini sangat berpengaruh dalam perkembangan bahasa anak. Persamaan dalam penelitian ini ialah juga meneliti mengenai peranan orangtua dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sedangkan perbedaan penelitian kali ini adalah medianya. Hasil penelitian ini memberikan penjelasan bahwa dalam membina dan mengembangkan kemampuan bahasa pada anak, peran orangtua sangat penting agar nantinya anak berkomunikasi secara aktif dan efektif dalam kehidupannya kelak ketika dia dewasanya.

Penelitian Cita Puspitasari tahun 2015 dalam skripsi Program Sarjana Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang berjudul "*Game* Edukasi *Android* untuk Belajar Membaca tanpa Mengeja (Desain, Pembuatan, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Sampel)" bertujuan untuk mewujudkan *prototipe game* edukasi *android* dengan menerapkan metode Belajar Membaca Tanpa Mengeja sebagai media belajar membaca dan menguji kualitas *game* edukasi tersebut sebagai alternatif media untuk belajar membaca siswa TK. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang alternatif belajar membaca dengan menggunakan aplikasi berbasis *android* untuk siswa Taman Kanak-Kanak. Perbedaannya, penelitian ini adalah membuat aplikasinya terlebih dahulu. Hasil penelitian kali ini menyatakan bahwa tingkat kualitas *game* edukasi *android* yang dikembangkan sangatlah baik. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya siswa yang dapat membaca dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian Farid Helmi Setyawan pada tahun 2016 dalam jurnal PG PAUD Trunojoyo Madura yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Android*" yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini. Melalui media yakni audio visual berbasis *android*, peneliti meneliti tentang kemampuan berbahasa anak.

Penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitiannya ialah 12 anak PAUD Nawakartika Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang perkembangan bahasa anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah medianya. Penelitian ini menggunakan media audio visual berbasis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

andrroid, sedangkan media yang saya gunakan adalah media aplikasi belajar membaca berbasis *android*. Hasil dari penelitian kali ini adalah kemampuan berbahasa anak dapat meningkat dengan media audio visual.

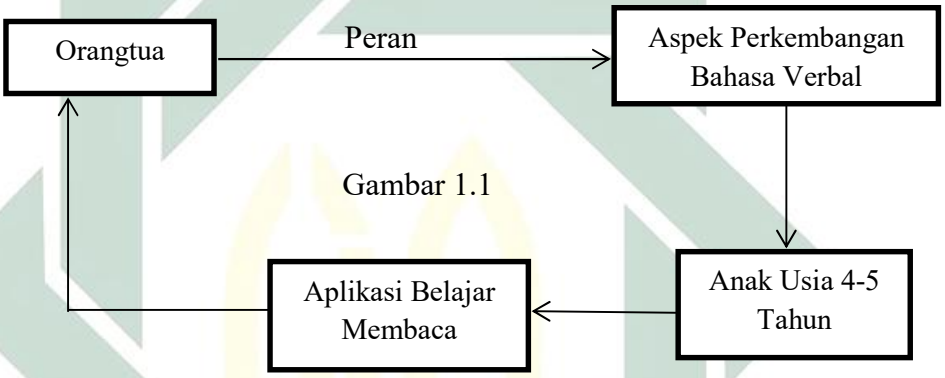
Penelitian Dwi Nurhayati Adhani, Nurul Khofifah, dan Dewi Yuanita pada tahun 2016 dalam jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura dengan judul "Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media *Flash Card* pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang". Penelitian dalam jurnal tersebut bertujuan untuk menjelaskan perkembangan bahasa yang dimiliki oleh anak usia dini. Perkembangan bahasa tersebut khususnya pada aspek fonologi melalui media *flash card* pada anak. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan bahasa anak usia dini. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan subjek anak usia dini usia 5-6 tahun dengan media *flash card* sedangkan penelitian saya menggunakan subjek anak usia dini usia 4-5 tahun dengan media aplikasi belajar membaca. Penelitian ini menyimpulkan bahwa di TK AL-Hikmah Malang terdapat beberapa anak yang mengalami peningkatan kemampuan berbahasa khususnya fonologi dengan media *flash card*. Rentang usia anak tersebut antara 5-6 tahun.

Berdasarkan dari ke-5 penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa telah ada penelitian terkait peran orangtua dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan bahasa anak usia dini. Namun, aplikasi belajar membaca berbasis *android* belum banyak yang meneliti. Penelitian kali ini memfokuskan pada peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui aplikasi belajar membaca. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *android* yang mana media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran.

G. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1

Orangtua mempunyai peran penting dalam meningkatkan aspek perkembangan anak. Bimbingan yang diberikan orangtua pasti tidak selalu berjalan lancar, terkadang terdapat kendala atau hambatan. Orangtua yang sibuk akan pekerjaannya untuk menafkahi keluarganya harus bisa meluangkan waktu untuk membimbing dan merangsang dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama perkembangan anak dalam aspek bahasa. Pemberian bimbingan dari orangtua diharapkan aspek perkembangannya dapat meningkat, sesuai dengan tingkat perkembangannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aplikasi belajar membaca merupakan salah satu media yang bisa membantu perkembangan bahasa anak. Dengan bimbingan dan dampingan orangtua yang maksimal, perkembangan bahasa akan berkembang sesuai dengan tingkatan usianya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Peran Orangtua

Departemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwa peran mempunyai arti tentang perilaku yang dimiliki seseorang, peran ditentukan oleh ciri individual yang bersifat khas. Gross Mason dan Mc Fachren dalam buku David Berry mengartikan bahwa peran merupakan sebuah harapan yang dikenakan pada individu yang menempati kedudukan sosial tertentu.[12]

Usman mengatakan bahwa peran yaitu perbuatan yang dilakukan untuk memberikan suatu motivasi dalam keadaan tertentu yang berguna untuk memperbaiki perbuatan seseorang.[13]

Beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa suatu perbuatan yang berkaitan dengan aturan dan norma untuk melakukan kewajiban yang sesuai dengan keadaan tertentu agar tujuannya dapat dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan. Peran juga bisa diartikan sebagai pemahaman agar seseorang menjalankan tugas dan tanggung jawab yang sesuai untuk memberi motivasi dalam menciptakan tujuan yang diinginkan.

---

[12] E. Widijo Hari Murdoko, *"Parenting With Leadership Peran Orangtua Dalam Mengoptimalkan Dan Memberdayakan Potensi Anak*", (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017) hlm 21

[13] Muhammad Uzer dan Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkungan pertama yang dikenal anak adalah lingkungan rumah. Anak juga mendapatkan pendidikan pertamanya melalui lingkungan rumah yang ia tinggal. Di rumah, anak akan mengenal banyak hal dan belajar tentang kebiasaan baik. Oleh karena itu, anak harus bisa dibimbing dan diberikan stimulus oeh orangtua supaya kehidupan selanjutnya tidak ada trauma semasa kecilnya.

Achir menyatakan bahwa orangtua seharusnya memberikan perhatian dan menjalankan perannya sebagai seseorang yang bisa diterima oleh anak, memberikan semangat, dan memacu anak untuk melakukan kebaikan, mengawasi, mengenalkan pada anak arti kegagalan dan bangkit, serta mengenalkan baik buruk kepada anak.[14]

1. Orangtua dan Perannya dalam Keluarga

Peran orangtua merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang yang posisinya sebagai ayah dan ibu untuk anaknya. Kewajiban ayah dan ibu sangat besar. Selain memenuhi kebutuhan anaknya, mereka juga mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pengarahan, membimbing anak, mendidik anak, serta memberikan motivasi kepada anak untuk menjalani kehidupan yang lebih baik di masa depannya.[15]

Orangtua harus mendidik anaknya supaya terlahir menjadi orang yang baik dan berguna. Melindungi agar terhindar dari hal buruk yang menimpa anak juga merupakan tanggung jawab orangtua. Hal itu dikarenakan orangtua merupakan pendidik utama dalam keluarga. Peran

[14] Yaumil Agoes Achir, *Peranan Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak, Buku Seri Keluarga Sejahtera*, (Jakarta: 1995), hlm 11.
[15] BNN, *Mencegah Lebih Baik daripada Mengobati*, (Jakarta, 2007), hlm 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orangtua dalam mendidik anak tidak hanya membimbing tapi juga memberi dukungan kepada anak dalam segala hal yang berhubungan dengan pendidikannya.

Orangtua mempunyai arti yang sangat luas. Orangtua tidak hanya diartikan sebagai orang yang berada di rumah, melainkan juga diartikan sebagai orang luar rumah karena orangtualah yang mengenalkan dunia luar kepada anaknya.

Menjadi anak yang baik, prosesnya juga tidak mudah. Di sinilah peran orangtua dibutuhkan. Orangtua harus menjalankan kewajibannya secara maksimal untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Meskipun tidak mudah, tetapi jika dilakukan dengan tlaten dan sabar, maka anak akan tumbuh dengan baik melalui didikan orangtua.

Perbuatan yang kita lakukan, pasti akan dimintai pertanggungjawaban oleh Allah. Begitupun dengan orangtua maupun guru yang mendidik anaknya. Mereka akan dimintai pertanggungjawaban sesuai dengan firmanNya dalam Quran Surah Al-Hijr ayat 92:

فَوَرَبِّكَ لَنَسْأَلَنَّهُمْ أَجْمَعِينَ

Maka demi Tuhanmu, Kami pasti akan menanyai mereka semua.[16]

Orangtua dan pendidik harus bisa menyesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anaknya dan disertai dengan motivasi

[16] Abdul Aziz Ahmad dan Muhammad Sya'ban Al Hafizh, *An-Nisa' Al- Qur'an for Ladies & Fiqih Wanita*, (Bekasi: PT Surya Prima Selaras, 2012), hlm 267.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan arahan yang baik. Dengan begitu, anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapannya.

Bimbingan bisa diartikan sebagai bantuan yang diberikan orangtua kepada anaknya dengan tujuan supaya anak bisa mandiri. Bimbingan bisa diberikan dengan memberi nasihat melalui interaksi yang diberikan dengan penuh kasih sayang dan berdasarkan aturan yang ada.[17]

Lingkungan pertama yang dikenal anak adalah lingkungan rumah dan keluarga. Disitulah anak mendapatkan pengalaman yang bisa mempengaruhi kehidupannya. Disinilah orangtua mempunyai peran penting untuk membimbing anaknya supaya perkembangannya bisa tumbuh dengan sebaik-baiknya.[18]

2. Fungsi dan Tanggung Jawab Orangtua dalam Pendidikan Anak

Guru dalam keluarga yang utama adalah orangtua. Karena orangtua mempunyai waktu yang paling banyak untuk berkumpul dengan anaknya. Oleh karena itu, lingkungan keluarga adalah wujud pertama dalam pendidikan anak. Dengan kata lain, pendidik paling utama adalah orangtua. Adapun hadis Nabi sebagai berikut:

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلٍ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orangtua kepada anaknya selain pendidikan yang baik. (H.R. At Tirmidzi: 1952)[19]

---

[17] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hlm 20.

[18] Singgih D Gunarsa, *Psikologi untuk Membimbing*, (Jakarta: PT . BPK Gunung Mulia, 2002), hlm 20-21.

[19] Imam al-Tirmidzi, *Sunan al-Tirmidzi*, (Mesir: Syarikah Maktabah wa Muktaba'ah Mustafa al-Baby al-Halby: 1975), hlm 338.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendidikan Islam yang menjadi tanggung jawab orangtua sebagaimana perannya harus dilaksanakan, sebagaimana penjelasan menurut Zakiah Darajat, yaitu:

a. Wujud yang paling sederhana adalah menjaga dan membesarkan anak. Ini merupakan sebuah motivasi untuk kelangsungan hidupnya.
b. Melindungi dan menjamin kesehatan jasmani maupun rohani dari gangguan penyakit dan kesenjangan sosial yang bisa menjerumuskan anak ke lubang yang salah.
c. Memberikan wawasan supaya pengetahuan anak semakin luas.[20]

3. Jenis Peran Orangtua

Orangtua memiliki banyak peranan penting dalam mendampingi masa-masa tumbuh kembang anak. Berikut merupakan beberapa kontribusi orangtua yang bisa dilakukan:

a. Peran sebagai Pendidik

Orangtua memiliki peran dalam memberikan pendidikan dan ilmu pengetahuan melalui sekolah serta lembaga pendidikan lainnya kepada anak. Bukan hanya mendidik anak dalam ilmu formal saja, namun ilmu agama, moral dan sikap-sikap lain yang membuat anak bisa bersosialisasi dengan masyarakat lain dan lingkungan sekitar juga perlu diajarkan.

b. Peran sebagai Pendorong

Tumbuh kembang anak akan selalu menghadapi masa

[20] Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peralihan, pada masa ini anak-anak membutuhkan dorongan orangtua untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian.

c. Peran sebagai Figur Panutan

Orangtua harus bisa menginspirasi anaknya melalui aktivitas yang mereka lakukan. Dalam hal ini orangtua menjadi tokoh sentral pembentukan pribadi anak. Setiap perkataan dan perilaku orangtua merupakan dasar bagi anak untuk membentuk kepribadiannya.[21] Merupakan suatu kebahagiaan bila kelak anak kita bisa tumbuh menjadi pribadi yang shalil shalihah, namun yang perlu kita sadari adalah faktor yang mengambil peran penting dalam pembentukan karakter anak kita. Jika kita menginginkan anak kita menjadi anak yang shalih shalihah, maka kita sebagai orangtua juga harus menjadi orang yang shalih shaliha.

Terdapat sebuah perumpamaan, dimana benda diibaratkan sebagai orangtua, sedangkan bayangan diibaratkan sebagai anak. Maka bisa kita fahami bila orangtua memiliki karakter yang bengkok atau kurang bagus, maka anak pun juga akan memiliki karakter yang bengkok atau kurang bagus, dan sebaliknya jika orangtua memiliki karakter yang lurus atau bagus, maka anak pun juga akan memiliki karakter yang lurus atau bagus.

d. Peran sebagai Teman/Sahabat

Peran sebagai teman/sahabat ini memberikan anak dorongan

[21] E. Widijo Hari Murdoko, *"Parenting With Leadership Peran Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Dan Memberdayakan Potensi Anak*," (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2017) hlm 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk berani terbuka tentang kehidupannya, tentang apa yang dialaminya mulai dari yang menyenangkan, mengasyikan, menyedihkan, hingga yang menyebalkan. Anak akan membagikan ceritanya kepada kita layaknya ia berbagi cerita dengan temannya. Orangtua bisa menjadi sumber informasi, teman bertukar pendapat/pikiran atas masalah-masalah yang anak-anak hadapi sehingga anak merasa aman dan nyaman.[22]

e. Peran sebagai Pengawas

Lingkungan bermain anak tidak selamanya dalam lingkungan keluarga. Seiring berjalannya waktu, lingkungan bermain anak akan bertambah seperti lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekitar rumah. Dari banyaknya lingkungan tersebut kita tidak bisa mencegah dampak baik dan buruk terhadap anak. Oleh karena itu, orangtua mempunyai kewajiban untuk mengawasi setiap tingkah laku anak agar tidak keluar jauh dari jati dirinya.

f. Peran sebagai Konselor

Orangtua bisa memberikan gambaran positif dan negatif terkait pikiran-pikiran dan masalah yang anak hadapi sehingga anak bisa mengambil keputusan terbaik.

g. Peran sebagai Pemenuhan Asupan Nutrisi

Peran orangtua sebagai pemenuhan asupan nutrisi anak juga bisa dikatakan sebagai pola asuh makan/*parental feeding.* Menurut

[22] Ibid,. hlm 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Boucher sendiri pola asuh makan merupakan perilaku orangtua yang menunjukkan bahwa mereka memberikan makan pada anaknya baik dengan pertimbangan / tanpa pertimbangan. [23] Sedangkan menurut Jamal Hendra ibu memiliki peran yang luar biasa dalam memenuhi kebutuhan gizi anak. Memenuhi kebutuhan gizi anak merupakan bentuk perlindungan orangtua khususnya ibu dalam tumbuh kembang.[24]Asih Setiarini juga beranggapan bahwa peran orangtua khususnya ibu sangat penting dalam upaya pemenuhan gizi lengkap pada anak.[25]

B. Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun

1. Pengertian Bahasa

Alat yang biasanya dipakai oleh anggota masyarakat untuk berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa merupakan simbol lisan yang digunakan oleh masyarakat yang ada pada budaya yang dimiliki oleh masyarakat tersebut.[26] Bahasa merupakan simbol pikiran dan perasaan yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang lain.[27]

Von Schlegal merupakan seorang ahli filsafat bangsa Jerman yang mengatakan bahwa, bahasa terjadi dari proses *anomatope*, yakni peniruan alam. Adanya peniruan bunyi-bunyi alam yang mana

[23]Nur Latifah, "Hubungan Pola Asuh dengan Konsumsi Makan Keluarga", (Skripsi--Fakultas Kedokteran UMP, Purwokerto, 2017), hlm 15.
[24] Hendra Jamal, dalam acara parenting "Gerakan Ibu #SekarangSemuaBisa", Jakarta: Senin , 24 Mei 2019.
[25] Asih Setiarini, dalam acara parenting "Gerakan Ibu #SekarangSemuaBisa", Jakarta: Senin , 24 Mei 2019.
[26] Soenjono Dardjowidjojo, *Psiko Linguistik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 16.
[27] Endang Fatimah, *Psikologi Perkembangan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan benih yang tumbuh menjadi bahasa akibat adanya dorongan hati yang kuat untuk bisa berkomunikasi.[28]

Badudu menyatakan bahwa bahasa merupakan alat penghubung atau komunikasi antara masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pemikiran, keinginan, dan perasaannya.[29]

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas, bahwa bahasa merupakan suara yang dikeluarkan, kata atau pola yang disusun sebagai bentuk komunikasi yang berguna untuk menyampaikan sesuatu atau menyampaikan perasaan yang bisa disampaikan melalui wujud tulisan, lisan, mimik wajah, mimik tubuh, atau bisa juga melalui bahasa isyarat.

Harus bisa dipahami bahwa bahasa merupakan dasar seseorang supaya bisa belajar sesuatu yang baru. Anak harus bisa menguasai bahasa untuk bisa memahami sesuatu dengan baik sebelum dia mempelajari hal baru. Kemampuan anak bisa dikembangkan untuk mendukung kehidupan nantinya. Sebelum lahir, anak sudah bisa mendengarkan suara. Ketika anak lahir, anak juga sudah bisa mengungkapkan perasaannya melalui tangisan. Seiring berjalannya waktu, anak bisa menangkap dan memahami bahasa yang didengar dari lingkungan rumahnya.

2. Karakteristik Bahasa

Bahasa mempunyai karakteristik sebagai aspek berkomunikasi.

---

[28] Ibid., hlm 31.
[29] Nurbiana Dhieni,dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2011), hlm 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik bahasa sebagaimana penjelasannya berikut ini:[30]

a. Sistematis, yang berarti bahasa adalah cara menyatukan suara ataupun tulisan yang sifatnya teratur.
b. Arbitier, yang berarti bahasa mempunyai hubungan wajib antara lambang bilangan dengan apa yang dilambangkan.
c. Fleksibel, yang berarti bahasa bisa bertambah dan berubah sesuai dengan perkembangan teknologi.
d. Beragam, yang berarti bahasa mempunyai bermacam-macam dialek atau pengucapan kata.
e. Kompleks, yang berarti anak akan mempunyai kemampuan bernalar yang baik ketika anak mempunyai bahasa yang baik.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Syamsu Yusuf menyatakan bahwa ada 5 faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, yaitu:[31]

a. Kesehatan, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupan anak. Kesehatan memang merupakan faktor yang sangat mempengaruhi, apabila anak sering sakit-sakitan pada usia dua tahun pertama maka anak tersebut cenderung mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasa.
b. *Intelegensi*, tingkat *intelegensi* anak bisa menggambarkan perkembangan anak. Anak yang *intelegensi* nya normal dan diatas

[30] Ibid., hlm 12-13.
[31] Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

normal pada umumnya mengalami perkembangan bahasa yang cepat. Namun bukan berarti anak yang mengalami keterlambatan bahasa mempunyai tingkat *intelegensi* rendah atau kurang pandai. Kemudian, Hurlock berpendapat dari hasil studi tentang anak yang mengalami keterlambatan mental, bahwa sepertiga diantara mereka yang berbicara secara normal dan anak yang tingkat *intelegensi*nya rendah, mereka sangat miskin dalam berbahasa.

c. Status sosial ekonomi keluarga, beberapa studi tentang hubungan perkembangan bahasa anak dengan status sosial ekonomi keluarga, bahwa perkembangan bahasa anak dari keluarga miskin mengalami keterlambatan bahasa dibandingkan dengan anak yang dari keluarga lebih baik atau mampu. Hal ini disebabkan oleh kecerdasan atau kesempatan belajar yang mana keluarga miskin tidak memperhatikan perkembangan bahasa anak.

d. Jenis kelamin, mulai usia dua tahun anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat daripada anak laki-laki, sedangkan di tahun pertama tidak ada perbedaan vokalisasi antara anak laki-laki dan perempuan.

e. Hubungan keluarga, dari sinilah anak memperoleh proses pertama atau pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga, terlebih dengan orangtua yang mana orangtualah yang pertama mengajar, melatih dan memberi contoh berbahasa kepada anak. Adanya hubungan yang sehat antara orangtua dengan anak dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi fasilitator perkembangan bahasa anak, yang mana hubungan sehat dalam bentuk adanya perhatian dan kasih sayang dari orangtua kepada anak. Sedangkan anak yang berada dalam hubungan keluarga yang tidak sehat, bisa mengalami keterlambatan dalam berbahasa, yang dimaksud hubungan tidak sehat bisa dalam bentuk orangtua yang kasar atau keras, orangtua yang kurang perhatian dan kurang kasih sayang dalam memberikan pelatihan dan contoh perkembangan bahasa yang baik. Sehingga dapat berakibat perkembangan bahasa anak mengalami stagnasi atau kelainan, seperti gagap dalam berbicara, tidak jelas mengungkapkan kata-kata, merasa takut mengungkapkan pendapat, serta berkata kasar atau tidak sopan.

Pemahaman dari beberapa faktor di atas, diharapkan pendidik dapat berupaya dalam melatih perkembangan bahasa anak dengan baik. Yang dimaksud pendidik yaitu pendidik dalam lingkup keluarga atau orangtua dan pendidik di sekolah yaitu guru.

4. Unsur-Unsur Pembentukan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat efektif untuk berinteraksi sosial. Sehingga diperlukan bahasa yang komulatif untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendapatkan hasil yang optimal. Hal tersebut diupayakan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam perkembangan bahasa yang baik anak mampu menggunakan atau mengutarakan keinginannya maupun pendapatnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara lisan. Untuk mempelajari sebuah bahasa diperlukan unsur-unsur pembentuk bahasa.

Jhon W Santrock berpendapat bahwa unsur-unsur pembentukan bahasa adalah sebagai berikut :[32]

a. Fonologi**,** **s**etiap bahasa dibentuk dari unsur-unsur dasar. Fonologi adalah sistem suara dari suatu bahasa, termasuk suara-suara yang digunakan dan bagaimana suara-suara tersebut dikombinasikan, misalnya : "ba", "ar" dan sebagainya. Sebuah fonem merupakan unit dasar dari suara dalam suatu bahasa.
b. Morfologi**,** mengacu pada unit-unit makna yang membentuk formasi kata. Sebuah morfem adalah unit terkecil yang masih memiliki makna, yang berupa kata yang tidak dapat dipecah lagi menjadi bagian bermakna yang lebih kecil.
c. Sintaksis (Tata Bahasa)**,** meliputi bagaimana kata-kata dikombinasikan sehingga membentuk frase-frase dan kalimat-kalimat yang dapat dimengerti. Misal: "tikus makan keju" bukan "keju makan tikus".
d. Semantik**,** yaitu makna atau arti yang terkandung dalam bahasa.
e. Pragmatik**,** yaitu cara menggunakan bahasa yang sesuai dalam konteks bahasa yang berbeda.

5. Fungsi Bahasa bagi Anak Usia Dini

Bahasa bisa didapatkan secara ilmiah sebagai kebutuhan hidup.

[32] Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm 353.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang dapat mengontrol dan mengubah tingkah laku.

Fungsi bahasa menurut Bromley dan Halliday, yaitu:[33]

a. Bahasa sebagai instrumental

Awal perkembangan pada anak, anak akan belajar bahasa yang berhubungan dengan pemenuhan keinginan dan kebutuhan primer, hal itu seolah sebagai tuntutan secara tidak langsung karena membutuhkan komunikasi untuk kebutuhan. Misalnya: jika anak haus, anak akan melontarkan kata "mi-mi", sehingga dengan adanya komunikasi bahasa dengan demikian maka anak tersebut akan lebih cepat mendapatkan kebutuhannya yaitu minum daripada anak yang haus tapi hanya menangis saja. Mengapa demikian, karena bayi masih belum mampu berbahasa, bayi hanya bisa menangis untuk mengutarakan apa yang dia inginkan. Sedangkan anak-anak prasekolah mengutarakan keinginan dan kebutuhannya dengan bahasa, dengan bahasa lah kita lebih mampu memahami apa yang ingin dikomunikasikan dan apa yang ingin diutarakan.

b. Bahasa sebagai regulatif

Bahasa mempunyai fungsi sebagai pengawas, pengendali dan pengatur peristiwa atau mengendalikan atau mengatur orang lain. Karena dengan bahasa orang lain menjadi faham dan mengerti apa

[33] Nurbiana Dhieni,dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2014), hlm 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang kita maksud, dan dengan itu orang lain melakukan apa yang kita inginkan. Dari hal tersebut maka bahasa berfungsi sebagai mengendalikan dan mengatur orang lain. Anak belajar menggunakan bahasa sebab ada pengaruh lingkungan dari orang dewasa di sekitarnya. Maka dari itu lingkungan sangat lah penting dan berpengaruh dalam membantu belajar menggunakan bahasa. Anak dapat berbicara karena mendengarkan percakapan orang di sekitarnya. Misalnya anak kecil mengatakan "ciluk ba" akan mendatangkan respon orang di sekitarnya.

c. Bahasa sebagai *heuristic*

Fungsi ini mengajarkan anak untuk memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya dan mempelajari lingkungan sekitar. Fungsi ini sering tersampaikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang menuntun akan sebuah jawaban. Anak-anak seringkali melontarkan pertanyaan-pertanyaan terhadap lingkungan, situasi, maupun alam sekitar.

d. Bahasa sebagai interaksional

Bahasa berfungsi menjamin dan memantapkan ketahanan dan keberlangsungan komunikasi serta interaksi sosial. Bahasa mampu menjadikan anak untuk berlatih dalam memelihara hubungan dengan orang-orang sekitar, sangat melatih bagaimana cara berinteraksi sosial. Anak dapat menetapkan maupun mengeksplorasi suatu pemikiran, perasaan, serta tindakan terhadap orang lain melalui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahasa. Anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi serta berpartisipasi dalam hubungan atau kegiatan sosial.

e. Bahasa sebagai Personal

Fungsi ini bertujuan untuk mengekspresikan perasaan, emosi pribadi, serta semua yang ingin disampaikan dari dalam diri seseorang. Seorang anak memiliki gaya yang khas, memiliki gaya masing-masing untuk berbagi pendapat dan perasaan. Anak-anak harus dibantu atau diajarkan menemukan dan mengeksplorasi kekuatan bahasa di lingkungannya. Anak perlu belajar menyusun makna melalui menulis dan berbicara, perlu memahami makna melalui mendengarkan dan membaca.

f. Bahasa sebagai imajinatif

Fungsi ini berlaku sebagai pencipta, yakni pencipta sistem, gagasan, atau kisah imajinatif. Fungsi ini yang menciptakan suatu cerita atau dongeng, kisah-kisah imajinasi, atau impian-impian. Fungsi ini bisa tertuang dalam cerpen maupun puisi. Fungsi ini juga bisa berwujud khayalan atau imajinasi anak dalam bermain peran. Fungsi ini bentuk dari anak mengekspresikan apa yang ada dalam imajinasinya.

g. Bahasa sebagai representatif

Fungsi ini bertujuan untuk membuat pertanyaan, menyampaikan fakta, pengetahuan, menjelaskan dan melaporkan sesuatu yang telah dilihat atau dialami seseorang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kesimpulan dari pendapat Bromley dan Halliday menyatakan bahwa bahasa memiliki banyak fungsi yang sangat penting. Semua fungsi tersebut tidaklah secara langsung dirasakan dan dimanfaatkan oleh anak melainkan secara bertahap. Ketika bayi, anak memerlukan fungsi instrumental, regulasi, dan interaksional. Pada usia 18 bulan, anak mampu menggunakan bahasa secara efektif dan instrumental, peraturan, fungsi interaksional dan pribadi, serta fungsi imajinatif digunakannya untuk bermain pura-pura, serta fungsi heuristik bertujuan untuk eksplorasi lingkungan. Semakin bertambahnya usia fungsi bahasa serta kemampuan berbahasa seorang anak dapat digunakan dan semakin sempurna.

6. Teori Perkembangan Bahasa

Teori tentang perkembangan bahasa ada 5 macam, yaitu:[34]

a. Teori nativistik

Teori ini menyatakan bahwa bahasa yang diperoleh berasal dari genetik yang bersifat alamiah. Kemampuan ini dipengaruhi oleh kepintaran ataupun pengalaman seseorang.

b. Teori behavioristik

Teori behavioristik berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun. Dengan demikian, anak harus belajar melalui pengkondisian dari lingkungan, proses imitasi, dan diberikan *reinforcement* (penguat). Pandangan behavioristik dikritik berkenaan

[34] Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa,* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm 29-45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kenyataan bahwa anak pada suatu saat dapat membuat suara-suara baru dalam awal perkembangan bahasanya, dan dapat membentuk kalimat-kalimat baru yang berbeda dari yang pernah diajarkan padanya. Behavioristik merupakan pembelajaran perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternalnya, artinya pengetahuan merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya melalui pengkondisian stimulus yang menimbulkan respon. Perubahan lingkungan pembelajaran dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku anak secara bertahap. Perilaku positif pada anak cenderung akan diulang ketika mendapat dorongan yang sesuai dengan kemampuan anak dari lingkungannya. Latihan untuk anak harus menggunakan bentuk-bentuk pertanyaan (stimulus) dan jawaban (respon) yang dikenalkan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih rumit.

c. Teori kognitif

Teori ini dipengaruhi ketika anak mempelajari peran anak terhadap lingkungan sekitar, bagaimana anak mempelajari suatu informasi yang ia dapat dan bagaimana anak menyimpulkan informasi tersebut.

d. Teori pragmatik

Teori pragmatik bertitik tolak dari pandangan bahwa tujuan anak belajar bahasa adalah untuk bersosialisasi dan mengarahkan perilaku orang lain agar sesuai dengan keinginannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Teori interaksionis

Teori ini merupakan gabungan atara faktor keturunan dan faktor lingkungan. Kedua faktor tersebut bisa mempengaruhi perkembangan bahasa seseorang.

7. Tahap-Tahapan Perkembangan Bahasa

Vygotsky dalam Zulkifli menyatakan, bahwa tingkat kemampuan berpikir anak ada tiga tahap, di antaranya:

a. Tahap eksternal, merupakan tahap berpikir yang sumber pikirnya berasal dari luar dirinya sebagaimana sumber eksternal tersebut berupa arahan dari orang lain dengan cara tertentu.
b. Tahap egosentris, merupakan tahapan ketika pembicaraan orang dewasa sudah tidak lagi menjadi persyaratan. Anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya.
c. Tahap internal, yaitu suatu tahap ketika anak dapat menghayati proses berpikir, misalnya seorang anak sedang menggambar kucing. Pada tahap ini, anak memproses pikirannya dengan pikirannya sendiri, "Apa yang harus saya gambar? Saya atau saya sedang menggambar"[35]

Syamsul Yusuf LN menyatakan bahwa perkembangan bahasa sangat berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang. Kemampuan berpikir dimulai sejak usia 1,6 – 2,0 tahun, ketika seseorang bisa menyusun dua atau tiga kata yang menjadi kalimat.

[35] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Renika Cipta, 2011), hlm 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan bahasa seorang anak diharapkan mampu memenuhi kemampuan yang berhubungan dengan poin-poin sebagai berikut:

a. Pemahaman merupakan kemampuan memahami makna ucapan orang lain.
b. Pengembangan perbendaharaan kata, berkembangnya kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain diharapkan dapat menambah perbendaharaan katanya.
c. Menyusun kata-kata menjadi kalimat, semakin banyak kosakata yang diperoleh anak, maka semakin banyak juga dia menyusun kata menjadi kalimat yang sederhana.
d. Seiring dengan bertambahnya usia serta hasil proses meniru dan mencontoh sekelilingnya, anak akan mampu mengucapkan dengan benar dan jelas.[36]

Tahapan proses perkembangan bahasa anak usia lahir sampai 6 tahun antara lain:[37]

a. Usia lahir 3 bulan
   1) Bayi terbangun ketika mendengar suara yang keras (biasanya reaksinya adalah menangis)
   2) Anak membuat suara yang menyenangkan
   3) Anak akan mengulang suara yang sama secara berulang-ulang seperti ocehan.

[36] Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 119.
[37] Martini Ilyas, *Psikologi Perkembangan Bahasa Aud,* (Jakarta: Universitas Terbuka), hlm 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Usia 4-6 bulan

1) Anak sudah dapat merespon nada suara (lembut ataupun keras).

a) Anak akan melihat sekeliling untuk mencari sumber bunyi (contoh bunyi bel, telepon, atau benda jatuh).

b) Anak akan berceloteh ketika sendirian

2) Usia 7-12 bulan

a) Anak menyukai permainan "ciluk ba"

b) Anak akan berbicara secara sederhana (tanpa tangisan) untuk menarik perhatian orang dewasa disekitarnya

3) Usia 12-24 bulan

a) Anak sudah memahami perintah dan pertanyaan sederhana

b) Anak telah dapat menggunakan berbagai bunyi huruf konsonan pada awal kata

c) Anak dapat bertanya dengan dua kata sederhana misalnya "mana kucing?"

4) Usia 24-36 bulan

a) Anak dapat memahami dua perintah sekaligus

b) Anak bisa bertanya dan mengarahkan perhatian orang dewasa dengan mengatakan nama benda yang dimaksud

c) Cara anak berbicara sudah dapat dipahami secara keseluruhan

5) Usia 4-6 tahun

a) Anak sudah bisa mengungkapkan kata secara lebih rumit misalnya " ibu, aku lebih suka baju yang berwarna merah,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang hijau tidak bagus.

Perkembangan bahasa anak di sini sudah mulai tersusun dengan baik. Perkembangan kemampuan bahasa anak dibedakan menjadi empat masa, yaitu:[38]

a. Masa pertama (umur 1,0-16 bulan)

Sebelum bayi mengucapkan kata-kata pertamanya, seorang bayi telah berkomunikasi melalui gerak tubuh dan suara. Suara khasnya seperti tangisan, tertawa, dan lain sebagainya. Kata-kata pertama yang diucapkan bayi merupakan kelanjutan dari proses komunikasi.

b. Masa kedua (umur 1,6-2,0 tahun)

Masa dimana anak sudah bisa berjalan sehingga anak lebih banyak tau tentang benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga anak melihat banyak sesuatu dan selalu ingin mengetahui dan menanyakan benda yang ditemui. Di masa ini, rasa ingin tahu seorang anak sangat tinggi. Sehingga orangtua harus menyikapi dengan penuh kasih sayang dan bijaksana supaya anak bisa memahami dan menjadi tau apa yang sedang dia lihat.

c. Masa ketiga (Umur 2,0-2,6 tahun)

Masa ini, penyusunan kata anak semakin sempurna. Seorang anak sudah menggunakan awalan dan akhiran meskipun masih belum terlalu sempurna. Maka dari itu, peran orangtua atau

[38] Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm 358.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan rumah harus membesarkan dengan hati-hati supaya anak tidak membuat kata-kata baru dengan caranya sendiri.

d. Masa keempat (Umur 2,6 – seterusnya)

Masa ini, keinginan anak untuk mengetahui sesuatu semakin bertambah, sehingga membuat anak sering bertanya sampai-sampai pertanyaan yang sudah dijawab akan dijadikan pertanyaan kembali oleh anak. Kemampuan kreativitas anak sangat berkembang pesat pada masa ini, sehingga banyak pengetahuan baru yang diperoleh oleh anak.

8. Bahasa Verbal Anak

Bahasa verbal adalah komunikasi menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting.[39]

Kemampuan bahasa verbal anak dapat diasah atau ditingkatkan melalui membaca. Pengembangan minat dan kebiasaan membaca yang baik harus dimulai sedini mungkin pada anak-anak. Orangtua, terutama ibu dan guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam

[39] Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal,* (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hlm22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan usaha-usaha pengembangan bahasa. Pengembangan minat dan kemampuan membaca harus dimulai dari rumah.

Membaca bukan sekedar membaca sepintas saja, tetapi membaca harus melibatkan pikiran untuk memaknainya. Membaca memerlukan proses yang panjang, dari mengenal simbol sampai pada memaknai tulisan.

Sebelum bisa membaca, anak-anak harus tahu dan menggunakan perbendaharaan kata dasar yang baik. Anak hanya dapat memahami kata-kata yang mereka lihat tercetak jika mereka telah menemui kata-kata tersebut dalam pembicaraan. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik dan banyak cenderung menjadi pembaca yang baik pula.

Belajar membaca untuk anak pemula, orangtua atau pendidik sebaiknya menggunakan kata-kata yang bermakna bagi anak. Anak akan tertarik membaca sebuah kata karena kata tersebut mempunyai makna yang dapat dimengerti anak. Jangan mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks atau petunjuk mengenai maknanya. Gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu. Misalnya : kata “pelangi” dibaca anak bersamaan dengan adanya “gambar pelangi”.

Orangtua atau pendidik sebaiknya menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik materi membaca tahap awal, misalnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kata yang dipilih pendek dan dapat diperkirakan, berulang-ulang, menggunakan bahasa yang sederhana, menggunakan irama, teksnya sederhana, mudah diingat, gambar, dan teks harus sesuai, dan gambar sangat dominan.

Metode pendukung perilaku keaksaraan berikutnya, anak harus banyak dikenalkan dengan buku. Buku-buku yang dikenalkan pada anak perlu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak. Buku cerita lebih tepat digunakan untuk menambah kosakata anak, namun demikian anak tetap perlu menggunakan buku bacaan yang berbeda-beda, supaya mereka bisa melihat perbedaan tingkatan dari tiap-tiap buku.

Menciptakan suasana lingkungan yang kaya terhadap perkembangan bahasa anak khususnya membaca, maka orangtua harus memfasilitasi dengan menyediakan berbagai bahan bacaan untuk anak-anak, penuhilah tempat-tempat bermain mereka dengan berbagai bahan dan sumber bacaan yang bermanfaat.

C. Media Aplikasi Belajar Membaca

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.[40] Menurut Suranto, media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan.[41] Sedangkan menurut Sutirman, media merupakan komponen sumber belajar atau wahana

[40] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 3.
[41] Suranto, *Komunikasi Perkantoran*, (Yogyakarta: Wahana Grafika, 2005), hlm 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[42]

Hujair AH Sanaky, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.[43]

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Suwardi mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi, yaitu:[44]

a. Media sebagai sumber belajar

Maksud dari fungsi media ini adalah media yang dipakai oleh guru merupakan bahan materi pembelajaran yang merupakan sumber belajar siswa.

---

[42] Sutirman, Media dan Model-Model Pembelajara Inovatif, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 15.
[43] Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm 4.
[44] Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Surabaya: PT STAIN Salatiga Press, 2007), hlm 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Media sebagai alat bantu

Maksud dari fungsi ini adalah media yang digunakan oleh guru nantinya akan membantu untuk mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran. Dengan alat bantu media, siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.

3. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad menyatakan bahwa jenis media berdasarkan perkembangan teknologi, dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:[45]

a. Media hasil teknologi cetak, adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis. Media cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik.
b. Media hasil teknologi audio-visual, adalah media yang menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual ini meliputi film, video, dan televisi.
c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprosesor*. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan

[45] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi kepada peserta didik. Berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, adalah media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti *hardisk* yang besar, monitor yang beresolusi tinggi, dan sistem audio. Media ini sering disebut media interaktif, karena pengajaran dibantu dengan komputer seperti interaktif video.

4. ***Mobile Learning* sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi**

Ally menjelaskan *mobile learning* adalah pembelajaran melalui teknologi *mobile wireless* yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.[46] Peserta didik dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga manusia mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka terlepas dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka.

[46] Ally Muhamed, *Mobile Learning Transforning the Delivery of Education and Training*, (Quebec: AU Press, 2009), hlm 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Darmawan menjelaskan *mobile learning* adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.[47] *Mobile learning* didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan seluler komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem *e-learning*, sistem akademik, dan sistem layanan pesan instan.

Darmawan menjelaskan perkembangan *mobile learning* dilatar belakangi oleh penetrasi perangkat *mobile* yang sangat cepat.[48] Jumlah perangkat *mobile* lebih banyak daripada *Personal Computer*. Perangkat *mobile* lebih mudah dioperasikan daripada *Personal Computer*. Perangkat *mobile* dapat digunakan sebagai media belajar.

Mobile learning cenderung diartikan sebagai kondisi dimana siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam konteks saat ini *mobile learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat *mobile* dan jaringan *mobile*. Jadi *mobile learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile* dan jaringan *mobile* sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Perangkat yang digunakan untuk *mobile learning* salah satunya adalah *smartphone*. Woodill menjelaskan *smartphone* berkembang saat telepon seluler semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan

[47] Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 15.
[48] Ibid., hlm 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegunaan.[49] Pager yang populer pada 1980-an berkembang menjadi telepon seluler. Telepon seluler pada generasi kedua mempunyai fitur yang sangat sederhana seperti telepon dan *Short Message Service* serta beberapa kegiatan sedarhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan *stopwatch*. Dalam perkembangannya banyak fitur yang dimasukan ke dalam telepon seluler seperti fitur-fitur yang terdapat pada *Personal Digital Assistant*. Kemudian diperkenalkan telepon tipe baru yang dikenal dengan *smartphone*. Saat ini *smartphone* mempunyai bebagai fungsi seperti pada laptop yang memungkinkan mengakses internet, dokumen, gambar, video serta berbagai jenis aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan. *Smartphone* biasanya mempunyai miniatur *keyboard* QWERTY atau *keyboad virtual* pada layar sentuh. *Smartphone* saat ini dipandang sebagai salah satu *platform* yang paling cocok digunakan untuk *mobile learning*.

5. **Aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran**

Aplikasi *android* merupakan media pembelajaran yang menarik dan terlihat baru dalam dunia pendidikan. Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran, harus sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Selain menarik minat belajar siswa, aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran harus mempunyai stimulus yang bisa memberikan rangsangan kepada anak untuk semangat dalam belajar.

---

[49] Woodill, *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for Developing Your Teams*. (MCGraw Hill Professi0, 2010) hlm 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky, menyatakan bahwa terdapat 6 kriteria yang bisa digunakan untuk menilai media yang interaktif, di antaranya:[50]

a. Media harus dirancang dengan sederhana, mudah digunakan, dan menyenangkan.
b. Media mengandung sesuatu yang bersifat kognisi. Artinya, melalui media, anak akan belajar berpikir sehingga kemampuan kognitfnya akan berkembang.
c. Berisi tentang wawasan dan informasi.
d. Integrasi media, yaitu media harus bisa menyelaraskan dengan aspek tujuan pembelajaran, materi yang diajari, cara, dan variasi pembelajaran juga harus sesuai dengan kemampuan siswa. Media harus ditampilkan secara menarik supaya minat siswa bisa ditarik. Sehingga anak bisa lebih semangat dalam belajar.
e. Fungsi secara komprehensif, yang berarti media yang diajarkan harus dikembangkan dan memberikan suatu pelajaran yang diharapkan, sehingga tujuan pembelajaran akan berjalan secara maksimal.

6. **Aplikasi "Belajar Membaca"**

Salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk alternatif media pembelajaran adalah aplikasi "belajar membaca". Aplikasi "belajar membaca" adalah aplikasi pendidikan untuk membantu anak supaya

[50] Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm 208.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa belajar membaca huruf alfabet dengan metode yang mengasyikkan. Media ini dilengkapi dengan fitur *games* yang menarik untuk anak. Aplikasi ini dikonsep dengan metode belajar membaca tapa mengeja, seperti yang sudah diterapkan di sekolah-sekolah pada umumnya. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan supaya anak-anak mempunyai wawasan baru terkait belajar yang menyenangkan dan tidak membosakan.

Aplikasi belajar membaca terdiri dari 2 fitur, yaitu:

a. Fitur Belajar Membaca
   a) Belajar membaca huruf A-Z
   b) Belajar membaca huruf vokal A I U E O
   c) Belajar membaca satu suku kata
   d) Belajar membaca dua suku kata
   e) Belajar membaca tiga suku kata
   f) Belajar membaca ng dan ny
   g) Belajar membaca awalan konsonan
   h) Belajar membaca kata dengan akhiran konsonan
   i) Belajar membaca nama anggota keluarga
   j) Belajar membaca nama hewan
   k) Belajar membaca nama buah
   l) Belajar membaca warna
b. Fitur Bermain
   1) Bermain tebak membaca kata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Bermain balon kata

3) Bermain tebak huruf vokal

4) Bermain *puzzle* kata

Aplikasi ini dirilis pada tanggal 20 Juni 2017 dan *diupdate* pada tanggal 29 Januari 2019. Meskipun baru 2 tahun, yang *download* aplikasi ini sudah seratus ribu lebih orang dan mempunyai rating 4,6 dari 5 penilaian. Aplikasi ini didesain sangat menarik. Tidak hanya berbentuk tulisan, tapi juga ada suara dan gambarnya.

Cara mengoperasikannya sangat mudah. Aplikasi ini bisa *didownload* di *google play* secara gratis dan tidak berbayar. Setelah *download*, bisa langsung digunakan tanpa mendaftar terlebih dahulu. Pengguna aplikasi bisa langsung memilih fitur yang sudah disediakan. Terdapat 2 fitur yang sudah dijelaskan di atas. Pengguna bisa memilih dengan senang hati. Ketika anak belum bisa, fitur tersebut bisa diulang sampai anak bisa. Jadi, sangat mudah digunakan oleh orangtua.

7. **Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning***

Purwanto menjelaskan bahwa proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor luar dan dalam. Lingkungan (alam dan sosial) dan instrumental (kurikulum, guru, sarana & fasilitas, administrasi) merupakan faktor luar, sedangkan faktor dalam terdiri dari fisiologi (kondisi fisik dan kondisi paca indra) dan psikologi (bakat, minat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif).[51]

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan dari luar (eksternal) siswa. Faktor dari dalam diri siswa merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki, sedangkan faktor dari luar diri siswa yaitu lingkungan yang berupa kualitas pembelajaran.[52] Hasil belajar siswa yang ada pada diri siswa, dipengaruhi oleh kemampuan dan keinginan kuat yang dimiliki untuk terus belajar dan belajar, serta lingkungan yang mendukung proses belajar siswa.

8. **Dampak Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning***

Mobile Learning berdampak besar bagi dunia pendidikan. *Mobile Learning* bisa dijadikan sebagai media dalam belajar. *Mobile Learning* merupakan salah satu alternatif yang mempunyai potensi untuk mengembangkan sistem pembelajaran. Namun, informasi mengenai pemanfaatannya sebagai media pembelajaran belum banyak, khususnya telepon seluler. Hal ini sangat disayangkan, karena hampir setiap orang sudah memiliki dan memakainya.

Ali Sadikin menjelaskan bahwa *e-Learning* dan pembelajaran tradisional tidak sepenuhnya digantikan oleh *Mobile Learning*. *Mobile Learning* mempunyai keterbatasan, terutama dari sisi perangkat/media belajarnya. Keterbatasan *mobile learning* dapat dilihat dari:[53]

---

[51] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm 107.
[52] Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm 39.
[53] Ali Sadikin, 2012, *Metode Pembelajaran 1 Bang Ali*, [Online].

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kemampuan prosesor

b. Kapasitas memori

c. Layar tampilan

d. Catu daya

e. Perangkat *input*/*output* yang terbatas

f. Pengguna harus memiliki kelebihan dalam teknologi

Beberapa kelebihan *mobile learning* dibandingkan dengan pembelajaran lain, antara lain:[54]

a) Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun

b) Memiliki harga yag relatif lebih murah

c) Ukuran perangkat yang kecil

d) Memungkinkan untuk bisa membawa lebih banyak siswa karena teknologi yang dimanfaatkan *mobile learning* merupakan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

(http://Alisadikinwear.worpress.com/2012/07politeknikperikanannegri.html), Diakses pada tanggal 10 April 2013.

[54] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dan merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang ditunjukkan untuk menganalisa dan mendeskripsikan peristiwa, fenomena, aktivitas sosial, kepercayaan, sikap, persepsi, dan pemikiran seseorang baik secara kelompok maupun individual.[55]

Penelitian studi kasus memiliki fokus untuk meneliti suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Dalam metode penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui keadaan, latar belakang, dan interaksi yang terjadi secara mendalam. Metode ini mengkaji kesatuan sistem yang bisa berupa suatu program, peristiwa, kegiatan, maupun sekelompok individu yang berada pada kondisi tertentu.[56]

Alasan pemilihan metode kualitatif sebagai desain penelitian adalah supaya pembaca lebih mudah untuk memahami isi, tujuan, dan hasil akhir dari penelitian ini. Karena peneliti menyajikan hasil penelitian dengan menggunakan dekriptif (narasi) yang lebih mudah dipahami dibandingkan dengan angka.

Pendekatan melalui studi kasus berangkat dari lingkungan sekitar peneliti, dimana banyak sekali ditemukan anak-anak bermain *gadget*

[55] Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 213.
[56] Ibid,. hlm 214.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan sendirinya, kecanduan *game*, *youtube*, dan lain-lain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai bentuk pemanfaatan *gadget* yang sesuai dengan penggunaannya dan bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik. Dimana objek penelitian ini adalah orangtua (ayah/ibu) di Dusun Bangkalan yang memiliki anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 15 kepala keluarga**.** Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 09 Maret 2020 sampai tanggal 06 April 2020. Dengan cara *door to door*, peneliti mendatangi rumah informan secara bergantian.

C. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari orangtua yang memiliki anak usia 4-5 tahun. Dimana orangtua tersebut masih kurang maksimal dalam menggunakan *smartphone* dalam pendidikan. Jumlah keluarga yang memiliki anak usia 4-5 tahun di Dusun Bangkalan yaitu 15 keluarga.

2. Data Sekunder

Data sekunder penulis gunakan sebagai sumber pendukung daripada data primer. Yang penulis gunakan sebagai data sekunder yaitu buku, jurnal ilmiah, ataupun catatan yang mendukung yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkaitan dengan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan beberapa alat pengumpul data yang umum, termasuk dalam penelitian lapangan yang bersifat kualitatif-deskriptif, yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

   Peneliti mengamati kegiatan anak sehari-hari di kediaman mereka dan aktivitas anak lainnya. Peneliti mendatangi rumah secara *door to door* untuk memperoleh informasi dan melakukan pengamatan. Penelitian ini menggunakan observasi partisipasi lengkap, dalam melalukan pengumpulan data, peneliti sudah terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan sumber data, jadi suasana sudah natural, sehingga peneliti tidak terlihat melakukan penelitian. Hal ini merupakan keterlibatan peneliti terhadap aktivitas kehidupan yang diteliti.[57]

2. Wawancara

   Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa

[57] Ibid., hlm 312.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disediakan.[58] Peneliti melakukan wawancara dengan orangtua setelah penelitian usai. Peneliti melontarkan beberapa pertanyaan kepada orangtua dengan pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang diteliti.

3. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu, berbentuk surat, catatan harian, cindera mata, laporan, foto, dan video. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.[59] Peneliti akan merekam semua kejadian saat penelitian berlangsung dan mendokumentasikannya berupa foto dan video.

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan secara terus menerus di dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Alur analisis digambarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Kegiatan ini merupakan aktivitas mengumpulkan data dengan baik dengan cara yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Dalam hal ini data yang dikumpulkan masih sangat kasar, belum tersusun sehingga nantinya perlu dipilah kembali.

[58] Ibid., hlm 319.
[59] Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm 141.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada proses ini, semua data yang terkait dengan masalah penelitian, yaitu tentang bagaimana peranan orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui aplikasi belajar membaca di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik..

Peneliti melakukan pengumpulan data di rumah warga desa yang terkait. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan pengumpulan data dalam waktu 1-2 minggu dengan melakukan penelitian melalui observasi dan wawancara. Kemudian hasilnya akan diuraikan secara deskriptif dan dibuktikan dengan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Menurut Milles dan Huberman, reduksi data merupakan suatu kegiatan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan.[60] Data yang terkumpul sangat banyak dan kompleks, serta masih tercampur, sehingga perlu dipilih hal-hal yang pokok dan disusun secara sistematis. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan peranan orangtua dalam meningkatkan perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui aplikasi belajar membaca. Jadi, setelah memperoleh informasi peneliti tidak langsung menuliskannya dalam bentuk deskriptif melainkan memilih dulu mana yang sesuai dengan apa yang diteliti.

[60] Miles, M. B. dan Huberman, A. M, Qualitative Data Analisis: A Sourcebook of New Methods. (California: Sage Publications, 1984), hlm 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Display* Data

Display data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. *Display* data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan. Bentuk penyajian data adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis / kata-kata). Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti yang bersifat deskriptif. *Display* data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan. Disinilah peneliti memulai mendeskripsikan apa yang sudah diteliti.

4. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Ketika kegiatan analisis data yang berlangsung secara terus menerus selesai dikerjakan, baik yang berlangsung dilapangan, maupun setelah selesai dilapangan, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Untuk mengarah pada hasil kesimpulan ini tentunya berdasarkan dari hasil analisis data, baik data yang berasal dari catatan lapangan, data hasil observasi, dokumentasi, dan lain-lain yang didapatkan pada saat melaksanakan kegiatan di lapangan.[61]

[61] Ibid., hlm 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data yang telah dideskripsikan secara naratif, kemudian disimpulkan secara sistematik, sehingga diperoleh makna data dalam bentuk tafsiran dan argumentasi.

F. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan cara triangulasi data. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber dapat diperoleh dari kebenaran informasi melalui berbagai metode, misalnya dengan wawancara dan observasi. Masing-masing metode akan menghasilkan bukti yang selanjutnya akan memberikan pandangan mengenai fenomena yang diteliti.[62] Dengan wawancara dan observasi, masing-masing akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda. Hal itu akan melahirkan keluasan pengetahuan bagi peneliti untuk memperoleh kebenaran yang handal.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang relevan dan gambaran yang utuh mengenai

[62] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 330.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi tertentu, peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengecek kebenarannya. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Oleh karena itu, ketika data yang diperoleh sudah jelas, triangulasi ini tidak perlu dilakukan.

3. Triangulasi Teori

Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan peneliti mampu menggali pengetahuan teoritik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Kondisi Geografis

Dusun Bangkalan berada di desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik, tepatnya berada ±3 Km sebelah utara kota Gresik dengan sosio kultur *home industry*. Dusun Bangkalan mempunyai 2 telaga yang di sekelilingnya ditanami pohon dan rerumputan. Dusun Bangkalan mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Batas Wilayah dusun Bangkalan desa Klangonnan

Batas-Batas	Keterangan
Sebelah Utara	Desa Giri
Sebelah Selatan	Dusun Kadisono
Sebelah Timur	Dusun Jetak
Sebelah Barat	Dusun Tumpang

Sumber: Arsip Batas Wilayah dusun Bangkalan desa Klangonan, 2020

Keadaan iklim tergolong beriklim tropis. Musim hujan terjadi pada bulan November-April, musim kemarau terjadi pada bulan Mei-Oktober. Temperatur suhunya rata-rata 20-34°C.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Masyarakat desa Klangonan memiliki Kepala Keluarga sebanyak 669 dengan rincian yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 1.199 dan perempuan berjumlah 1.331 dengan total 2.530. Berikut adalah tabel yang berisi jumlah penduduk desa Klangonan.

Tabel 4.2

Jumlah Penduduk Desa Klangonan

No.	Nama Dusun	Jumlah Penduduk			Jumlah KK
		P	L	Total	
1.	Bangkalan	299	295	594	143
2.	Kadisono	334	281	615	155
3.	Jetak	333	304	637	184
4.	Tumpang	365	319	684	187
	Jumlah	1.331	1.199	2.530	669

Sumber: Arsip Data Jumlah Penduduk Desa Klangonan, 2020

Berikut adalah rincian data jumlah penduduk dusun Bangkalan desa Klangonan menurut usia.

Tabel 4.3

Jumlah Penduduk Dusun Bagkalan menurut Usia

No.	Usia	Jumlah
1.	0-3 Tahun	23
2.	3-4 Tahun	11
3.	4-5 Tahun	15
4.	5-6 Tahun	26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.	7-12 Tahun	64
6.	13-15 Tahun	56
7.	16-18 Tahun	55
8.	19-24 Tahun	74
9.	24-29 Tahun	46
10.	30 Tahun keatas	224
	Total	594

Sumber: Arsip Data Jumlah Penduduk Dusun Bagkalan menurut Usia, 2020

2. Kondisi Pendidikan

Masyarakat dusun Bangkalan menyelesaikan pendidikan yang tersebar di jenjang SD (15%), SMP (25%), SMA (40%), dan S1 (20%). Kebanyakan, pendidikan warga masyarakat disini SMA. Meskipun begitu, warga masyarakat sangat peduli tentang pendidikan. Para orangtua tidak ingin anaknya berhenti sampai jenjang SMA atau setara dengan pendidikan orangtuanya. Para orangtua meyakini bahwa hidup harus terus mencari ilmu. Belajar, belajar, dan terus belajar menjadi keyakinan masyarakat.

B. Hasil Penelitian

1. Peran Orangtua dalam Mengoperasionalkan Media Aplikasi Belajar Membaca

Hasil observasi yang saya lakukan menunjukkan bahwa orangtua sudah menemani anaknya belajar di rumah. Para orangtua menemani anaknya belajar rata-rata 1-2 jam di rumah. Sayangnya, para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orangtua banyak yang hanya mengawasi anaknya bermain, padahal permainan bisa diubah menjadi pelajaran yang sangat berharga. Contohnya bermain peran. Orangtua bisa mengajarkan banyak hal saat bermain peran, terutama pada perkembangan bahasanya.

Peran orangtua sangat kompleks. Bukan hanya punya anak lalu selesai. Tetapi mendidik dan memantau sampai anak tumbuh dan berkembang sesuai usia anak juga merupakan peran orangtua. Ada 6 aspek perkembangan anak yang wajib dipahami oleh orangtua, antara lain perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, moral-agama, bahasa, kognitif, dan seni.

Aspek perkembangan bahasa juga sangat penting diperhatikan. Sejak ibu hamil sampai anak lahir, anak bisa mendengarkan bahasa. Bahasa merupakan pesan yang harus disampaikan. Dengan bahasa, semua jadi mudah. Menurut Ny. Iwang Sahlu Sugiawan, perkembangan bahasa merupakan:

> Bagaimana tahapan kemampuan berbahasa anak. Ketika anak masih kecil (batita) mungkin orangtua lebih mengarahkan pada belajar verbal (ucapan) saja. Kemudian berlanjut belajar pengenalan huruf, kemudian menyusun huruf menjadi kata. Semuanya dilakukan bertahap hingga nanti anak mampu berbahasa dengan baik dan benar sesuai dengan kaidahnya.[63]

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ibu Nabilatul Munawwaroh, beliau mengatakan bahwa:

> Perkembangan bahasa anak sudah didapat anak sejak pertama kali ia lahir, namun seiring berjalannya waktu dan bertambahnya usia anak maka bahasa yang dimiliki anak pun

[63] Ny. Iwang Sahlu Sugiawan, Wawancara, Gresik, 11 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> juga semakin berkembang, hal ini bisa kita lihat dari pemerolehan kosakata yang semakin banyak. Misalnya saja pada anak saya yang berumur 5 tahun, pada usia ini anak saya sudah mulai bisa bercerita tentang satu hari yang ia alami.[64]

Perkembangan bahasa memang penting dan sangat membutuhkan peran orangtua. Setiap orangtua harus paham akan perannya. Bukan hanya ibu, ayah juga harus ikut berpartisipasi dan berperan dalam mendidik dan harus tahu akan tumbuh kembangnya anak.

Menurut bapak Asadullahil Ghalib, peran orangtua sangat penting dalam tumbuh kembang anak, terutama dalam perkembangan bahasa anak. Beliau mejelaskan:

> Ya, sangat besar sekali karena anak-anak itu kan belajar bicara itu kan dari orangtua. Jadi awal dia lahir kan dia baru aja bisa mendengar, mengamati lingkungan sekitar, itu dari situ peran orangtua udah mulai dari sejak lahir. Makanya kalau anak gak sering diajak bicara sama orangtua, dari lahir orangtuanya main *gadget*, nonton tv, anaknya dibiarin, itu banyak kemungkinan anaknya nanti *speech delay*. Mulai sejak lahir orangtua itu selalu dituntut untuk kehadirannya karena perannya sangat penting disitu. Nah ditambah lagi ketika anak sudah bisa berbicara, bisa mendengar dengan baik, berbicara dengan baik, la nanti peran orangtua selanjutnya adalah bagaimana mengajari anak membaca. Nah membaca ini sudah mencapai tahap yang istilahnya tidak terlalu sulit asal anak sudah bisa berbicara dan mendengar dengan baik, nah membaca ini tahap selanjutnya. Tapi kalau di tahap awal-awal orangtua lalai, dalam arti anak sering tidak diajak bicara di masa pertumbuhannya meskipun anak belum bisa berbicara. Itu nanti kalau anak-anak *speech delay*, istilahnya telat dalam berbicara itu nanti akan telat semuanya, jadi membacanya juga telat, kemudian perkembangan yang lainnya juga ikut telat. Jadi, peran orangtua sangat penting terutama di 2 tahun pertama pertumbuhan anak.[65]

---

[64] Ibu Nabilatul Munawwaroh, Wawancara, Gresik, 11 Maret 2020.
[65] Bapak Asadullahil Ghalib, Wawancara, Bangkalan, 09 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Ny. Mufid, beliau mengatakan:

> Peran orangtua dalam pendidikan sangat penting karena orangtua merupakan gerbang pertama anak menuju pendidikan.[66]

Peran orangtua memang sangat besar terhadap tumbuh kembang anak. Apabila sejak kecil orangtua salah mendidik atau lalai dalam mendidik anak, bisa berakibat fatal di kehidupan anak ke depannya. Sebisa mungkin sebagai orangtua harus maksimal dalam mendidik anak, karena selain kewajiban tetapi juga memang perannya sebagai orangtua.

2. Media Aplikasi Belajar Membaca

Aplikasi belajar membaca merupakan aplikasi belajar yang dirancang dengan sedemikian rupa guna memudahkan anak-anak dalam belajar membaca. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan gambar dan suara. Terdapat 2 fitur, yakni materi untuk belajar yang sesuai dengan tahapan-tahapan belajar dan permainan guna mengevaluasi sampai mana anak memahami apa yang sudah dipelajari.

Aplikasi belajar membaca dibuat oleh PT Solite Kids yang mana perusahaan tersebut bergerak di bidang *programmer*. Bisnisnya di bidang aplikasi edukasi anak. Bapak Asadullahil Ghalib mengatakan:

> Solite Kids itu lebih ke PT sih lebih tepatnya. Kita PT *company* dari tahun 2014 namanya PT Solite Kids

[66] Ny. Mufid, Wawancara, Gresik, 12 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> Internasional. Bisnisnya di bidang aplikasi edukasi anak kemudian kita juga ada produk kayak media pembelajaran dalam bentuk fisik *kayak flashcard*, poster, *spiner* yang dijual di gramedia, kayak gitu-gitu sih. Jadi kalau saya pribadi di kantor memang kita fokus ngerjain aplikasi untuk anak-anak di usia 2-12 tahun. Jadi aplikasinya semuanya behubungan tentang pendidikan anak. Jadi mulai dari belajar membaca, belajar sholat, belajar wudhu, belajar mengaji, belajar huruf, angka, kemudian cerita anak dan lain-lain sih fokus kita di solite kids.[67]

Beliau juga menjelaskan tentang aplikasi belajar membaca, berikut penjelasannya:

> Semacam aplikasi interaktif. Pengguna atau anak-anak bisa belajar dengan menggunakan media interaktif. Dimulai dengan huruf abjad, kemudian membaca tanpa mengeja. Jadi lebih langsung belajar membaca tanpa mengeja, contoh "ba ha ri" bukan "b a ba" dan setiap kali anak-anak belajar itu sudah ada suaranya. Konsep aplikasi kita itu ada belajar dan bermain. Di menu belajar anak-anak ya belajar, disana disediakan materi-materi seputar pengenalan abjad, membaca satu suku kata, dua suku kata, berakhiran ny-ng, dan lain sebagainya. Kemudian di menu bermain ada semacam latihan atau *exercise*. Jadi dari apa yang sudah dipelajari di menu belajar dilatih di menu bermain. Jadi lebih ke paket lengkap belajar sekaligus melatih apa yang sudah dipelajari.[68]

Era milenial saat ini, banyak sekali orangtua yang memiliki *gadget*. Banyak sekali manfaat yang bisa kita dapatkan dari *gadget*, salah satunya dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran buat anak. Orangtua harus pandai dalam menggunakan *gadget* untuk pendidikan anak. Karena *gadget* juga mempunyai sisi negatif jika tidak digunakan dengan semestinya.

---

[67] Bapak Asadullahil Ghalib, Wawancara, Gresik, 09 Maret 2020.
[68] Bapak Asadullahil Ghalib, Wawancara, Gresik, 09 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desa tempat saya tinggal, para orangtua saat ini memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran, seperti Ibu Siti Maimunah salah satu sampel yang saya teliti. Beliau menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran. Beliau menggunakan aplikasi belajar membaca melalui *gadget*. Menurut beliau:

> Sangat bagus sekali, karena aplikasi tersebut berisi materi materi membaca yang dikemas sangat menarik dengan gambar gambar animasi bergerak dan *diselingi* musik dan sangat mudah dipahami materinya, dikemas dengan bab-bab sesuai materi dari materi yang sangat mudah hingga yang paling susah, seperti materi perkenalan huruf, sampai materi mengeja per suku kata, sehingga anak dapat memahami satu persatu pelajaran, setelah satu materi dipahami bisa dilanjutkan ke materi selanjutnya, disertai evaluasi berupa *games* yang menarik dan menyenangkan.[69]

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Ny.Abdul Hadi, beliau mengatakan:

> *Gampang* digunakan oleh anak-anak dan ada latihannya juga sehingga orangtua bisa mengukur perkembangan anak. Dalam aplikasi tersebut anak-anak juga tidak hanya menyimak akan tetapi anak juga bisa mengikuti apa yang diucapkan dalam aplikasi tersebut.[70]

Selain mudah digunakan, aplikasi belajar membaca juga memiliki dampak positif dan dampak negatif. Seperti yang dikatakan Ibu Siti Chusniyah, beliau mengatakan:

> Positifnya anak mampu belajar sambil bermain sehingga anak tidak jenuh dan mudah untuk diingat, sedangkan negatifnya jika anak terlalu bermain *gadget* anak kurang berkomunikasi dengan orang yang disekitar dan dapat membuat mata kurang baik.[71]

---

[69] Ibu Siti Maimunah, Wawancara, Gresik, 10 Maret 2020.
[70] Ny. Abdul Hadi, Wawancara, Gresik, 10 Maret 2020.
[71] Ibu Siti Chusniyah, Wawancara, Gresik, 12 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat lain juga dikatakan oleh Ibu Fani Martina, beliau mengatakan:

> Dampak positif dari aplikasi membaca yaitu mempermudah anak untuk belajar, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Sedangkan dampak negatif dari aplikasi belajar membaca yaitu mengganggu perkembangan anak. Seperti anak-anak memakai lebih ke *games*, efek radiasi, salah memencet tombol tidak sesuai dengan tujuan.

Aplikasi belajar membaca bisa digunakan oleh semua orang, karena aplikasi belajar membaca dapat digunakan melalui *gadget*. Ada beberapa faktor penghambat dan faktor penunjang dalam menggunakan aplikasi belajar membaca. Berikut adalah pendapat ibu Anik Masruroh:

> Perlu *gadget* dengan spesifikasi tinggi sehingga bisa menggunakan aplikasi ini. Para orangtua yang sedikit gaptek akan kuwalahan dengan kecanggihan *gadget* saat ini, shingga sulit untuk mengoperasikan dan terkadang tidak tahu caranya.[72]

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ibu Siti Zulaekhah, yakni:

> Faktor penghambat terletak di layanan iklan. Sedangkan, untuk faktor penunjang adalah dampingan orangtua ketika menggunakan aplikasi tersebut.[73]

Aplikasi belajar membaca memang butuh dampingan orangtua. Karena bisa berbahaya jika aplikasi tersebut digunakan anak secara mandiri. Orangtua bisa mengenalkan *gadget* ke anak sekaligus mengendalikan anak dari *gadget* tersebut. Pembelajaran melalui media *gadget* juga bagus. Karena keunggulannya sangat banyak. Melalui

[72] Ibu Anik Masruroh, Wawancara, Gresik, 12 Maret 2020.
[73] Ibu Siti Zulaekhah, Wawancara, Gresik, 11 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gadget tersebut, pembelajaran jadi semakin asyik. Hal tersebut merupakan salah satu keunggulan dari belajar melalui *gadget*.

C. Pembahasan

1. Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca

Menjadi orangtua memang tidak mudah. Selain mencari nafkah dan mengurus rumah, orangtua harus pandai dalam mendidik anak. Orangtua merupakan gerbang utama dalam pendidikan anak. Anak pertama kali belajar dan mengenal lingkungan dari orangtuanya. Oleh karena itu, sejak dini anak harus dididik semaksimal mungkin.

Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dipahami oleh setiap orangtua. Tidak hanya ibu, ayahpun harus paham akan perkembangan anaknya. Keenam aspek tersebut di antaranya perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, seni, bahasa, dan kognitif. Semuanya harus berkembang sesuai tahapan usia anak. Keenam aspek tersebut juga harus dipancing dengan memberikan rangsangan sejak dini, terutama pada perkembangan bahasa anak.

Sejak kecil, anak harus selalu diajak berkomunikasi. Bahkan sejak dalam kandungan ibupun, anak harus sering diajak komunikasi. Dengan berkomunikasi, anak akan merespon sesuai dengan usianya. Kalau dalam kandungan, anak akan merespon dengan tendangan. Ketika anak sudah lahir, anak akan meresponnya dengan tangisan. Oleh karena itu, penting sekali memberikan rangsangan berupa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

obrolan-obrolan yang membuat otak anak merekam apa yang sedang dibicarakan.

Kasus yang saya temui, seringkali orangtua membiarkan anaknya bermain *gadget* tanpa adanya dampingan. Berbeda dengan desa tempat saya tinggal. Di sini, para orangtua justru memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran. Memang tidak bisa dipungkiri, kita hidup di era milenial yang marak akan kecanggihan teknologi. Mengenalkan *gadget* pada anak agar tidak tertinggal juga boleh tetapi harus ada batasannya.

Terdapat berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajatan di dalam *gadget*. Salah satunya yaitu aplikasi belajar membaca. Aplikasi yang memberikan materi seputar belajar membaca dan permainan yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan membaca anak. Aplikasi tersebut juga sangat komplit, karena dilengkapi dengan gambar dan suara.

Peran orangtua harus aktif di sini, karena ketika anak bosan dengan media pembelajaran yang melulu hanya buku, orangtua harus bisa memberikan media lain yang lebih asyik tetapi anak tetap bisa belajar. Dengan aplikasi belajar membaca, anak bisa belajar dengan asyik dan tidak mudah bosan. Orangtua hanya perlu meluangkan waktu 1-2 jam dalam sehari untuk duduk bersama dan belajar menggunakan aplikasi belajar membaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika orangtua mendampingi anak belajar, anak akan merasa dikasih perhatian dan bisa menimbulkan keakraban antara orangtua dan anak. Ketika menggunakan aplikasi belajar membaca, orangtua bisa memantau secara langsung sampai mana perkembangan anaknya. Dampingan orangtua sangat wajib ketika anak mulai dikenalkan *gadget*. Disitu orangtua bisa memberikan arahan atau permainan dengan memberikan sebuah aturan ketika bermain *gadget*. Supaya anak paham mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Dampingan orangtua tidak hanya diberikan oleh ibu, tetapi ayah juga. Lebih bagus lagi kalau ayah dan ibu mau meluangkan waktu 1-2 jam dalam sehari untuk memberikan waktu belajar yang berkualitas. Hal tersebut akan menjadi kenangan yang berarti bagi kehidupan anak ke depannya. Peran orangtua memang sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak.

Mendidik anak bukan hanya soal pendidikan semata. Tetapi juga memberikan arahan tentang akhlak, norma, dan aturan yang ada di masyarakat juga termasuk peran orangtua. Semua orangtua pasti menginginkan yang terbaik buat anaknya. Maka dari itu, sejak kecil didikan orangtua harus ada dan harus sesuai porsi. Tidak boleh berlebihan dan tidak boleh kurang. Kalau berlebihan anak akan bersikap manja, kalau kurang pun anak akan berontak sama orangtua. Semua dampak yang terjadi merupakan akibat dari didikan orangtua. Oleh karena itu, orangtua harus pandai-pandai dalam membesarkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak. Tidak lupa juga berdo'a untuk kebaikan anak kepada Allah yang sudah memberikan amanah.

2. Penerapan Media Aplikasi Belajar Membaca

Kita sudah mengetahui bahwa aplikasi belajar membaca merupakan aplikasi belajar membaca cepat tanpa mengeja. Aplikasi belajar membaca merupakan aplikasi pendidikan yang membantu anak untuk belajar membaca huruf alfabet a-z, membaca 1-3 kosakata, mengenalkan pada anak huruf vokal dan konsonan dengan cara yang menyenangkan. Selain ada materi pembelajaran, aplikasi ini dilengkapi dengan permainan. Konsep metode belajar membaca pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai permainan dan suara yang menarik sehingga anak tidak bosan saat bermain.

Belajar membaca merupakan hal dasar yang harus diajarkan pada anak sejak dini setelah anak mengenal angka dan huruf. Aplikasi ini dirancang oleh PT Solite Kids yang berdiri sejak tahun 2014 di Bangkalan Madura. Solite Kids bekerja di bidang aplikasi pendidikan untuk anak dan membuat produk pembelajaran untuk anak. Aplikasi yang sudah dirancang oleh Solite Kids yaitu aplikasi belajar membaca, belajar sholat, belajar wudhu, belajar mengaji, belajar huruf, angka, dan lain-lain. Sedangkan untuk produksinya, Solite Kids memproduksi poster, *spiner*, *flashcard*, buku cerita anak, dan lain-lain. Hasil produksinya biasanya dijual di gramedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aplikasi belajar membaca dirancang sejak 2016. Dirilis pada tanggal 20 Juni 2017 dan *diupdate* pada tanggal 26 Januari 2019. Aplikasi belajar membaca sudah mendapat bintang 5 dari 500.000 lebih orang yang *download* aplikasi belajar membaca. Pengguna aplikasi belajar membaca 40% dari Jakarta, 30% Jawa Timur, 20% Jawa Barat, 10% seluruh Indonesia. 66,4% yang *download* perempuan, 33,6% laki-laki. Usia paling banyak 25-34 tahun yang *download*. Yang paling suka dimainkan di bagian 2 suku kata. Yang paling sering digunakan adalah di *game*nya. Setiap hari aplikasi ini digunakan oleh 9.421 pengguna karena tidak semua orang menggunakan aplikasi ini secara bebarengan.

Bapak Asadullahil Ghalib merupakan produser dari perancang aplikasi belajar membaca. Beliau menjelaskan bahwa aplikasi ini cocok digunakan untuk usia 5 tahun. Tetapi pada kenyataannya, aplikasi ini cocok digunakan untuk usia 3 tahun. Karena tuntutan pendidikan yang semakin sulit, anak harus dipaksa untuk belajar mengenal huruf dan membaca sejak dini. Dalam usia 5-6 tahun, anak harus dituntut untuk bisa membaca demi melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi.

Aplikasi belajar membaca sangat membantu orangtua untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Media aplikasi belajar membaca bisa dijadikan sebagai pendamping media buku. Aplikasi belajar membaca bisa digunakan 1 jam dalam sehari. Aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini tidak boleh digunakan lama-lama karena bisa membuat anak kecanduan bermain *gadget*. Cukup 1 jam sehari dengan dampingan orangtua, anak akan merasa bahagia karena diperkenalkan dengan media elektronik dan mendapat kasih sayang dari orangtua.

Aplikasi belajar membaca terdiri dari 2 fitur, yaitu:

1. Fitur Belajar Membaca
   a. Belajar membaca huruf A-Z
   b. Belajar membaca huruf vokal A I U E O
   c. Belajar membaca satu suku kata
   d. Belajar membaca dua suku kata
   e. Belajar membaca tiga suku kata
   f. Belajar membaca ng dan ny
   g. Belajar membaca awalan konsonan
   h. Belajar membaca kata dengan akhiran konsonan
   i. Belajar membaca nama anggota keluarga
   j. Belajar membaca nama keluarga
   k. Belajar membaca nama hewan
   l. Belajar membaca nama buah
   m. Belajar membaca warna
2. Fitur Bermain
   a. Bermain tebak mebaca kata
   b. Bermain balon kata
   c. Bermain tebak huruf vokal

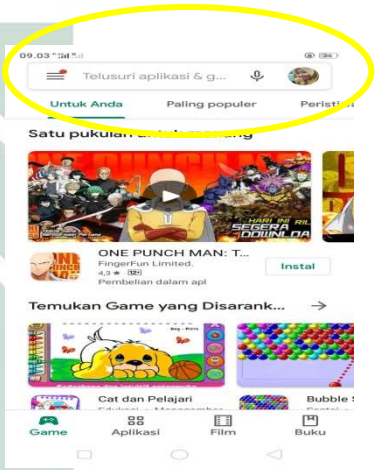
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Bermain puzzle kata

Aplikasi ini bisa *didownload* melalui *google play* atau *play store* yang ada di *gadget*. Berikut merupakan cara *download* aplikasi belajar membaca:

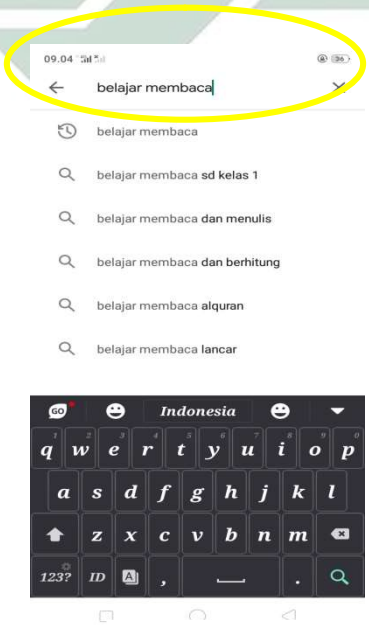
a. Klik ikon *google play* atau *play store* yang ada di *gadget* sampai muncul beranda *google play* atau *play store*.

Gambar 4.1



Gambar 4.2

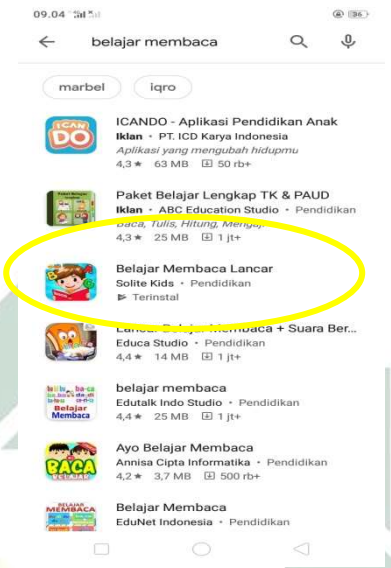
b. Kemudian ketik belajar membaca di kolom pencarian.



Gambar 4.3

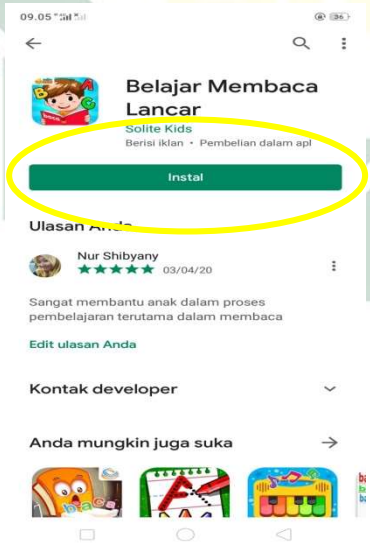
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pilih aplikasi belajar membaca.



Gambar 4.4

d. Kemudian klik *install* sampai berhasil *terinstall* dan ikon belajar membaca muncul di *desktop gadget*.



Gambar 4.5 Gambar 4.6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut merupakan cara menggunakan aplikasi belajar membaca:

a. Klik ikon aplikasi belajar membaca yang ada di *desktop gadget*.

Gambar 4.7

b. Pilih materi atau permainan yang akan digunakan.

Gambar 4.8

NB: Tanda biru ikon materi dan tanda merah ikon permainan

Materi yang ditawarkan oleh aplikasi belajar membaca ada 12 menu dan sesuai dengan tahapan-tahapannya. Menu tersebut, antara lain:

a. Belajar membaca huruf A-Z

b. Belajar membaca huruf vokal A I U E O

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Belajar membaca satu suku kata

d. Belajar membaca dua suku kata

e. Belajar membaca tiga suku kata

f. Belajar membaca ng dan ny

g. Belajar membaca huruf konsonan

h. Belajar membaca kata dengan akhiran konsonan

i. Belajar membaca nama anggota keluarga

j. Belajar membaca nama hewan

k. Belajar membaca nama buah

l. Belajar membaca warna

Berikut merupakan tampilan menu materi dari aplikasi belajar membaca.

Gambar 4.9

Materi yang disediakan di aplikasi belajar membaca dapat digunakan sesuai pembelajaran yang ada di sekolah, misalnya di sekolah pembelajaran sampai di belajar membaca 1 suku kata, maka anak dapat dipelajari untuk membaca 1 suku kata melalui aplikasi belajar membaca dengan didampingi orangtua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan menu permainan terdiri dari 4 menu, antara lain:

a. Bermain tebak mebaca kata

b. Bermain balon kata

c. Bermain tebak huruf vokal

d. Bermain puzzle kata

Berikut merupakan tampilan menu permainan dari aplikasi belajar membaca.

Gambar 4.10

Rancangan permainan yang terdapat di aplikasi belajar membaca dibuat untuk mengevaluasi sampai mana perkembangan membaca anak. Permainan ini bisa digunakan langsung tanpa menggunakan materi yang terdapat di aplikasi belajar membaca. Ketika anak sudah bisa membaca sebelum kenal dengan aplikasi belajar membaca, maka anak boleh langsung menggunakan permainannya. Tetapi jika anak belum bisa membaca, maka dianjurkan untuk belajar di materi yang terdapat di aplikasi belajar membaca sebagai media pendamping dari buku,

Aplikasi belajar membaca berguna untuk media tambahan anak yang sangat interaktif karena dilengkapi dengan suara dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar serta berguna untuk mengenalkan *alphabet*, huruf vokal, huruf konsonan, membaca 1-3 suku kata, dan mengenalkan tentang anggota keluarga, nama hewan, nama buah, serta mengenalkan warna kepada anak. Aplikasi belajar membaca mempunyai dampak positif dan juga dampak negatif bagi anak. Dampak positif bagi anak, antara lain:

a. Pembelajaran jadi sangat menarik buat anak karena anak dikenalkan dengan media teknologi sehingga anak tidak cepat bosan dalam belajar.
b. Pembelajaran semakin mudah karena disertai dengan pengisi suara yang jelas dan visualisasi yang menarik.
c. Pembelajaran jadi sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan permainan yang dapat memacu anak untuk belajar.
d. Dapat membantu anak lebih cepat dalam membaca karena konsep belajarnya membaca langsung tanpa mengeja.
e. Mudah dibawa kemana-mana dan bisa dipakai dimanapun dan kapanpun anak mau.
f. Bermain *gadget* jadi lebih bermanfaat dengan adanya aplikasi belajar membaca.
g. Bisa meningkatkan minat baca anak.
h. Ketika bermain, dapat memacu anak untuk mendapatkan bintang sehingga bisa meningkatkan konsentrasi anak.
i. Menambah wawasan untuk anak karena belajar melalui media teknologi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan dampak negatifnya adalah:

a. Anak bisa kecanduan dalam bermain *gadget*.
b. Jika tidak ada dampingan orangtua, maka anak akan tidak fokus belajar karena tergiur dengan aplikasi lain misalnya *youtube* atau permainan yang lainnya.
c. Jika digunakan terus-menerus bisa merusak mata anak.
d. Anak bisa mempunyai sikap apatis dan anti sosial karena kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
e. Jika sering bermain *gadget*, bisa mengganggu mental dan perkembangan anak.
f. Jika permainan yang ada di aplikasi belajar membaca dipakai secara terus-menerus, anak bisa bosan karena sudah bisa.

Adapun faktor penghambat dan penunjang adanya aplikasi belajar membaca untuk anak adalah:

a. Faktor Penunjang
   1) Adanya dampingan orangtua yang selalu membimbing dan mengarahkan anak.
   2) Aplikasi belajar membca tidak memakan tempat yang cukup besar di *gadget* karena kapasitasnya yang kecil.
   3) Variasi pembelajaran yang lumayan banyak sehingga menunjang untuk beberapa tingkatan belajar membaca anak.
   4) Saat ini, hampir semua orangtua sudah memiliki *gadget* yang mampu digunakan anaknya untuk belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Materi aplikasi belajar membaca yang huruf abjad, huruf vokal, membaca 1-2 suku kata, dan semua permainnya bisa digunakan tanpa menggunakan internet.
6) Dilengkapi dengan suara dan gambar yang menarik.

b. Faktor Penghambat

1) Tidak semua orangtua mampu mengawasi anak dengan penuh sehingga memungkinkan anak bermain *gadget* bukan untuk belajar tapi bisa juga ke permainan lainnya.
2) Orangtua yang gagap teknologi, tidak bisa menggunakan media aplikasi belajar membaca.
3) *Financial*, karena *gadget* tidak murah.
4) Adanya layanan iklan yang setiap kali muncul ketika selesai menggunakan aplikasi.
5) Perlu adanya *update* secara berkala untuk mendapatkan pembaharuan.
6) Perlu *gadget* dengan spesifikasi tinggi sehingga bisa menggunakan aplikasi ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan di atas tentang "Peran Orangtua dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Aplikasi Belajar Membaca di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik" dapat disimpulkan sebagai berikut:

Yang *Pertama*, peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun yaitu sebagai fasilitator di rumah, karena orangtua bertanggung jawab menyediakan diri untuk terlibat dalam membantu proses pembelajaran anak. Orangtua sangat berpengaruh dalam tumbuh kembangnya seorang anak, termasuk perkembangan bahasanya. Sejak dalam kandungan pun anak harus sudah diajak komunikasi. Semakin berkembangnya zaman, anak kecil sekarang lebih memilih *gadget* untuk *game* daripada untuk belajar. Orangtua harus berperan penuh dalam hal ini. *Gadget* bisa dijadikan salah satu alternatif ketika anak bosan belajar menggunakan buku. Orangtua bisa memanfaatkan *gadget* dan *download* aplikasi belajar membaca sebagai media untuk anak belajar. Dengan menggunakan aplikasi belajar membaca, anak menjadi tidak mudah bosan dan bisa belajar dengan mudah dengan berbagai media. Dengan mendampingi secara sabar dan bertahap, anak akan mengenal teknologi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan baik dan benar.

Yang *Kedua*, penerapan media aplikasi belajar membaca terhadap perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun yakni media aplikasi belajar membaca cocok digunakan mulai usia 3 tahun karena di usia 3 tahun, anak mulai belajar mengenal huruf. Penerapannya sangat mudah, aplikasi belajar membaca bisa *didownload* melalui *google play* secara gratis dengan menggunakan kuota. Aplikasi ini mempunyai 2 fitur, yaitu materi dan *game*. Melalui fitur materi, anak bisa belajar sesuka hati dengan didampingi oleh orangtua. Setelah materi selesai, anak bisa diajak main *game* yang sudah disediakan difitur *game*. Kedua fitur tersebut dilengkapi dengan gambar dan suara yang menarik supaya anak tidak bosan. Hanya dengan meluangkan waktu 1-2 jam untuk mendampingi anak belajar, anak akan merasa lebih diperhatikan dan disayang.

Penggunaan aplikasi belajar membaca mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya, antara lain pembelajaran jadi sangat menarik buat anak karena anak dikenalkan dengan media teknologi sehingga anak tidak cepat bosan dalam belajar, pembelajaran semakin mudah karena disertai dengan pengisi suara yang jelas dan visualisasi yang menarik, pembelajaran jadi sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan permainan yang dapat memacu anak untuk belajar, dapat membantu anak lebih cepat dalam membaca karena konsep belajarnya membaca langsung tanpa mengeja, mudah dibawa kemana-mana dan bisa dipakai dimanapun dan kapanpun anak mau, bermain *gadget* jadi lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermanfaat dengan adanya aplikasi belajar membaca, bisa meningkatkan minat baca anak, ketika bermain dapat memacu anak untuk mendapatkan bintang sehingga bisa meningkatkan konsentrasi anak, dan menambah wawasan buat anak karena belajar melalui media teknologi.

Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak bisa kecanduan dalam bermain *gadget*, jika tidak ada dampingan orangtua maka anak akan tidak fokus belajar karena tergiur dengan aplikasi lain misalnya *youtube* atau permainan yang lainnya, jika digunakan terus-menerus bisa merusak mata anak, anak bisa mempunyai sikap apatis dan anti sosial karena kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, jika sering bermain *gadget* bisa mengganggu mental dan perkembangan anak, dan jika permainan yang ada di aplikasi belajar membaca dipakai secara terus-menerus anak bisa bosan karena sudah bisa.

Terdapat faktor penunjang serta faktor penghambat ketika menggunakan aplikasi belajar membaca. Faktor penunjang, antara lain adanya dampingan orangtua yang selalu membimbing dan mengarahkan anak, aplikasi belajar membca tidak memakan tempat yang cukup besar di *gadget* karena kapasitasnya yang kecil, variasi pembelajaran yang lumayan banyak sehingga menunjang untuk beberapa tingkatan belajar membaca anak, saat ini hampir semua orangtua sudah memiliki *gadget* yang mampu digunakan anaknya untuk belajar, materi aplikasi belajar membaca yang huruf abjad, huruf vokal, membaca 1-2 suku kata, dan semua permainnya bisa digunakan tanpa menggunakan internet, serta dilengkapi dengan suara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan gambar yang menarik.

Sedangkan faktor penghambatnya, antara lain tidak semua orangtua mampu mengawasi anak dengan penuh sehingga memungkinkan anak bermain *gadget* bukan untuk belajar tapi bisa juga ke permainan lainnya, orangtua yang gagap teknologi tidak bisa menggunakan media aplikasi belajar membaca, *financial* karena *gadget* tidak murah, adanya layanan iklan yang setiap kali muncul ketika selesai menggunakan aplikasi, perlu adanya *update* secara berkala untuk mendapatkan pembaharuan, dan perlu *gadget* dengan spesifikasi tinggi sehingga bisa menggunakan aplikasi ini.

B. Saran

1. Diharapkan kepada orangtua untuk selalu menjalankan perannya sebagai orangtua yang semestinya, salah satunya dengan memberikan stimulus, motivasi, dan dukungan terhadap perkembangan bahasa anak serta memberi dampingan, lebih-lebih dalam mengoptimalkan penggunaan *gadget*.
2. Diharapkan kepada pemerintahan desa untuk lebih memperhatikan atau lebih memberi dukungan terhadap warga supaya menjadikan desa lebih berwawasan pendidikan.
3. Untuk perancang aplikasi belajar membaca, diharapkan selalu *mengupdate* aplikasi nya supaya anak tidak bosan karena sudah bisa dan terlalu mudah untuk anak.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi acuan dan wawasan untuk penelitian selanjutnya, terlebih mengenai peran orangtua tehadap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan bahasa verbal maupun media aplikasi belajar membaca.

5. Jika penelitian ini masih banyak kekurangan, baik dalam penulisan maupun informasi terkait peran orangtua terhadap perkembangan bahasa verbal dan media aplikasi belajar membaca, maka bisa dilakukan pengkajian ulang dengan penelitian yang mendalam untuk menyempurnakan hasil penelitian yang sudah ditulis oleh peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Achir, Yaumil Agoes. 1995. *Peranan Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak, Buku Seri Keluarga Sejahtera*. Jakarta.

Al Hafizh, Abdul Aziz Ahmad dan Muhammad Sya'ban. 2012. *An-Nisa' Al-Qur'an for Ladies & Fiqih Wanita*. Bekasi: PT Surya Prima Selaras.

Al-Tirmidzi, Imam. 1975 M. *Sunan al-Tirmidzi*. Mesir: Syarikah Maktabah wa Muktaba'ah Mustafa al-Baby al-Halby.

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

BNN. 2007. *Mencegah Lebih Baik daripada Mengobati*. Jakarta.

Cherry, Colin. 1978. *World Communication: Threat or Promise?*. New York: Jonh Wiley & Sons.

Daradjat, Zakiah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. *Psiko Linguistik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2001. *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta: Universitas terbuka.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Renika Cipta.

Effendy, Onong Uchjana. 1997. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fatimah, Endang. 2006. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Gorden, William I. 1978. *Communication: personal and public*. Sherman Oaks, CA: Alfred.

Gunarsa, Singgih D. 2002. *Psikologi untuk Membimbing*. Jakarta: PT . BPK Gunung Mulia.

Hardjana, Agus M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal.* Yogyakarta: Kanisius.

Ilyas, Martini. *Psikologi Perkembangan Bahasa Aud.* Jakarta: Universitas Terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kulup, Luluk Isani. 2008. *Pembelajaran Membaca Pada Anak Usia Dini*. Vol 51.

Kurniawan, K. 2011. *Apa itu Android Pengertian Android secara Singkat*, http://thekaku.com/apa-itu-android-secara-singkat/ diakses tangggal 23 November 2013.

Latifah, Nur. 2017. *"Hubungan Pola Asuh dengan Konsumsi Makan Keluarga"*. Skripsi--Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

LN, Syamsu Yusuf. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Miles, M. B. dan Huberman, A. M. 1984. *Qualitative Data Analisis: A Sourcebook of New Methods.* California: Sage Publications.

Moleong, J Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhamed, Ally. 2009. *Mobile Learning Transforning the Delivery of Education and Training*. Quebec: AU Press.

Muhammad, Ibn Majah Abu 'Abdullah bin Yazid Al-Qazwini. tth. *Sunan Ibnu Majah Juz: 1*. Kairo: Dar Ihya' al-Kitab al-'Arabiyah.

Murdoko, E. Widijo Hari. 2017. *Parenting with Leadership Peran Orangtua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo.

Nelson, Judy C. Pearson dan Paul E. 1979. *Understanding and sharing: An Introduction to Speech Communication.* Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown.

Noor, Juliansyah. 2012. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Noviana, Intan. 2013. *Langsung bisa Belajar Membaca Tanpa Mengeja*. Yogyakarta: Cabe Rawit.

Poerwadarminta. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sadikin, Ali. 2012. *Metode Pembelajaran 1 Bang Ali*. [Online]. (http://Alisadikinwear.worpress.com/2012/07politeknikperikanannegri.html) . Diakses pada tanggal 10 April 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.

Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2017. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajara Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suranto. 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika.

Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.

Syamsuddin, Haeriah. 2014. *Brain Game Untuk Balita*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Uzer, Muhammad dan Usman. 1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Woodill, G. 2010. *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for Developing Your Teams*. MCGraw Hill Professio.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id