

**TINDAK TUTUR ANAK KELAS B TK AISIYAH BUSTANUL
ATHFAL GISTING BAWAH DAN PENGEMBANGANNYA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN
BERBAHASA BERBASIS ANIMASI
DI TAMAN KANAK-KANAK**

(TESIS)

Oleh

DELVI ISKANDAR



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

TINDAK TUTUR ANAK KELAS B TK AISIYAH BUSTANUL ATHFAL GISTING BAWAH DAN PENGEMBANGANNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERBAHASA BERBASIS ANIMASI

Oleh
Delvi Iskandar

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan tindak tutur anak dalam kegiatan pembelajaran di TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tindak tutur anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dalam kegiatan pembelajaran dan mengembangkan hasil penelitian yang ditemukan menjadi media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi di taman kanak-kanak.

Metode yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan hasil penelitian menjadi media pembelajaran menggunakan model DDD-E. Sumber data penelitian adalah tuturan anak-anak TK ABA berjumlah 25 anak. Sumber data untuk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi adalah hasil penelitian berupa tindak tutur asertif, direktif, komisif, ekspresif dan deklaratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik rekam dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis model interaktif. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan tindak tutur asertif berdasarkan kelangsungan dan keliteralannya tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal. Tindak tutur direktif berdasarkan kelangsungan dan keliteralannya dapat digolongkan ke dalam tindak tutur langsung literal dan tindak tutur tidak langsung literal. Tindak tutur ekspresif berdasarkan kelangsungan dan keliteralannya tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal. Tindak tutur komisif berdasarkan kelangsungan dan keliteralannya tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal. Tindak tutur ekspresif berdasarkan kelangsungan dan keliteralannya tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal. Media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi yang dikembangkan dari hasil penelitian dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Kata kunci : tindak tutur, media pembelajaran, animasi.

ABSTRACT

SPEECH ACT THE GREAT B OF KINDERGARTEN AISIYAH BUSTANUL ATHFAL GISTING BAWAH AND IMPROVEMENT AS THE EDUCATION MEDIA OF LANGUAGE ABILITY BASED ON ANIMATION

By
Delvi Iskandar

The problem this research relate to speech act of children in education activity at Kindergarten Aisiyah Bustanul Athfal Gisting Bawah Academic Year 2015/2016. The purpose the research to describe speech act the great B of Kindergarten Aisiyah Bustanul Athfal Gisting Bawah in education activity and improve the result of research that found to be education media to able using language based on animation in kindergarten.

The method that used to reach purpose of the research above is qualitatif description method. An then improvement model is to improve the result of research to be education media using DDD-E model. The source of research data is language of the twenty five student of Kindergarten Aisiyah Bustanul Athfal. The source of data above for improving education media based on animation is the result of research from speech act asertives, directives, commissives, expressives, and declaration. Technic to collecting dat that use in the research is observation technic, record technic, and the note at the field. The next, data that have been collected analyzed interactive model. A Technic analyzed data that used is improving media that are descriptive qualitatif and quntitatif data.

The result of research showing assertives speech act based on direction and literalation include in direct literal of speech act. A directives speech act based on direction literalation include in direct an indirect literal. An expressive based on direction and literalation include in direct literal of speech act. An commissive from the direction and literalation include in direct literal. Education media language skill based on animation that improved from the result of research can be used by teachers and student in education at the kindergarten.

Keywords : speech act, media of education, animation

**TINDAK TUTUR ANAK KELAS B TK AISIYAH BUSTANUL
ATHFAL GISTING BAWAH DAN PENGEMBANGANNYA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN
BERBAHASA BERBASIS ANIMASI
DI TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh

DELVI ISKANDAR

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

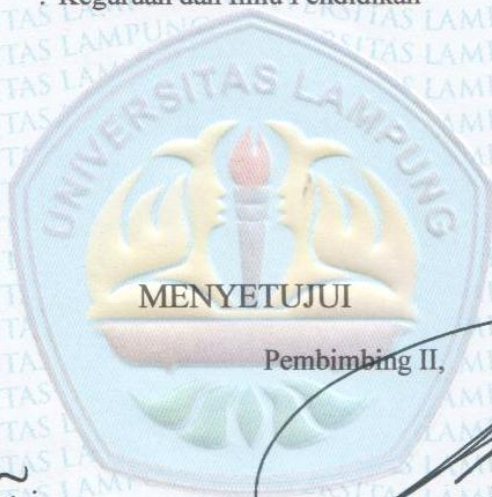
Judul Tesis : **Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dan Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi di Taman Kanak-Kanak**

Nama Mahasiswa : **Delvi Iskandar**

No. Pokok Mahasiswa : 1423041005

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP. 19640106 198803 1 001

Dr. Munaris, M.Pd.
NIP. 19700807 200501 1 001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP. 19620203 198811 1 001

Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP. 19630713 199311 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. 

Sekretaris : Dr. Munaris, M.Pd. 


Penguji Anggota : I. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. 

II. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. 
NIP. 19590722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. 
NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 29 Maret 2017

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Tesis dengan judul *Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyah Gisting Bawah dan Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi di Taman Kanak-Kanak* adalah karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

2. Hak intelektual saya atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi jika ternyata ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam tesis ini, atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandar Lampung, Maret 2017

Yang menyatakan,



Deivi Iskandar
NPM 1423041005

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Purwodadi, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus, 31 Januari 1982, buah kasih sayang dari Ayahanda Bachtiar (Alm.) dan Ibunda Rukmini. Penulis anak keenam dari tujuh bersaudara. Pendidikan yang telah ditempuh adalah Sekolah Dasar Negeri 4 Gisting Bawah diselesaikan tahun 1994, Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Talang Padang diselesaikan tahun 1997, Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Gisting diselesaikan tahun 2000 dan S 1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di FKIP Universitas Lampung diselesaikan tahun 2006.

Pada tahun 2014 penulis diterima di Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sejak tahun 2005 sampai dengan sekarang penulis mengajar mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMK Muhammadiyah Gisting, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung.

MOTO

Pemenang adalah orang yang yang mampu menaklukan segala rintangan dan hambatan dengan tetap tersenyum dan bersabar

(Delvi Iskandar)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada orang tuaku, istriku, dan kedua buah hatiku

SANWACANA

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakaatuh.

Alhamdulillah penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah yang Mahakuasa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dan Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi di Taman Kanak-Kanak*. Penulis dalam menyelesaikan tesis ini banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Prof. Dr. Hasriadi Mat Akin, M.S., selaku rektor Universitas Lampung;
2. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. selaku direktur pascasarjana Universitas Lampung;
4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan dosen penguji yang telah memberikan nasihat, saran-saran, dan kritik dalam penyelesaian tesis ini;

5. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unila dan dosen penguji yang telah memberikan nasihat, saran-saran, dan kritik dalam penyelesaian tesis ini;
6. Dr. Nulaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang dengan sabar memberikan, motivasi, bimbingan, arahan, saran, kritik dalam penyelesaian tesis ini;
7. Dr. Munaris, M.Pd. , selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam penyelesaian tesis ini;
8. Bapak dan Ibu dosen program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
9. Ibuku tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa untuk keberhasilanku dalam menyelesaikan studi S-2 di Universitas Lampung;
10. Istriku tercinta (Siska Fitriana) terima kasih atas doa, dukungan, dan pengorbanannya yang luar biasa.
11. Anak-anakku tercinta (Almeera Anindia Iskandar dan Muhammad Arkenzi Kiandra Iskandar);
12. Kakak-kakakku (Heri Suhaibi, Edi Irawan, Jon Elfiz, Uni Yani, Uni Leni) atas bantuan dan dukungannya;
13. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2014 yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik;
14. Kepala sekolah TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah, Ibu Siti Marfuah dan dewan gurunya (Ibu Alfiana, S.Pd. dan Ibu Santi Dwi Relawati).

15. Ibu Pulmiati, S.Kom. dan Bapak Hendrik Liu yang telah membantu penulis dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi;

16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya yang ikut membantu penyelesaian tesis ini.

Semoga bantuan dan amal baik yang mereka berikan kepada penulis akan memperoleh balasan yang melimpah dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakaatuh.

Bandar Lampung, Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK -----	i
HALAMAN JUDUL -----	ii
HALAMAN PERSETUJUAN -----	iii
HALAMAN PENGESAHAN -----	iv
LEMBAR PERNYATAAN -----	v
RIWAYAT HIDUP -----	vi
MOTO -----	vii
PERSEMBAHAN -----	vii
SANWACANA -----	viii
DAFTAR ISI -----	ix
DAFTAR SINGKATAN -----	x
DAFTAR LAMPIRAN -----	xi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah-----	1
1.2 Rumusan Masalah -----	8
1.3 Tujuan Penelitian -----	8
1.4 Manfaat Penelitian-----	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian -----	9

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tindak Tutur -----	10
2.1.1 Jenis-jenis Tindak Tutur-----	12
2.1.1.1 Tindak Tutur Langsung dan Tak Langsung -----	12
2.1.1.2 Tindak Tutur Literal dan Tak Literal-----	13
2.1.2 Tindak Lokusi, Ilokusi, Perlokusi-----	15
2.1.3 Peranan Konteks dalam Peristiwa Tindak Tutur -----	20
2.1.4 Kesantunan Bertutur-----	21
2.2 Pemerolehan Pragmatik Anak Usia Dini -----	27
2.3 Pendidikan Prasekolah -----	33
2.4 Kegiatan Pembelajaran di TK-----	35
2.5 Penelitian Pengembangan-----	36
2.6 Media Pembelajaran -----	46
2.7 Animasi dalam Media Pembelajaran -----	52

III.METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian -----	56
3.2 Sumber Data -----	57
3.3 Teknik Pengumpulan Data -----	58
3.4 Teknik Analisis Data-----	58
3.4.1 Model Analisis Data -----	58
3.4.2 Langkah-Langkah Analisis Data dan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran-----	62
3.5 Pengecekan Data -----	65

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian -----	67
4.2 Pembahasan -----	68
4.2.1 Tindak Tuter Asertif Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan Pembelajaran -----	68
4.2.1.1 Fungsi Tindak Tuter Asertif Melaporkan-----	69
4.2.1.2 Fungsi Tindak Tuter Asertif Mengiyakan (A.I) -----	83
4.2.1.3 Fungsi Tindak Tuter Asertif Menyatakan (A.M)-----	94
4.2.1.4 Fungsi Tindak Tuter Asertif Menegaskan (A.Tg)-----	112
4.2.1.5 Fungsi Tindak Tuter Asertif Mengusulkan (A.U)-----	121
4.2.1.6 Fungsi Tindak Tuter Asertif Mengeluh (A.Mg)-----	124
4.2.1.7 Fungsi Tindak Tuter Asertif Mengemukakan Pendapat (A.MP)-----	128
4.2.2 Tindak Tuter Direktif Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan Pembelajaran-----	134
4.2.2.1 Fungsi Tindak Tuter Direktif Memerintah (D.P) -----	134
4.2.2.2 Fungsi Tindak Tuter Direktif Meminta (D.Mn)-----	163
4.2.2.3 Fungsi Tindak Tuter Direktif Memohon (D.Mh) -----	166
4.2.2.4 Fungsi Tindak Tuter Direktif Melarang (D.MI)-----	172
4.2.2.5 Fungsi Tindak Tuter Direktif Menasehati (D.Mn) -----	180
4.2.5.6 Fungsi Tindak Tuter Direktif Menganjurkan (D.Ma)-----	187
4.2.3 Tindak Tuter Ekspresif Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan Pembelajaran-----	189
4.2.3.1 Fungsi Tindak Tuter Ekspresif Meminta Maaf (E.Mf) -----	189
4.2.3.2 Fungsi Tindak Tuter Ekspresif Memuji (E.Mj) -----	195
4.2.3.3 Fungsi Tindak Tuter Ekspresif Terima Kasih (E.Tr) -----	198
4.2.4 Tindak Tuter Komisif Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan Pembelajaran -----	201
4.2.4.1 Fungsi Tindak Tuter Komisif Menawarkan (E.Mnw) -----	201
4.2.4.2 Fungsi Tindak Tuter Komisif Menjanjikan (E.Mnj) -----	202
4.2.4.3 Fungsi Tindak Tuter Komisif Mengancam (E.Mcm)-----	204
4.2.5 Tindak Tuter Deklaratif Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan Pembelajaran -----	208
4.2.5.1 Fungsi Tindak Tuter Deklaratif Membatalkan(Dk.Bt) -----	208
4.2.5.2 Fungsi Tindak Tuter Deklaratif Mengabulkan(Dk.Kb)-----	211
4.2.5.3 Fungsi Tindak Tuter Deklaratif Memaafkan (Dk.Mf)-----	213

4.3 Pengembangan Media Pembelajaran	217
4.3.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak.....	217
4.3.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi	219
4.3.2.1 Analisis Instruksional.....	219
4.3.2.2 Pengembangan Garis-Garis Besar Program Pembelajaran	220
4.3.2.3 Pengembangan Flowchart	221
4.3.2.4 Pengembangan Story Board	222
4.3.2.5 Validasi Produk Media Pembelajaran	224
4.3.2.6 Pengembangan Produk Media Pembelajaran.....	231

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	240
5.2 Saran	241

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR SINGKATAN

A.I	: Asertif Mengiyakan
A.L	: Asertif Melaporkan
A.M	: Asertif Menyatakan
A.Mg	: Asertif Mengeluh
A. Ns	: Asertif Menasehati
A.Tg	: Asertif Menegaskan
A.U	: Asertif Mengusulkan
D.M	: Direktif Meminta
D.Ma	: Direktif Menganjurkan
D.Ml	: Direktif Melarang
D.Mn	: Direktif Menasehati
D.Mh.	: Direktif Memohon
D.P	: Direktif Memerintah
E. Mf	: Ekspresif Meminta Maaf
E. Mj	: Ekspresif Memuji
E.Tr	: Ekspresif Mengucapkan Terima Kasih
K.Mnj	: Komisif Menjanjikan
K.Mnw	: Komisif Menawarkan
K.Mcm	: Komisif Mengancam
Dk.Bt	: Deklaratif Membatalkan
Dk.Kb.	: Deklaratif Mengabulkan
Dk.Mf	: Deklaratif Memaafkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Story Board	246
Korpus Data Tindak Tutur Siswa.....	250

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu sistem lambang dalam kegiatan berkomunikasi. Lambang tersebut dimaksudkan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. Bahasa digunakan dalam proses komunikasi sosial di masyarakat, baik oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.

Wujud penggunaan bahasa secara nyata terealisasi lewat tindak tutur, satu hal yang selalu berkaitan dan tidak pernah lepas dari tindak tutur adalah penggunaan bahasa lisan. Bahasa lisan cenderung lebih mudah digunakan dan lebih praktis. Penggunaan bahasa lisan sering didukung oleh mimik, gerak-gerak anggota tubuh, dan intonasi dengan tujuan untuk memperjelas maksud yang disampaikan.

Tindak tutur adalah berlangsungnya interaksi linguistik dalam suatu bentuk ujaran yang mencakup ekspresi situasi psikologis dan tindak sosial seperti mempengaruhi perilaku orang lain atau membuat suatu kesepakatan yang melibatkan dua pihak yaitu penutur dan mitra tutur. Jadi tindak tutur lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya. Salah satu contoh tindak tutur dapat dilihat dalam interaksi anak-anak ketika berkomunikasi.

Anak-anak menggunakan bahasa yang telah diperolehnya melalui interaksi dengan orang lain, baik dengan anak sebaya, anak-anak yang lebih muda atau dengan orang dewasa di sekitarnya. Pada saat menggunakan bahasa, secara tidak langsung anak-anak juga mempelajari norma dan budaya yang berlaku di sekitarnya. Dardjowijoyo (2000:275) menyebutnya dengan pemakaian bahasa (*language usage*) dan penggunaan bahasa (*language use*). Dengan demikian, anak-anak juga harus menguasai kemampuan pragmatik.

Kajian pragmatik yang dipelopori Austin (1969) menyebutkan bahwa ketika seseorang berbicara, ia tidak hanya mengucapkan sebuah ujaran saja, tetapi ia juga melakukan tindakan dengan ujarannya tersebut. Pandangan ini disebut dengan *Speech Act* (tindak tutur) yang terdiri atas lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Ketika seseorang berujar atau mengeluarkan ujaran (*speech*), ia memiliki maksud-maksud tertentu yang berdampak pada lawan tuturnya. Selanjutnya Searle mengklasifikasikan tindak tutur di atas menjadi lima jenis tindak tutur *representatives, directives, expressives, commissives, dan declaration*.

Kaitannya dengan anak-anak, mitra tutur adalah hubungan antara ia dengan orang lain, yang berinteraksi dan berkomunikasi dengannya. Tujuan tutur adalah maksud anak-anak tersebut saat mengucapkan sesuatu, dan tindak tutur adalah produk ujaran yang diproduksi oleh anak-anak. Pada masa ini, mereka sudah dapat membuat pernyataan (kalimat tanya, kalimat berita) dan berbagai bentuk kalimat atau konstruksi langsung.

Ketika memasuki taman kanak-kanak (TK), anak sudah menguasai hampir semua kaidah dasar gramatikal bahasanya. Mereka juga memiliki

perbendaharaan kata atau memahami kosakata lebih banyak lagi. Mereka pun sudah dapat menggunakan bahasa dalam konteks sosial yang bermacam-macam. Mereka dapat bergurau, bertengkar dengan teman-teman sebayanya dan berbicara dengan santun kepada orang tua mereka.

Pada anak usia prasekolah (3—6 tahun), kompetensi dan performansinya terhadap tindak tutur tentu saja berbeda dengan orang dewasa. Perkembangan pemerolehan bahasa pertama anak pada masa prasekolah berlangsung seiring dengan perkembangan pralinguistiknya. Dardjowijoyo (2008:57) menambahkan bahwa anak memiliki tahapan-tahapan tersendiri dalam memperoleh bahasanya, termasuk di dalamnya kemampuan pragmatik.

Perkembangan linguistik anak-anak ditandai oleh adanya pertukaran giliran antara orang tua, khususnya ibu dan anak. Pada masa perkembangan linguistiknya, anak mengembangkan konsep dirinya dengan subjek, dirinya dengan orang lain serta hubungan dengan objek, dan tindakan pada tahap satu kata, anak terus-menerus berupaya mengumpulkan nama-nama benda dan orang yang dijumpai. Hal itu menjadikan perbendaharaan kata yang mereka kuasai berupa interogatif atau pertanyaan, perkembangan penggabungan kalimat, dan perkembangan sistem bunyi. Jadi melalui kompetensi dan performansinya anak-anak telah memperoleh kemampuan pragmatik melalui tuturan.

Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Masa ini sering disebut masa *golden age*. Pada usia itu, anak sangat peka mendapatkan rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, emosi, maupun bahasa. Perkembangan awal lebih penting

daripada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman. Peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan bahasa anak terutama di taman kanak-kanak (TK). Oleh sebab itu guru di taman kanak-kanak berusaha mengembangkan bahasa anak melalui bercerita, bernyanyi, dan berdialog. Diharapkan dengan bercerita, berdialog, dan bernyanyi akan menambah kosakata anak yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahasa mereka untuk berkomunikasi. Dalam standar kompetensi taman kanak-kanak ada 5 aspek pengembangan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar yaitu; 1) nilai agama dan moral, 2) sosial emosional dan kemandirian, 3) bahasa, 4) kognitif, 5) fisik dan motorik.

Aspek kemampuan dasar berbahasa di taman kanak-kanak (TK) dibagi menjadi dua yaitu kemampuan menerima bahasa dan kemampuan mengungkapkan bahasa. Aspek kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak (TK) dapat dilihat pada KD 4.11 yaitu menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif yang meliputi mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal.

Pembelajaran kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbahasa secara ekspresif merupakan salah satu aspek pengembangan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar di taman kanak-kanak yang wajib diajarkan pada peserta didik, sehingga pembelajaran kemampuan berbahasa harus diciptakan dengan suasana yang menyenangkan dan inovatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar suasana di dalam kelas berlangsung aktif dan interaktif, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Salah satu media yang dapat membantu memudahkan peserta didik

untuk menguasai kemampuan berbahasa secara ekspresif adalah media yang berbasis animasi. Animasi 2 dimensi (2D) yang digunakan bersifat audio visual. Dengan disajikannya animasi yang memuat kemampuan-kemampuan berbahasa yang bersifat ekspresif, maka akan memudahkan pengilustrasian kemampuan berbahasa yang akan dikuasai oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis animasi ini tentunya akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan materi pembelajaran. Selain membangkitkan minat, media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peneliti tertarik untuk menganalisis tindak tutur anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal. Alasannya, pertama karena anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal pada Tahun Pelajaran 2015/2016 pada saat berkomunikasi menggunakan berbagai jenis tindak tutur.

Alasan yang ke dua, karena anak-anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah yang berusia 5 — 6 tahun telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan sederhana yang dapat mudah dipahami oleh orang lain. Biasanya mereka menggunakan bahasa melalui berbagai cara, seperti bernyanyi, bertanya, atau kegiatan interaksi lainnya (seperti dialog dengan guru maupun teman-temannya). Hal ini mengisyaratkan bahwa anak TK Aisyiah Bustanul Athfal (ABA) Gisting Bawah telah menggunakan bahasa sebagai alat penghubung sosial yang akan dibutuhkan dalam pergaulan untuk menjalin hubungan dengan orang lain.

Alasan yang ke tiga, saat ini belum ada media pembelajaran berbasis animasi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan di taman kanak-kanak yang terkait dengan KD 4.11 pada kurikulum taman kanak-kanak (TK) yaitu materi kemampuan berbahasa ekspresif yang meliputi mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal sehingga hasil dari penelitian ini nanti akan dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk mendukung kemampuan berbahasa ekspresif siswa di taman kanak-kanak (TK).

Penelitian tindak tutur anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal ini difokuskan pada tindak tutur menurut Searle berupa tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif. Alasan peneliti memilih kelima jenis tindak tutur tersebut untuk diteliti, karena tindak tutur anak-anak ketika berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, mengandung fungsi tindak tutur yang bermacam-macam sehingga sangat penting untuk diteliti dan dikaji lebih dalam.

Penulis memilih TK Aisyah Bustanul Athfal sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut lokasinya dekat dengan domisili peneliti, dan peneliti mengenal baik seluruh guru-guru yang mengajar di TK tersebut sehingga memudahkan peneliti untuk mengambil data penelitian sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan. Pengambilan data penelitian dilaksanakan setiap hari Senin, pada bulan Desember s.d. Januari sehingga jika dijumlah, pengambilan data penelitian ini akan dilaksanakan selama 8 hari.

Penelitian mengenai tindak tutur anak usia prasekolah sudah beberapa kali dilakukan, salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah

penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti (2010 :136) yang menghasilkan temuan : pertama, dalam menanggapi atau merespon tindak tutur direktif, anak usia prasekolah melakukannya dengan dua bentuk yaitu mengiyakan dan menolak. Kedua, pada anak usia 3—4 tahun mengiyakan secara nonverbal dilakukan dalam 4 cara yaitu 1) diam, 2) mengikuti gerakan fisik penutur, 3) melakukan gerakan seperti yang diperintahkan, dan 4) tersenyum. *Ketiga*, kaitannya dengan kesantunan, bentuk penolakan anak prasekolah dikaitkan dengan ancaman terhadap muka kelompok direktif yang mengancam muka negatif lawan tutur dan dapat juga dimasukkan dalam kelompok ekspresif yang mengancam wajah positif lawan tutur. Prinsip ini sudah dilakukan oleh anak usia prasekolah. Strategi yang digunakan untuk meminimalkan adalah dengan cara melakukan penolakan secara tidak langsung dengan cara memberikan alasan dan memberikan alternatif.

Berbeda dengan penelitian Yuniarti, penelitian ini melakukan kajian terhadap lima jenis tindak tutur menurut Searle yaitu tindak tutur asertif, direktif, komisif, deklaratif dan tindak tutur ekspresif, dengan memperhatikan kelangsungan dan ketidaklangsungannya serta keliteralan dan ketidakliteralannya. Meski demikian, keduanya merujuk pada hal yang sama. Perbedaannya, hasil dari penelitian ini akan dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis animasi untuk melatih kemampuan berbahasa anak-anak di taman kanak-kanak (TK).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai “Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dan

Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi di Taman Kanak-Kanak”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. bagaimanakah tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif anak-anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah
2. bagaimanakah pengembangan media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi berdasarkan temuan hasil penelitian berupa tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif di taman kanak-kanak?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

1. Mendeskripsikan tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif anak kelas B dalam kegiatan pembelajaran di TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah.
2. Mengaitkan hasil penelitian tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah menjadi media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembelajaran kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih positif bagi perkembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pragmatik dan analisis wacana.
- b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru TK dalam pembelajaran kemampuan berbahasa khususnya dalam menggunakan tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif serta tersedianya media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi di taman kanak-kanak.

1.1 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup sebagai berikut.

1. Jenis-jenis tindak tutur menurut Searle yaitu tindak tutur asertif, direktif, komisif, ekspresif dan deklaratif.
2. Pengembangan media pembelajaran ini adalah pembuatan animasi 2D yang mengaitkan hasil penelitian tindak tutur anak-anak TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah.
3. Media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan berfokus pada temuan penelitian berupa tindak tutur asertif, direktif, komisif, ekspresif dan deklaratif anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tindak Tutur

Bahasa dalam keadaannya yang abstrak (karena berada di dalam benak) tidak langsung dicapai oleh pengamat tanpa melalui medium buatan seperti kamus dan buku tata bahasa. Menurut pengalaman nyata, bahasa itu selalu muncul dalam bentuk tindakan atau tingkah tutur individual. Oleh karena itu, tiap telaah struktur bahasa harus dimulai dari pengkajian tindak tutur. Wujud dari tindak tutur adalah bahasa lisan.

Peristiwa tutur merupakan peristiwa sosial karena menyangkut pihak-pihak yang bertutur dalam satu situasi dan tempat tertentu. Peristiwa tutur ini pada dasarnya merupakan rangkaian dari sejumlah tindak tutur yang terorganisasikan untuk mencapai suatu tujuan. Kalau peristiwa tutur merupakan gejala sosial seperti disebut di atas, maka tindak tutur merupakan gejala individual, bersifat psikologis, dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Kalau dalam peristiwa tutur lebih dilihat pada tujuan peristiwanya, tetapi dalam tindak tutur lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya. Tindak tutur dan peristiwa tutur merupakan dua gejala yang terdapat pada satu proses, yakni proses komunikasi.

Kegiatan komunikasi secara lisan, penutur secara langsung menyampaikan informasi, baik gagasan atau idenya kepada lawan tutur. Melalui proses komunikasi ini terjadi peristiwa tutur. Jadi, peristiwa tutur dikatakan sebagai proses terjadinya interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat dan situasi tertentu.

Chaer (2010: 27) menyatakan bahwa tindak tutur adalah " tuturan dari seorang yang bersifat psikologis dan yang dilihat adalah makna tindakan di dalam tuturannya itu". Maksudnya, tindak tutur merupakan ujaran yang berupa pikiran atau gagasan dari seseorang yang dapat dilihat dari makna tindakan atas tuturannya tersebut.

Selanjutnya, Searle (dalam Rusminto, 2010 : 22) mengemukakan bahwa tindak tutur merupakan teori yang mencoba mengkaji makna bahasa yang didasarkan pada hubungan tuturan dengan tindakan yang dilakukan oleh penuturnya. Kajian tersebut didasarkan pada pandangan bahwa (1) tuturan merupakan sarana utama komunikasi dan (2) tuturan baru memiliki makna jika direalisasikan dalam tindak komunikasi yang nyata, misalnya membuat pernyataan, pertanyaan, perintah, dan permintaan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tindak tutur merupakan suatu cara yang menegaskan bahwa suatu bahasa dapat dipahami dengan baik jika diungkapkan sejalan dengan situasi dan konteks terjadinya bahasa tersebut, baik secara psikologis maupun sosial. Selain itu, tindak tutur merupakan suatu aspek yang membentuk peristiwa tutur pada proses komunikasi.

2.1.1 Jenis-Jenis Tindak Tutur

Jenis- jenis tindak tutur merupakan penggolongan atau pengelompokkan bagian-bagian dari tindak tutur berdasarkan fungsi komunikatifnya. Menurut Wijana (2009: 30) tindak tutur dapat dibedakan menjadi tindak tutur langsung dan tindak tutur tidak langsung dan tindak tutur literal dan tidak literal.

2.1.1.1 Tindak Tutur Langsung dan Tidak Langsung

Secara formal berdasarkan modusnya, kalimat dibedakan menjadi kalimat berita (deklaratif), kalimat tanya (interogatif), dan kalimat perintah (imperatif). Secara konvensional kalimat berita (deklaratif) digunakan untuk memberikan sesuatu (informasi), kalimat tanya untuk menanyakan sesuatu dan kalimat perintah untuk menyatakan perintah, ajakan, permintaan atau permohonan. Bila kalimat berita difungsikan secara konvensional untuk mengatakan sesuatu, kalimat tanya untuk bertanya, dan kalimat perintah untuk menyuruh, mengajak, memohon dan sebagainya maka akan terbentuklah tindak tutur langsung (*direct speech*).

Contoh:

(1) *Yuli merawat ayahnya*

(2) *Siapa orang itu?*

(3) *Ambilkan buku saya*

Kalimat di atas merupakan tindak tutur langsung yang berupa kalimat berita, kalimat tanya dan kalimat perintah.

Tindak tutur tidak langsung (*indirect speech act*) adalah tindak tutur untuk memerintah seseorang melakukan sesuatu secara tidak langsung. Tindakan ini

dilakukan dengan memanfaatkan kalimat berita atau kalimat tanya agar orang yang diperintah tidak merasa dirinya diperintah. Misalnya seorang ibu yang menyuruh anaknya untuk mengambilkan sapu diungkapkan dengan “*Upik, sapunya mana?*” Kalimat tersebut selain untuk bertanya sekaligus memerintah anaknya untuk mengambilkan sapu.

2.1.1.2 Tindak Tutur Literal dan Tindak Tutur Tidak Literal

Tindak tutur literal (*literal speech act*) adalah tindak tutur yang maksudnya sama dengan makna kata-kata yang menyusunnya. Sedangkan tindak tutur tidak literal (*nonliteral speech act*) adalah tindak tutur yang maksudnya tidak sama dengan atau berlawanan dengan kata-kata yang menyusunnya. Sebagai contoh dapat dilihat pada kalimat berikut ini :

(4) *Penyanyi itu suaranya bagus*

(5) *Suaramu bagus (tapi kamu tidak usah menyanyi)*

Kalimat (4) jika diutarakan dengan maksud untuk memuji atau mengagumi suara penyanyi yang dibicarakan, maka kalimat itu merupakan tindak tutur literal, sedangkan kalimat (5) penutur bermaksud mengatakan bahwa suara lawan tuturnya jelek, yaitu dengan mengatakan “*tak usah menyanyi*”. Tindak tutur pada kalimat (5) merupakan tindak tutur tidak literal.

Apabila tindak tutur langsung dan tak langsung diinterseksikan dengan tindak tutur literal dan tak literal, maka akan tercipta tindak tutur sebagai berikut.

1. Tindak tutur langsung literal (*direct literal speech act*)

Tindak tutur langsung literal (*direct literal speech act*) adalah tindak tutur yang diutarakan dengan modus tuturan dan makna yang sama dengan maksud

pengutaraannya. Maksud memerintah disampaikan dengan kalimat perintah, memberitakan dengan kalimat berita, dan menanyakan dengan kalimat tanya. Misal, “*Ambilkan buku itu!*”, “*Kusuma gadis yang cantik.*”, dan “*Berapa saudaramu Mad?*”

2. Tindak tutur tidak langsung literal (*indirect literal speech act*)

Tindak tutur tidak langsung literal adalah tindak tutur yang diungkapkan dengan modus kalimat yang tidak sesuai dengan maksud pengutaraannya, tetapi makna kata-kata yang menyusunnya sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh penutur. Misalnya, “*Lantainya kotor*”. Kalimat itu jika diucapkan seorang ayah kepada anaknya bukan saja menginformasikan, akan tetapi sekaligus menyuruh untuk membersihkan.

3. Tindak tutur langsung tidak literal (*direct nonliteral speech*)

Tindak tutur langsung tidak literal adalah tindak tutur yang diutarakan dengan modus kalimat yang sesuai dengan maksud tuturan, tetapi kata-kata yang menyusunnya tidak memiliki makna yang sama dengan maksud penuturnya. Misalnya, “*Sepedamu bagus, kok.*” Pada kalimat tersebut, penutur sebenarnya ingin mengatakan bahwa sepeda lawannya jelek.

4. Tindak tutur tidak langsung tidak literal (*indirect nonliteral speech act*)

Tindak tutur tidak langsung tidak literal adalah tindak tutur yang diutarakan dengan modus kalimat yang tidak sesuai dengan maksud yang ingin diutarakan. Untuk menyuruh seorang pembantu menyapu lantai yang kotor, seorang majikan dapat saja mengutarakannya dengan kalimat “*Lantainya bersih sekali mbak*”.

2.1.2 Tindak Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi

Searle (dalam Rohmadi, 2011: 32) mengemukakan bahwa secara pragmatis setidaknya ada tiga jenis tindakan yang dapat diwujudkan oleh seorang penutur yaitu (1) tindak lokusi (*locutionary act*), adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu, tindak tutur ini sering disebut sebagai *The Act of Saying Something*, (2) Tindak ilokusi (*locutionary act*), adalah tindak tutur yang selain berfungsi untuk mengatakan sesuatu atau menginformasikan sesuatu juga dipergunakan untuk melakukan sesuatu. Tindak ilokusi disebut sebagai *The Act of Doing Something*, (3) Tindak Perlokusi (*perlocutionary act*) adalah tindak tutur yang pengutaraannya dimaksudkan untuk mempengaruhi lawan tuturnya. Tindak perlokusi disebut sebagai *The Act of Affecting Someone*.

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai tindak tutur ilokusi, karena telah dijelaskan di atas bahwa tindak tutur ilokusi memiliki dua maksud yaitu untuk menginformasikan dan juga memiliki daya untuk mempengaruhi lawan tutur.

Secara garis besar kategori-kategori menurut Searle (dalam Chaer, 2010: 29—30) mengenai tindak ilokusi atau yang disebut *The Act of Doing Something* adalah sebagai berikut :

1. Asertif (*assertives*)

Tuturan yang menjelaskan apa dan bagaimana sesuatu itu ada, artinya tindak tutur ini mengikat kebenaran atas apa yang dituturkan. Tindak tutur jenis ini meliputi tindak tutur menyatakan, menegaskan, mengiyakan, memperkokoh,

memperkuat, mengesahkan, melaporkan, mengusulkan, mengemukakan pendapat, mengeluh.

Berikut ini adalah contoh tuturan yang termasuk ke dalam tindak tutur asertif.

(1) “ *Presiden melakukan kunjungan ke Kabupaten Tanggamus hari ini*”.

(2) “ *Saya suka bermain futsal*”

(3) “ *Hari Jumat ini ujian semester genap*”.

(4) “ *Zulkifli Hasan adalah orang lampung*”

Tuturan (1) termasuk tindak tutur asertif sebab berisi informasi yang penuturnya terikat oleh kebenaran isi tuturan tersebut. Penutur bertanggung jawab bahwa tuturan yang diucapkan itu memang fakta dan dapat dibuktikan di lapangan bahwa memang presiden melakukan kunjungan ke Kabupaten Tanggamus. Tuturan (2) merupakan tindak tutur representatif karena penutur mengakui bahwa dirinya suka bermain futsal, hal tersebut mengikat penuturnya akan kebenaran isi tuturan tersebut. Demikian pula dengan tuturan (3) dan (4), tuturan (3) merupakan tuturan pernyataan bahwa pada hari Jumat ujian semester genap, sedangkan tuturan (4) merupakan tuturan yang menyebutkan bahwa Zulkifli Hasan adalah orang Lampung.

2. Direktif (*directives*)

Tindak tutur yang dimaksudkan untuk menghasilkan suatu efek berupa tindakan yang dilakukan oleh penutur. Tindak tutur direktif disebut juga dengan tindak tutur impositif. Indikator dari tindak tutur jenis ini adalah adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh mitra tutur setelah mendengar tuturan tersebut. Tindak tutur ini mendorong lawan tuturnya untuk mau melakukan sesuatu. Pada dasarnya tindak tutur ini dapat memerintah lawan tutur melakukan suatu

tindakan baik verbal maupun non verbal. Tindak tutur jenis ini antara lain tuturan meminta, mengemis, menawar, memerlukan, melarang, memerintah, menasehati, menganjurkan, memuji kebaikan, memohonkan. Contoh tindak tutur direktif terdapat pada tuturan berikut.

(5) *“Andi, bantu Bapak memindahkan buku-buku ini ke kantor”*

(6) *“Lemparkan bola itu”*

(7) *“Silakan diminum”*

(8) *“Tolong ambilkan tas di lemari itu”*

Tuturan (5) dimaksudkan penuturnya agar melakukan tindakan yang sesuai disebutkan dalam tuturan yaitu membantu memindahkan buku. Tuturan (6) termasuk tuturan direktif karena tuturan tersebut dimaksudkan penuturnya agar mitra tutur melakukan tindakan melemparkan bola yang dipegang oleh mitra tuturnya. Demikian juga tuturan (7) dan (8) masing-masing dimaksudkan untuk menyuruh mitra tuturnya melakukan apa yang disebutkan oleh penutur.

3. Ekspresif (*expressives*)

Tindak tutur ini disebut juga dengan tindak tutur evaluatif. Tindak tutur ekspresif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya agar tuturannya diartikan sebagai evaluasi tentang hal yang disebutkan dalam tuturan itu. Tindak tutur jenis ini merupakan tindak tutur yang menyangkut perasaan dan sikap. Tindak tutur ini berfungsi untuk mengekspresikan dan mengungkapkan sikap psikologis penutur terhadap lawan tutur. Tindak tutur jenis ini meliputi tuturan mengucapkan terimakasih, mengucapkan selamat, mengucapkan maaf, memuji, mengkritik, mengampuni, menaruh simpati.

Contoh tindak tutur ekspresif terdapat pada tuturan berikut.

(9) *“Lukisanmu indah sekali”*

(10) *“Selamat ya atas jabatan barunya”*

(11) *“Maaf saya tidak dapat hadir di pesta pernikahanmu”*

(12) *“Sudah berusaha keras tetapi hasilnya tidak dihargai”*

Tuturan (9) merupakan tindak tutur ekspresi memuji. Tuturan (10) merupakan tindak tutur ekspresif berupa ucapan selamat atas keberhasilan mitra tutur mendapatkan kenaikan jabatan. Demikian pula dengan tuturan (11) dan (12) masing- masing memiliki maksud agar mitra tutur dapat memaklumi ketidakhadiran penutur di pesta pernikahan (12) merupakan keluhan terhadap apa yang sudah diusahakan oleh penutur.

4. Komisif (*commissives*)

Tindak tutur komisif adalah tindak tutur yang mengikat penuturnya untuk melaksanakan segala hal yang disebutkan dalam ujarannya. Tindak tutur ini berfungsi mendorong penutur untuk melakukan sesuatu. Tindak tutur ini berfungsi menyenangkan dan kurang bersifat kompetitif karena tidak mengacu kepada kepentingan mitra tuturnya. Tindak tutur ini meliputi tindak tutur komisif menjanjikan, menawarkan, mengancam, bersumpah, bersukarela, bernazar.

Contoh tindak tutur komisif terdapat pada tuturan berikut.

(13) *“Saya akan mengembalikan bukumu sore nanti”*

(14) *“Apakah Anda butuh bantuan untuk memperbaiki motor itu?”*

(15) *“Awat kalau kamu tidak datang ke rumahku malam nanti”.*

Tuturan (13) adalah tindak komisif berjanji yang mengikat penuturnya untuk melaksanakan apa yang diucapkan bahwa penutur akan mengembalikan buku mitra tutur sore nanti. Demikian juga dengan tuturan (14) dan (15) masing-masing merupakan tindak tutur komisif menawarkan bahwa penutur menawarkan bantuan untuk memperbaiki sepeda motor mitra tutur, (15) merupakan tuturan mengancam mitra tutur.

5. Deklarasi (*declarations*)

Tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk menciptakan hal (status, keadaan, dsb.) yang baru. Tindak tutur ini disebut juga dengan istilah *isbati*. Tindak tutur deklaratif berfungsi memantapkan atau membenarkan sesuatu tindak tutur yang lain atau tindak tutur sebelumnya. Yang termasuk ke dalam jenis tuturan ini adalah tuturan dengan maksud memutuskan, membatalkan, melarang, mengabulkan, menghukum, memaafkan. Tindak tutur deklaratif dapat dilihat dari contoh berikut ini.

(16) “*Ayah tidak jadi pergi ke Padang*”

(17) “*Jangan membuang sampah di sungai ya nak*”

(18) “*Mama akan membelikan sepatu yang kamu minta*”

(19) “*Anda boleh masuk kelas*”

Tuturan (16) merupakan tuturan deklaratif membatalkan. Tuturan (17) merupakan tuturan deklaratif melarang agar mitra tutur tidak membuang sampah di sungai, demikian juga dengan tuturan (18) dan (19) masing-masing memiliki maksud mengabulkan permintaan mitra tutur dan mengizinkan mitra tutur untuk masuk ke kelas penutur.

Berdasarkan jenis-jenis tindak tutur yang dikemukakan tersebut, penulis akan menganalisis tindak tutur anak-anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal, yang dikategorikan ke dalam tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif, dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

2.1.2 Peranan Konteks dalam Peristiwa Tindak Tutur

Sebuah peristiwa tindak tutur selalu terjadi pada konteks tertentu. Artinya peristiwa tutur selalu terjadi pada waktu tertentu, tempat tertentu, untuk tujuan tertentu, dan sebagainya. Oleh karena itu, analisis terhadap peristiwa tutur tersebut sama sekali tidak dapat dilepaskan dari konteks yang melatarinya. Schiffrin (1994:371—372) menyatakan bahwa konteks memainkan dua peran penting dalam teori tindak tutur. Dua peran tindak tutur tersebut adalah (1) sebagai pengetahuan abstrak yang mendasari bentuk tindak tutur dan (2) suatu bentuk lingkungan sosial dimana tuturan-tuturan dapat dihasilkan dan dapat diinterpretasikan sebagai relasi aturan-aturan yang mengikat.

Schiffrin (1994:365—373) menyatakan bahwa konteks dapat dipandang dalam terminologi pengetahuan, yakni tentang apakah yang dapat diasumsikan oleh penutur dan mitra tutur untuk mengetahui sesuatu tentang bagaimana pengetahuan tersebut memberikan panduan dalam penggunaan bahasa dan interpretasi terhadap tuturan. Konteks juga dipandang sebagai situasi, yaitu susunan keadaan sosial sebagai bagian konteks pengetahuan dengan mana tuturan tersebut diproduksi dan diinterpretasi. Teori tindak tutur memandang konteks dalam terminologi pengetahuan, tentang segala sesuatu yang dapat diasumsikan oleh penutur dan mitra tutur untuk mengetahui sesuatu (misalnya tentang situasi sosial, tentang kebutuhan dan keinginan orang lain, tentang sifat

dasar rasional manusia) dan tentang bagaimana pengetahuan tersebut dapat memberikan panduan dalam penggunaan bahasa dan interpretasi terhadap tuturan (Schiffirin, 1994:365).

Dalam kaitan konteks ini, Hymes (dalam Rusminto, 2012 :59) menyatakan bahwa konteks mencakup delapan komponen yang disebutkan dengan akronim *SPEAKING* yaitu (1) *setting*, yang meliputi waktu, tempat, atau kondisi fisik lain yang berada di sekitar tempat terjadinya peristiwa tutur; (2) *participants*, yang meliputi penutur dan mitra tutur yang terlibat dalam peristiwa tutur; (3) *ends*, yaitu tujuan atau hasil yang diharapkan; (4) *act sequences*, yaitu bentuk dan isi pesan; (5) *instrumentalists*, yaitu saluran yang digunakan dan bentuk yang dipakai, (6) *keys*, yaitu cara yang berkenaan dengan sesuatu yang harus dikatakan oleh penutur (serius, kasar, atau main-main); (7) *norms*, yaitu norma-norma yang digunakan dalam interaksi; (8) *genres*, yaitu register khusus yang dipakai dalam peristiwa tutur.

Syafi'ie (1990:126) secara lebih konkrit membedakan konteks ke dalam empat klasifikasi, yaitu (1) konteks fisik, yang meliputi tempat terjadinya pemakaian bahasa dalam suatu komunikasi, (2) konteks epistemis, atau latar belakang pengetahuan yang sama-sama diketahui oleh penutur dan mitra tutur, (3) konteks linguistik, yang terdiri atas kalimat- kalimat atau ujaran-ujaran yang mendahului atau mengikuti ujaran tertentu dalam suatu peristiwa komunikasi, dan (4) konteks sosial, yaitu relasi sosial dan latar yang melengkapi hubungan antara penutur dan mitra tutur.

2.1.3 Kesantunan Bertutur

Kesopansantunan pada umumnya berkaitan dengan hubungan antara dua partisipan yang dapat disebut sebagai diri sendiri dan orang lain dalam kegiatan tindak tutur. Kajian kegiatan tindak tutur ini berkaitan dengan dengan penggunaan bahasa sehari-hari yang tidak hanya selalu dimaksudkan untuk menyampaikan pesan, melainkan juga untuk menjaga hubungan baik dengan mitra tutur dan mengusahakan agar interaksi dapat berjalan dengan baik. Dengan kata lain, dalam kegiatan komunikasi yang wajar, penutur tidak hanya bermaksud untuk mencapai tujuan pribadi yang wajar melainkan juga tujuan sosial. Dengan demikian, kajian tindak tutur tidak dapat dipisahkan dengan prinsip sopan santun.

Prinsip kesopanan memiliki beberapa maksim, yaitu maksim kebijaksanaan (*tact maxim*), maksim kemurahan (*generosity maxim*), maksim penerimaan (*approbation maxim*), dan maksim kesimpatian (*sympathy maxim*). Prinsip kesopanan ini berhubungan dengan dua peserta percakapan, yakni diri sendiri (*self*) dan orang lain (*other*). Diri sendiri adalah penutur, dan orang lain adalah lawan tutur (Wijana, 2009:53).

Maksim merupakan kaidah kebahasaan di dalam interaksi lingual; kaidah-kaidah yang mengatur tindakannya, penggunaan bahasanya, dan interpretasi-interpretasinya terhadap tindakan dan ucapan lawan tuturnya. Selain itu maksim juga disebut sebagai bentuk pragmatik berdasarkan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Maksim-maksim tersebut menganjurkan agar kita

mengungkapkan keyakinan-keyakinan dengan sopan dan menghindari ujaran yang tidak sopan.

Maksim kesantunan menurut Leech yaitu :

(1) Maksim kebijaksanaan (*tact maxim*)

Gagasan dasar maksim kebijaksanaan dalam prinsip kesantunan adalah bahwa peserta tutur hendaknya berpegang pada prinsip untuk selalu mengurangi keuntungan dirinya sendiri dan memaksimalkan keuntungan pihak lain dalam kegiatan bertutur orang bertutur yang langsung. Pelaksanaan maksim kebijaksanaan dapat dilihat pada contoh tuturan berikut ini.

(20) *Datang ke rumah saya !* (tidak sopan)

(21) *Datanglah ke rumah saya !*

(22) *Silakan (Anda) datang ke rumah saya.*

(23) *Sudilah kiranya (Anda) datang ke rumah saya.*

(24) *Kalau tidak keberatan, sudilah (Anda) datang ke rumah saya* (sopan)

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa semakin panjang tuturan seseorang semakin besar pula keinginan orang itu untuk bersikap sopan kepada lawan bicaranya. Demikian pula tuturan yang diutarakan secara tidak langsung lazimnya lebih sopan dibandingkan dengan tuturan yang diutarakan secara langsung. Memerintah dengan kalimat tanya atau kalimat berita dipandang lebih sopan dibandingkan dengan kalimat perintah.

(2) Maksim kemurahan (*generosity maxim*)

Maksim kemurahan diutarakan dengan kalimat ekspresif dan asertif. Dengan penggunaan kalimat ekspresif dan asertif ini jelaslah bahwa tidak hanya dalam menyuruh dan menawarkan sesuatu seseorang harus berlaku sopan, tetapi dalam mengungkapkan perasaan dan menyatakan pendapat ia tetap diwajibkan berperilaku demikian. Maksim kemurahan menuntut setiap peserta tutur untuk memaksimalkan rasa hormat kepada orang lain dan meminimalkan rasa tidak hormat kepada orang lain. Untuk jelasnya dapat diperhatikan contoh wacana berikut.

(21) Anak A : *permainanmu sangat bagus*

Anak B : *Tidak, saya kira biasa-biasa saja*

(22) Anak A : *Permainan Anda sangat bagus*

Anak B : *Jelas, siapa dulu yang main*

Anak A dalam (21) bersikap sopan karena berusaha memaksimalkan keuntungan anak B sebagai lawan tuturnya. Anak B sebagai lawan tutur dalam (21) menerapkan paradoks pragmatik dengan berusaha meminimalkan penghargaan diri sendiri, sedangkan Anak B dalam (22) melanggar paradoks pragmatik dengan berusaha memaksimalkan keuntungan diri sendiri. Jadi, anak B dalam (22) tidak berlaku sopan.

(3) Maksim Penerimaan (*approbation maxim*)

Maksim penerimaan diutarakan dengan kalimat komisif dan imposif. Maksim ini mewajibkan setiap peserta tindak tutur untuk memaksimalkan kerugian diri

sendiri dan meminimalkan keuntungan bagi diri sendiri. Ujaran (22) dan (23) di bawah ini dipandang kurang sopan bila dibandingkan (24) dan (25) berikut.

(22) *Anda harus meminjami saya mobil*

(23) *Saya akan meminjami Anda mobil*

(24) *Saya akan datang ke rumah Anda untuk makan siang*

(25) *Saya akan mengundangmu ke rumah untuk makan malam.*

Tuturan (22) dan (24) dirasa kurang sopan karena penutur berusaha memaksimalkan keuntungan dirinya dengan menyusahkan orang lain. Sebaliknya, (23) dan (25) penutur berusaha meminimalkan kerugian orang lain dengan memaksimalkan kerugian diri sendiri.

(4) Maksim kecocokan

Maksim kecocokan mengharapkan para peserta tutur dapat saling membina kecocokan atau kemufakatan di dalam kegiatan bertutur. Apabila terdapat kecocokan atau kemufakatan antara diri penutur dan mitra tutur dalam kegiatan bertutur, masing-masing dari mereka dapat dikatakan bersikap santun. Pelaksanaan maksim kecocokan atau pemufakatan dapat dilihat pada contoh tuturan berikut ini.

Guru A : *“Ruangannya gelap ya, Bu.”*

Guru B : *”He, eh. Saklarnya mana ya?”*

Pada contoh di atas, tampak adanya kecocokan persepsi antara guru A dan guru B bahwa ruangan tersebut gelap. Guru B mengiyakan pernyataan guru A bahwa ruangan gelap dan kemudian mencari saklar yang memberi makna perlu menyalakan lampu agar ruangan menjadi terang.

(5) Maksim Kesimpatian (*sympathy maxim*)

Maksim kesimpatian mengharuskan setiap peserta pertuturan untuk memaksimalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipasti kepada lawan tuturnya. Jika lawan tutur mendapatkan kesuksesan atau kebahagiaan, penutur wajib memberikan ucapan selamat. Bila lawan tutur mendapatkan kesusahan, atau musibah penutur layak turut berduka cita, atau mengutarakan ucapan bela sungkawa sebagai tanda kesimpatian. Wacana (26) dan (27) sopan karena penutur mematuhi maksim kesimpatian, yakni memaksimalkan rasa simpati kepada lawan tutur yang mendapatkan kebahagiaan (26) dan kedudukan (27).

(26) *Anak C : Aku lolos di UMPTN, Ko*

Anak D : Selamat, ya !

(27) *Anak E : Bibi baru-baru ini sudah tidak ada*

Anak F : Oh, aku turut berduka cita.

Berbeda dengan (26) dan (27), (28) dan (29) berikut tidak mematuhi maksim kesimpatian karena tuturan anak H memaksimalkan rasa simpati terhadap kegagalan atau kedukaan yang menimpa anak G.

(28) *Anak G : Aku gagal di UMPTN*

Anak H : Wah, pintar kamu. Selamat ya !

(29) *Anak I : Bibi baru-baru ini sudah tidak ada.*

Anak J : Aku ikut senang Ko

Selain memperhatikan prinsip sopan santun, dalam kajian tindak tutur juga harus memperhatikan skala kesantunan yang harus diperhatikan oleh penutur untuk menyampaikan pesannya kepada mitra tutur. Skala kesantunan menurut

Robin Lakoff (dalam Chaer, 2010:46) menyatakan tiga ketentuan untuk dapat dipenuhinya kesantunan di dalam kegiatan bertutur yaitu (1) skala formalitas, dinyatakan agar para peserta tutur dapat merasa nyaman dan kerasan dalam kegiatan bertutur, tuturan yang digunakan tidak boleh bernada memaksa dan tidak boleh berkesan angkuh. (2) skala ketidaktegasan/ skala pilihan, menunjukkan bahwa agar penutur dan mitra tutur dapat merasa nyaman dalam kegiatan bertutur, pilihan-pilihan dalam bertutur harus diberikan oleh kedua pihak. Tidak diperbolehkan terlalu tegang dan kaku. (3) Skala peringkat kesekawanan atau kesamaan, menunjukkan bahwa agar dapat bersikap santun, orang haruslah bersikap ramah dan selalu mempertahankan persahabatan antar pihak yang satu dengan pihak yang lain. Agar tercapai maksud yang demikian, penutur haruslah dapat menganggap mitra tutur sebagai sahabat. Dengan menganggap pihak yang satu sebagai sahabat bagi pihak lainnya, rasa kesekawanan dan kesejajaran sebagai salah satu prasyarat kesantunan akan tercapai.

2.2 Pemerolehan Pragmatik Anak Usia Dini (Usia Prasekolah)

Yusuf (2000:162) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2—6 tahun atau sering disebut sebagai usia taman kanak-kanak (TK). Masa ini diperinci lagi ke dalam dua masa yaitu :1) masa vital, karena pada usia ini individu menggunakan fungsi biologisnya untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya, dan 2) masa estetik karena pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan.

Early childhood atau kadang dinamakan usia prasekolah adalah periode akhir masa bayi sampai umur lima atau enam tahun. Selama periode ini, anak menjadi makin mandiri, siap untuk bersekolah (seperti mulai belajar untuk mengikuti perintah dan mengidentifikasi huruf) dan banyak menghabiskan waktu bersama teman. Selepas taman kanak-kanak biasanya dianggap sebagai batas berakhirnya periode ini.

Penguasaan bahasa meliputi beberapa tahap (Bloom, 1998; Foley dan Thompson, 2002 dalam Santrock (2004)). Saat bayi menginjak usia kanak-kanak, pemahaman mereka terhadap sistem aturan bahasa mulai meningkat. Sistem aturan ini mencakup fonologi (sistem suara), morfologi (aturan untuk mengombinasikan unit makna minimal), sintaksis (aturan membuat kalimat, dan pragmatis (aturan penggunaan dalam setting sosial)

Pada usia prasekolah, kosakata berkembang lebih banyak. Mereka mempelajari konsep baru dan bagaimana mereka mengungkapkan konsep dengan kebahasaan. Pada usia 4 tahun, sintaksis mereka sudah menyerupai orang dewasa (Menyuk, 1997) dalam Deena K. Bernstein (1985:97). Pada saat yang sama mereka dapat menggunakan bahasa untuk bermacam fungsi : untuk memunculkan topik atau informasi baru untuk menggambarkan objek, peristiwa, pengalaman, dan rencana (Moerk :1975) dan menggunakan bahasa untuk mendemonstrasikan, memberi perintah dan memberikan alasan.

Sejalan dengan Santrock, Dardjowidjojo (2008) mengungkapkan bahwa tahapan pemerolehan bahasa pada seorang anak meliputi perolehan fonologi, pemerolehan morfosintaksis, leksikon, dan pemerolehan pragmatik. Pada usia

prasekolah perkembangan fonologi tidak hanya pada pemerolehan segmental (vokal, konsonan, dan diftong) tetapi juga muncul pemerolehan suprasegmental. Perkembangan suprasegmental terjadi pada kata dan intonasi.

Pada pemerolehan morfosintaksis, anak usia prasekolah tidak hanya memperoleh kata dan frasa namun juga afiks yang menyertainya. Pada tahap ini pula perkembangan tata bahasa anak mulai muncul. Penelitian longitudinal Dardjowidjojo terhadap cucunya Echa, menunjukkan bahwa pada usia ini Echa sudah mengetahui bentuk negatif, bentuk pasif, bentuk interogatif, dan beberapa aturan kebahasaan yang lain. Pada usia ini anak juga telah memperoleh ujaran satu kata yang memiliki berbagai makna (*holofrastik*) dengan ciri-ciri sintaktik hanya terdiri dari satu kata, ujaran dua kata (*two words utterance*) atau sering disebut juga dengan ujaran telegrafik (*telegraphic speech*) dan ujaran lain yang lebih kompleks. (Dardjowidjojo, 2008:246—248).

Pada pemerolehan leksikon, Dardjowidjojo mengemukakan bahwa anak usia prasekolah sudah mengenal prinsip sini dan kini. Pada masa ini pula paling tidak seorang anak sudah menguasai tiga kata utama yaitu nomina, verba, dan adjektiva. Pemerolehan kata sejalur dengan pemerolehan semantik. Dalam hal penentuan makna, anak mengikuti prinsip-prinsip universal, salah satu diantaranya adalah yang dinamakan *overextension* yang diterjemahkan menjadi penggelembungan makna. Beberapa fitur digunakan oleh anak untuk pemaknaan kata adalah bentuk, ukuran, gerakan, bunyi, dan tekstur (Dardjowidjojo, 2008:260—261).

Menurut Ninio dan Snow (1998) dalam Dardjowidjojo (2008) mendefinisikan pragmatik sebagai cabang linguistik yang membahas penggunaan bahasa (*language use*). Pragmatik bukan merupakan komponen tambahan dalam bahasa tetapi memberikan perspektif pada bahasa. Perspektif ini ditemukan pada tiap komponen. Dalam komponen fonologi misalnya, orang dari daerah tertentu memiliki lafal khusus yang menjadi identitas dari asal-usulnya bisa saja mengubah dialeknya dalam satu suasana yang lain agar identitas keasalannya tidak kentara (Dardjowidjojo, 2008:42).

Lebih lanjut Dardjowidjojo menyebutkan dalam tataran sintaksis pilihan kalimat dipengaruhi pula oleh unsur pragmatik. Pada tataran semantik orang cenderung memilih makna yang positif dalam menunjukkan sesuatu. Secara tidak langsung, anak mau tidak mau harus belajar untuk menggunakan perspektif pragmatik dalam setiap bahasa yang diproduksinya. Karena pragmatik merupakan bagian dari perilaku bahasa, maka penelitian terhadap pemerolehan bahasa perlu menelusuri paling tidak mengamati bagaimana anak mengembangkan kemampuan pragmatiknya (Dardjowidjojo, 2008:43).

Yusuf (2000:119—120) mengemukakan, dalam berbahasa anak dituntut untuk menuntaskan empat tugas pokok yang saling berkaitan. Keempat tugas pokok perkembangan bahasa itu adalah :

- 1) Pemahaman, yaitu kemampuan memahami ucapan orang lain;
- 2) Pengembangan perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata anak secara lambat pada dua tahun pertama, kemudian berkembang sangat cepat pada usia prasekolah.

- 3) Penyusunan kata menjadi kalimat, kemampuan menyusun kata menjadi kalimat umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. Kemudian berkembang menjadi kalimat yang lebih kompleks seiring dengan bertambahnya usia.
- 4) Ucapan. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengarnya.

Menurut Ninio dan Snow (1996:11) dalam Dardjowidjojo (2008:266) pada pemerolehan pragmatik beberapa hal yang perlu dikaji antara lain:

- a. Pemerolehan niat komunikatif (*communicative intents*) dan pengembangan ungkapan bahasanya.
- b. Pengembangan kemampuan untuk bercakap-cakap dengan segala aturannya.
- c. Pengembangan piranti untuk membentuk wacana yang kohesif.

Salah satu bentuk yang umum dipelajari orang dalam mengkaji kemampuan pragmatik anak adalah dengan menganalisis percakapan yang dibuat oleh anak dengan orang dewasa atau anak lain. Seorang anak tidak hanya menguasai aspek fonologi, morfologi, sintaksis dan semantiknya, tetapi juga harus menguasai bagaimana bentuk tersebut digunakan dalam berkomunikasi. Anak tidak hanya harus menguasai makna kalimat saja tetapi juga dampak ilokusionernya (*illocutionary force*). (Dardjowidjojo, 2008:277).

Sejalan dengan perkembangan pragmatiknya, perkembangan tindak tutur merupakan bagian penting dalam perkembangan pragmatik seorang anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah mulai menggunakan tiga komponen dalam teori tindak tutur yaitu: 1) lokusi, 2) ilokusi, 3) perlokusi. Komponen tersebut digambarkan oleh Hoff (2001:261) sebagai berikut.

Tabel 2.1 Komponen Tindak Tutur (Speech Act)

Komponen	Definisi	Contoh
Daya Lokusi	Maksud Ujaran	Meminta, berjanji, menyatakan
Ilokusi	Bentuk Ujaran	Kalimat berita, kalimat perintah
Perlokusi	Efek	Mematuhi perintah, memberi perhatian

Berdasarkan perkembangan teori tindak tutur dan perkembangan bahasa anak, Bates dan kawan-kawan (1975) dalam Hoff (2001:266—267), mengemukakan tiga fase perlokusi, ilokusi, lokusi.

- a. Memiliki efek (*having effect*). Pada fase pertama ini atau disebut sebagai fase perlokusi, bayi memiliki efek terhadap mitra tuturnya tetapi sinyal-sinyal yang dikeluarkan tidak memiliki maksud apapun. Pada fase ini, seorang ibu seperti melihat sang anak tertarik dengan objek yang diperlihatkan sang ibu, namun demikian bayi tersebut sedang tidak berkomunikasi dengan sang ibu.
- b. Memiliki maksud (*having intentions*). Pada tahap kedua, atau disebut tahap ilokusi, anak mulai memperlakukan sikap atau tingkah lakunya untuk berkomunikasi. Bates (1975) menemukan tindakan anak tersebut memiliki fungsi :
 - 1) Protoimperatif – memerintah : menggunakan objek tertentu yang memiliki efek ilokusi dan perlokusi sehingga orang dewasa di sekitarnya menuruti perintahnya.
 - 2) Protodelaratif – anak menggunakan objek tertentu untuk menarik perhatian orang dewasa di sekitarnya. Dia menggunakan gesture tertentu untuk memberitahukan sesuatu ke orang dewasa disekitarnya dengan objek tersebut.

- c. Menggunakan tanda-tanda konvensional (*using conventional signals*). Tahap ketiga atau disebut juga dengan tahap lokusi. Tahap tindak tutur dimulai ketika anak mulai menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Pertama-tama mungkin anak menggunakan bunyi (dekutan atau celotehan) sebagai bentuk ilokusinya, kemudian dengan kata pertamanya, selanjutnya dengan kalimat kompleksnya.

Secara ringkas tahapan atau fase perkembangan tindak tutur anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Ringkasan Perkembangan Tindak Tutur (Hoff, 2001:268)

Fase Pertama : Perlokusionari	Usia (lahir –10 bulan)	Tingkah laku telah ada tetapi tanpa maksud komunikasi
Fase kedua : Ilousionari	10 –12 bulan	Tingkah laku menjadi alat untuk mencapai tujuan tetapi tidak menggunakan bentuk kebahasaan tertentu
Fase ketiga : Lokusionari	12 bulan ke atas	Tingkah laku memiliki tujuan komunikasi dan juga menggunakan bentuk kebahasaan tertentu

Penelitian pada perkembangan bahasa anak telah menunjukkan bahwa : (1) Anak telah memiliki sejumlah maksud komunikasi tertentu sebelum mereka dapat mengekspresikan maksudnya tersebut dengan bahasa, (2) tidak hanya bahasa yang berkembang tetapi fungsi komunikasi dari bahasa tersebut juga telah berkembang.(Hoff,2001:269).

2.3. Pendidikan Prasekolah

Pendidikan prasekolah pada tahun 1990-an tidak banyak berbeda dari pendidikan prasekolah pada tahun 1960-an bahkan sebelumnya, yaitu selalu menarik perhatian para orang tua, masyarakat, maupun pemerintah yang

mengambil keputusan. Mereka menyadari bahwa kualitas masa awal anak (early childhood) termasuk masa prasekolah merupakan cerminan kualitas bangsa di masa yang akan datang. Khususnya para orang tua yang menyadari betapa pentingnya hubungan orangtua dan anak untuk membentuk karakternya dalam lingkungan keluarga, guru sebagai pendidik juga harus menyadari tentang pentingnya mendidik dengan menyesuaikan pola perilaku dan perkembangan siswanya, khususnya siswa prasekolah.

Dalam Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 12 ayat (2) menyebutkan “selain jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan prasekolah, “ adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.

Kemudian di dalam PP RI No. 27 tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah. Bab 1 pasal 1 ayat (2) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-Kanak (TK) terdapat di jalur pendidikan sekolah, sedangkan Kelompok Bermain dan Penitipan Anak terdapat di jalur pendidikan luar sekolah.

Selanjutnya di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab 1 Pasal 2 Ayat (1) telah

dinyatakan bahwa pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan prasekolah adalah pendidikan awal masa anak, yang terdiri dari pelayanan yang seharusnya diberikan pada masa awal anak. Dalam hal ini, para pendidik yang bekerja dengan anak usia prasekolah sebaiknya lebih memperhatikan perkembangan anak, baik perkembangan jasmani, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, serta perkembangan emosi dan sosial karena keseluruhan proses perkembangan tersebut saling berkaitan atau berhubungan satu dengan yang lain.

2.4 Kegiatan Pembelajaran di TK

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Selain menekankan pembelajaran yang berorientasi bermain, pembelajaran di TK juga menekankan pembelajaran yang berorientasi perkembangan. David Weikart (dalam Masitoh, 2012:20) mengemukakan bahwa pembelajaran yang berorientasi perkembangan memiliki arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Ini berarti guru TK harus

memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individu.

Hakikat kegiatan pembelajaran anak TK menurut Masitoh (2012:21—22) yaitu meliputi:

- a. Kegiatan pembelajaran bagi anak TK adalah proses interaksi antara anak, sumber belajar, dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- b. Sesuai dengan karakter anak TK yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka proses pembelajaran ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk-bentuk belajar sambil bermain.
- c. Belajar sambil bermain ditekankan pada integrasi pengembangan potensi di bidang fisik (motorik halus dan kasar), intelegensia (daya pikir, pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional yang meliputi, (a) mengembangkan percaya diri, harga diri, dan rasa aman, (b) peduli terhadap diri sendiri, (c) mengembangkan kemandirian, misalnya dalam berpakaian dan kebersihan diri, (d) membentuk hubungan yang positif dengan anak lain dan orang dewasa, (e) mengembangkan kepekaan dan rasa hormat terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain dalam perilaku, dan belajar untuk mengikuti aturan, (f) bermain secara kooperatif yaitu sabar menunggu giliran dan mau berbagi, serta (g) peduli terhadap sesama.
- d. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran bagi anak TK perlu memberikan rasa aman.
- e. Kegiatan pembelajaran pada anak TK akan terjadi apabila anak berbuat secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru..

2.5 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu tugas pendidik yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode *research and development* yang berarti penelitian dan pengembangan. Metode ini dapat memutus kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis. Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada pendapat yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010) yang mengungkapkan bahwa, “*Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products.*”

Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan mengembangkan multimedia pembelajaran adalah model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Pengembangan multimedia menggunakan model DDD-E terdiri dari atas (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

(1) DECIDE

Tahap pertama dalam model DDD-E adalah *decide* atau menetapkan. Tahap *decide* merupakan tahap untuk merencanakan produk multimedia. Pada tahap

ini dilakukan kegiatan (1) penetapan tujuan instruksional, (2) menentukan tema atau ruang lingkup materi, (3) menentukan pengetahuan atau keterampilan prasyarat dan (4) menilai ketersediaan komputer dan sumber daya lain yang dibutuhkan.

a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Sebelum menetapkan tema multimedia, perlu mempertimbangkan apakah multimedia merupakan cara yang paling efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Memilih dan menetapkan multimedia merupakan cara yang paling efektif untuk mencapai hasil pembelajaran. Pengembangan buku teks, lembar kerja siswa, merancang kunjungan lapangan, atau kegiatan lainnya mungkin lebih tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Maka dari itu penentuan tujuan pembelajaran perlu dianalisis secara cermat untuk memastikan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan secara optimal dengan multimedia.

b. Menentukan Tema atau Ruang Lingkup Multimedia

Setelah mendefinisikan tujuan instruksional, pengembangan dapat memilih dan merancang multimedia untuk memenuhi tujuan yang diinginkan. Dengan asumsi itu bahwa pengembang perlu memutuskan apakah tujuan instruksional dapat dicapai melalui program seperti *hyperstudio*, *world wide web*, program *desktop video* (misalnya *Power Point* oleh *Microsoft*), maupun program animasi dan interaktif seperti *flash*.

c. Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Pengembang harus memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil menggunakan multimedia berbasis komputer. Ini termasuk operasi komputer dasar dan penggunaan alat-alat multimedia yang ditugaskan. Keterampilan tambahan dapat diajarkan ketika akan menggunakan multimedia.

d. Menilai Sumber Daya

Setelah memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan dasar komputer misalnya mengaktifkan dan menonaktifkan komputer, menyimpan dan membuka file, mengoperasikan navigasi untuk mengatur folder dan penanganan *hardware* komputer). Sumber daya lain yang perlu diperhatikan adalah perangkat lunak, ketersediaan komputer, LCD dan sebagainya) yang dibutuhkan selama pemanfaatan multimedia.

(2) DESIGN

Tahap *design* merupakan tahap berpikir visual karena menghasilkan cetak biru untuk keseluruhan produk multimedia dalam bentuk *outline* materi, tampilan *interface* atau antar muka, *flowchart* dan *storyboard*. Sebelum mulai ke langkah pengembangan, pengembang harus mengklasifikasikan informasi untuk menentukan media yang cocok digunakan seperti media grafis, suara, animasi, video, serta urutan media yang tergambar dalam *flowchart*.

a. Membuat *Outline* Konten

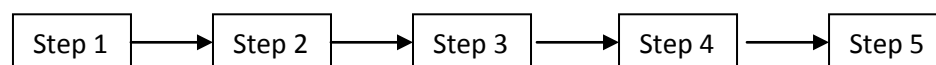
Outline konten dirancang berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Ada dua faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat *outline* konten yaitu: syarat

multimedia dan sasaran. Syarat *outline* multimedia yang harus dipenuhi yaitu judul multimedia, tujuan dan garis besar isi (materi) multimedia. Pengembangan juga harus menentukan target utama produk yang dihasilkan. Aspek sasaran yang mesti diperhatikan adalah karakteristik sasaran (peserta didik), karena akan mempengaruhi cara penyajian isi dan elemen-elemen multimedia.

b. Membuat *Flowchart*

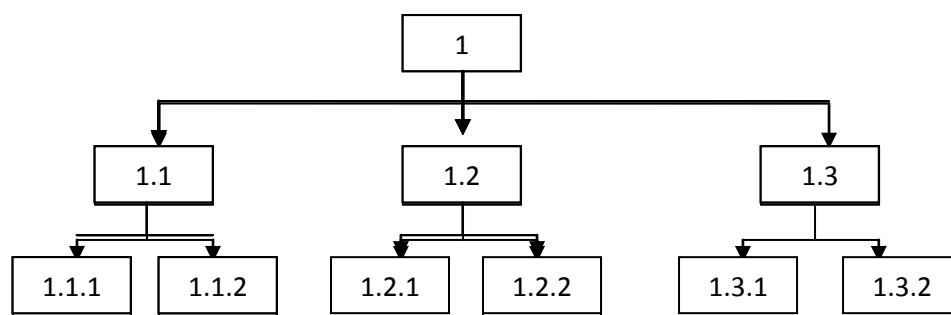
Sebuah *flowchart* visual menggambarkan urutan dan struktur dari sebuah program. Ada beberapa struktur *flowchart* yaitu tipe linear, tipe pohon, tipe bintang dan tipe *cluster*. Tipe linear terdiri atas unsur-unsur program secara berurutan. Tipe pohon umumnya dimulai dengan menu utama dan kemudian bercabang ke submenu. Tipe *cluster* mirip dengan struktur pohon, akan tetapi tidak bercabang ke submenu. Tipe bintang dihasilkan dari satu titik atau ide.

1) Struktur Linear



Gambar 2.2 Struktur Linear

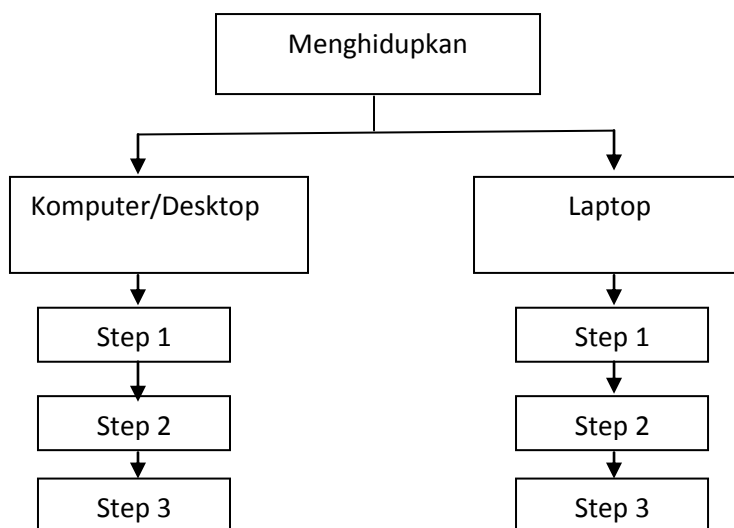
2) Struktur Pohon



Gambar 2.3 Struktur Linea

3) Struktur Cluster

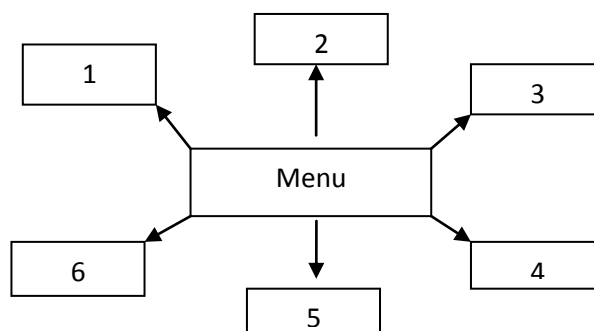
Struktur *cluster* adalah struktur gabungan antara struktur linear dan struktur pohon. Menu utama pada struktur cluster memiliki beberapa pilihan. Bagian-bagian dari setiap pilihan disajikan secara linear.



Gambar 2.4 Struktur Cluster

4) Struktur Bintang

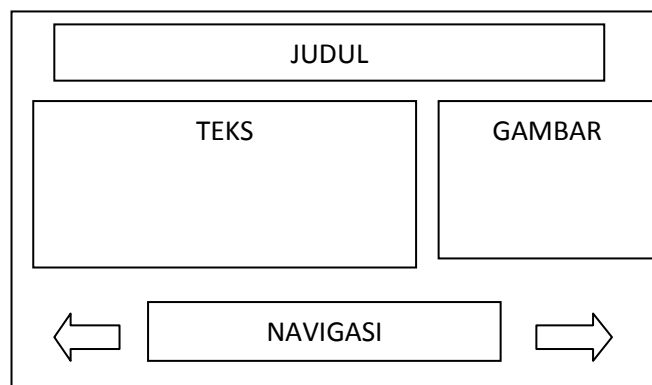
Struktur Bintang digunakan ketika pokok materi atau topik memiliki cabang ke bagian lainnya. Melalui halaman utama, dapat disajikan *hyperlink* untuk mengakses halaman lain.



Gambar 2.5 Struktur Bintang

c. Mendesain tampilan

Dalam mendesain tampilan multimedia ada dua hal pokok yang diperhatikan yaitu 1) judul program yang letaknya di atas atau di atas sisi kiri teks, 2) posisi teks (materi) secara konsisten misalnya ditengah-tengah, 3) posisi gambar dapat ditempatkan pada sisi kiri teks, atas, atau di bawah teks, 4) tanda pengarah atau navigasi diletakkan secara konsisten agar pengguna mudah mengoperasikan multimedia, 5) posisi sajian umpan balik harus konsisten pada layar, 6) gunakan ikon navigasi dan letakkan di bagian bawah atau pada sisi layar.



Gambar 2.6 Desain Tampilan

d. Membuat *Storyboard*

Storyboard berisi semua informasi yang akan tampil pada layar dan informasi pendukung yang akan membantu pengembang multimedia dalam mengembangkan komponen multimedia. *Storyboard* sering disebut “cetak biru” multimedia. *Storyboard* memberikan gambaran visual multimedia pada layar komputer, *script audio*, detail video dan informasi lainnya.

3) DEVELOP

Tahap ketiga dari model DDD-E adalah pengembangan, yang meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, video. Hal ini juga mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

Elemen media (grafis, animasi, audio dan video) merupakan komponen kunci dari produk multimedia. Elemen tersebut mampu membuat presentasi lebih hidup dengan memberikan realisme, warna, gerak dan suara. Apabila elemen multimedia digunakan secara efektif, akan meningkatkan literasi visual, memudahkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Tahap pengembangan menguraikan prosedur untuk membuat dan memanipulasi grafik, animasi, audio dan elemen video.

Elemen gambar merupakan elemen untuk memperjelas makna pesan yang disajikan dengan teks. Lewat gambar pesan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami bila dibandingkan tanpa menggunakan gambar. Gambar yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara membuat sendiri, menggunakan gambar yang sudah ada, melakukan *scan gambar* dan melakukan pemotretan. Pedoman menggunakan gambar dalam multimedia yaitu (1) gunakan gambar untuk memvisualisasi konsep-konsep penting, (2) jangan gunakan gambar yang mengalihkan perhatian sasaran dari topik, (3) gunakan gambar yang sederhana dan hindari penggunaan gambar yang rumit atau kompleks, (4) jika memerlukan gambar yang kompleks maka tambahkan tanda (sorot) bagian gambar untuk memberikan kesan fokus, (5) jika ikon

menggunakan gambar maka gunakan gambar secara konsisten, (6) posisikan/sajikan gambar konsisten, misalnya pilih bagian layar untuk menempatkan gambar, (8) gunakan resolusi 72-100 dpi, jika gambar diperoleh dari hasil scan dan (9) perhatikan hak cipta pada gambar yang digunakan.

Animasi merupakan elemen multimedia yang lebih konkret daripada gambar. Gerakan yang dapat dimanipulasi dalam animasi membantu peserta didik memahami makna abstrak yang terkandung dalam animasi. Penggunaan animasi dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara menggunakan animasi yang sudah ada atau memproduksi animasi sesuai kebutuhan. Animasi yang digunakan dalam multimedia mesti mengikuti beberapa petunjuk. Adapun petunjuk tersebut yaitu (1) animasi digunakan untuk menggambarkan konsep abstrak, (2) hindari alur animasi yang terlalu pendek, (3) lakukan uji coba animasi pada komputer lain untuk memastikan kecepatan animasi agar sesuai dengan daya tanggap peserta didik, dan (4) jangan menggunakan animasi yang mengalihkan perhatian siswa dari topik utama.

Audio dalam multimedia dapat sebagai media yang berdiri sendiri maupun media yang terintegrasi dengan media lain. Ada tiga jenis audio yang dapat digunakan dalam multimedia yaitu: narasi, musik latar dan *sound effect*. Media audio dapat diperoleh dengan cara mengunduh di internet atau memproduksi sendiri melalui proses rekaman. Apabila melakukan produksi sendiri maka proses perekaman tetap mengacu pada *script* audio yang telah dibuat pada tahap desain.

Ketentuan penggunaan audio dalam multimedia yaitu (1) audio mesti digunakan pada saat yang tepat dan pada materi yang tepat, (2) jangan menggunakan audio yang mengalihkan perhatian sasaran dan (3) perhatikan hak cipta audio kalau menggunakan audio orang atau pihak lain.

Elemen yang mampu memberikan kesan nyata dalam multimedia adalah video. Video dihasilkan melalui proses *shooting* dan mengacu *shooting script* yang telah dibuat pada tahap desain. Petunjuk penggunaan video dalam multimedia yaitu (1) gunakan video jika benar-benar diperlukan, (2) perhatikan ukuran tampilan video agar semua bagian video dapat disaksikan, (3) pastikan pencahayaan video bagus, sehingga video dapat dilihat dengan jelas, (4) perhatikan hak cipta video jika video diperoleh dari sumber lain (bukan produksi sendiri).

4) EVALUATE

Evaluasi dalam model DDD-E dilakukan pada setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif. Tidak hanya pada produk akhir, evaluasi dilakukan dari tahap *decide*, *design*, dan *development*. Pada tahap *decide* dilakukan penilaian terhadap ketepatan antara topik dengan multimedia dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kecocokan produk multimedia sebagai solusi mengatasi masalah pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan penilaian terhadap dokumen- dokumen multimedia yaitu *outline* konten, *flowchart*, *storyboard* dan tampilan *interface*. Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap elemen-elemen multimedia yaitu gambar, animasi, audio, video.

2.6 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*mesagge/software*), Heinich (dalam Susila dan Riyana, 2008 : 6).

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. memperjelas pesan agar tidak verbalitas
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kempt dan Dayton (dalam Susila dan Riyana, 2008: 9) Peranan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.

- b. alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok.

Manfaat lain media pembelajaran, sebagaimana yang dipaparkan oleh Arsyad (2007: 24) adalah sebagai berikut:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak merasa bosan.
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Posisi media dalam proses pembelajaran adalah sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan bahan atau materi ajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penyampaian pesan kepada siswa, baik dari dalam diri guru sendiri maupun siswa. Proses komunikasi pembelajaran seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien.

Media Pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media. Hal ini diperkuat oleh pendapat Schramm (dalam Miarso, 2004: 117), salah satu unsur dalam proses

komunikasi yang sangat menonjol peranannya bagi teknologi pendidikan adalah media. Beberapa kesimpulan Schramm tentang media, antara lain berikut ini.

1. Penentuan media sebaiknya merupakan *resultante* dari analisis tugas belajar, analisis media itu sendiri, dan analisis perbedaan diantara para pembelajar.
2. Sistem simbolik digital pada media sangat berguna untuk peristiwa-peristiwa belajar dan dalam mempelajari keterampilan intelektual dasar.
3. Kode *iconic* (gambar, diagram, tombol, dan lain-lain) sangat efektif untuk menarik minat siswa.
4. Media interaktif tidak tersaingi kemampuannya, karena dapat memberikan umpan balik selama belajar mandiri, kecuali dengan komunikasi tatap muka atau karena keberadaan guru.

Berdasarkan uraian Schramm yang dikutip oleh Miarso tersebut, berarti media dapat membantu proses pembelajaran walaupun tanpa kehadiran guru. Namun akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik, jika dalam proses pembelajaran didampingi oleh guru. Oleh karena itu, jika proses pembelajaran bisa berjalan lebih optimal maka guru juga harus mengetahui dan memanfaatkan media dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berkaitan dengan perlunya guru memanfaatkan media pembelajaran, Curzon (dalam Lutfizulfi, 2009: 4) menyatakan sebagai berikut.

The object of using audio visual material in the classroom in the communication of information incidental to the total teaching process. Selected and used skillfully the aid in the right time, the right place, and the right manner - audio visual aids (AVA) can multiply and widen the channels of communication between teacher and class.

Pernyataan Curzon cukup jelas kiranya dapat mencirikan pentingnya penggunaan media dalam bentuk AVA untuk pembelajaran secara umum, bahwa penggunaan AVA dapat memperluas saluran komunikasi antara guru dan siswa. Maksudnya apabila Anda mengajar dengan tidak menggunakan AVA ketika menjelaskan materi pelajaran atau ketika memberi latihan, berarti Anda hanya menggunakan mulut untuk berkomunikasi atau komunikasi verbal. Apabila Anda menggunakan media seperti *tape*, gambar, dll. dalam mengajar, maka Anda menggunakan lebih dari satu saluran komunikasi. Anda tidak hanya memberikan stimulus secara verbal saja, tetapi Anda juga menggunakan stimulus melalui saluran aural dan visual. Semakin banyak kita menggunakan saluran komunikasi ketika mengajar, semakin banyak informasi yang dapat diserap siswa serta semakin efektif pembelajaran kita.

Selanjutnya, Curzon (dalam Lutfizulfi, 2009: 5) menyampaikan maksud utama dari penggunaan media sebagai berikut.

A class acquires knowledge and skills as the results of assimilation of responses elicited by those stimuli which create sensory impressions. The concept of teaching which is based on the teacher relying solely on his voice and personality steems from the belief that communication is best achieved through the medium of sound. The use of AVA (media) in a lesson is based on the consideration of communication as related to all the senses of the talk of the teacher in providing the appropriate stimuli for desired responses can be facilitated by him to engage the students' senses of hearing, seeing, touching, etc.

Berdasarkan pendapat Curzon, kita dapat menyimpulkan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa merupakan asimilasi atau gabungan dari respon-respon yang dirangsang oleh stimulus-stimulus yang menciptakan suatu kesan sensoris pada diri siswa. Sebagai contoh, ketika membelajarkan tentang *reading*, maka guru menemukan satu hal yang sangat sulit dijelaskan secara verbal dari teks kepada siswa. Kemudian, guru menggunakan alat bantu visual berupa gambar. Dalam hal ini, selain guru menggunakan saluran komunikasi verbal, guru juga menggunakan saluran komunikasi lain yaitu visual. Siswa akan lebih dapat memahami pelajaran dengan bantuan visual berupa gambar selain penjelasan guru.

Pentingnya media juga dapat dilihat dari aspek kehidupan siswa. Suatu kenyataan bahwa siswa mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan bervariasi dibanding orangtua mereka ketika masih muda. Sehingga cukup beralasan kiranya apabila sekolah memberikan siswa pengalaman sebanyak mungkin dan variatif. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada siswa.

Banyak guru tidak memanfaatkan media *audio-visual* karena dianggap mahal atau tidak tahu cara pemanfaatannya dalam pembelajaran. Seperti kata pepatah “alah bisa karena biasa” memang terjadi dalam pemanfaatan media. Banyak guru tidak bisa karena tidak diajari atau tidak mau belajar sendiri untuk menggunakannya, serta tidak mau mencoba. Suatu sikap yang harus diterapkan di kalangan guru adalah mencoba belajar menggunakannya. Guru akan

langsung merasakan manfaatnya setelah mencoba. Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Berikut klasifikasi media menurut Sadiman, dkk (2008).

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas
3.	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) suara • film rangkai suara
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film suara • video/vcd/dvd
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • benda nyata • model tiruan (mock up)
9.	Komputer	1. media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructiona

Tabel 2.2 Klasifikasi Media

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau ” ditindaklanjuti” dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pebelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan

keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktik atau sumber belajar (Seel dan Richey, 1994: 50).

2.7 Animasi dalam Media Pembelajaran

Animasi adalah susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Contoh animasi yang sederhana antara lain, tulisan bergerak atau gambar yang dapat bergerak dari menghadap ke kiri dan ke kanan (Yudhiantoro, 2006: 9). Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media animasi dimaknai sebagai alat komunikasi yang berupa penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Suheri (2006: 2) animasi adalah penggambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek atau filter, gerakan transisi, dan suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kebutuhan yang santai yaitu sebagai hiburan, media presentasi atau media pembelajaran. Animasi juga dimanfaatkan sebagai pemanis atau hiasan

dalam sebuah media pembelajaran. Animasi digunakan untuk menciptakan suasana yang tidak kaku sehingga terjadi komunikasi antara guru dan siswa serta pembelajaran menjadi semakin menarik.

Menurut Suheri (2006: 23) fungsi animasi dalam media pembelajaran antara lain

1. menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. memperindah tampilan media pembelajaran
3. memudahkan proses pembelajaran
4. mempermudah penggambaran dari suatu materi pembelajaran

Thorn (dalam Munir, 2009: 219) suatu media yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria yaitu sebagai berikut.

1. Kemudahan navigasi, sebuah CD pembelajaran harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik dapat mempelajarinya tanpa harus diikuti dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
2. Kandungan kognisi, yaitu kandungan pengetahuan yang jelas.
3. Presentasi informasi yang digunakan untuk menilai isi dan program media pembelajaran itu sendiri.
4. Integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
5. Artistik dan estetika, untuk menarik minat belajar maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
6. Fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik.

Para ahli sepakat bahwa media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Manfaat media pendidikan dalam proses belajar siswa, sebagai berikut.

1. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
4. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar.

Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pendidikan hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. *Software* presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun pada kenyataannya sekarang *software* presentasi baru sanggup menampilkan materi pelajaran yang statis (gambar ataupun tulisan) yang belum dapat mensimulasikan proses-proses tertentu. Salah satu yang bisa dijadikan alternatif adalah menggunakan visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi.

Microsoft power point adalah sebuah *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Media ini bisa digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik (Daryanto, 2010: 163).

Microsoft power point akan membantu menampilkan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas. *Power point* merupakan sebuah *software* yang dirancang khusus untuk media presentasi dengan berbagai fitur yang mampu menjadikan media komunikasi menarik.

III.METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian dalam penelitian ini terdiri dari, desain penelitian yang menjelaskan desain yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data. Berikut adalah penyajiannya.

3.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Data-data hasil penelitian ini berbentuk penjelasan atau deskripsi data-data hasil penelitian secara aktual tanpa menggunakan teknik statistik atau angka-angka, selanjutnya data dianalisis dengan teknik kualitatif. Metode deskriptif tersebut digunakan mengingat tujuan penelitian ini ingin menjelaskan tentang tindak tutur anak- anak kelas B di TK Aisyah Gisting Bawah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Moleong (2007:6) yang menjelaskan bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks, khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Kemudian untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berdasarkan hasil penelitian tindak tutur, penulis menggunakan model desain

yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yaitu model DDD-E. Model ini sangat baik untuk mengembangkan media pembelajaran karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapan. Pengembangan multimedia menggunakan model DDD-E terdiri atas (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan yang digunakan oleh anak-anak ketika berkomunikasi dan berinteraksi di dalam kegiatan belajar mengajar di TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah. Data dalam penelitian ini adalah tuturan yang dikeluarkan oleh anak-anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal yang berusia 5—6 tahun yang direkam mulai hari Senin, 5 Desember 2015 sampai dengan Rabu, 27 Januari 2016.

Sedangkan sumber data yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi adalah tindak tutur yang ditemukan dari hasil penelitian yaitu tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif dan deklaratif.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik observasi. Menurut Hadi (dalam Sugiono, 2011: 196) observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua data yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan dari segi pelaksanaan pengumpulan data. Peneliti dalam kegiatan observasi berperan sebagai nonpartisipan, dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Teknik observasi, menggunakan metode simak yang dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar dalam penelitian ini yaitu teknik sadap. Peneliti menyadap beberapa anak untuk mendapatkan data bahasa. Peneliti menyadap tuturan anak-anak di TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah saat melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas. Teknik lanjutan dijabarkan menjadi beberapa teknik yaitu : (1) teknik simak bebas libat cakap (SBLC) yaitu dalam kegiatan menyadap peneliti tidak ikut terlibat dalam percakapan anak-anak, (2) teknik rekam, teknik rekam ini dilakukan seiring dengan dengan teknik SBLC, menyadap dilakukan dengan alat perekam *kamera digital*, (3) teknik catat, yaitu mencatat data pada kartu data yang kemudian dilanjutkan dengan teknik analisis data.

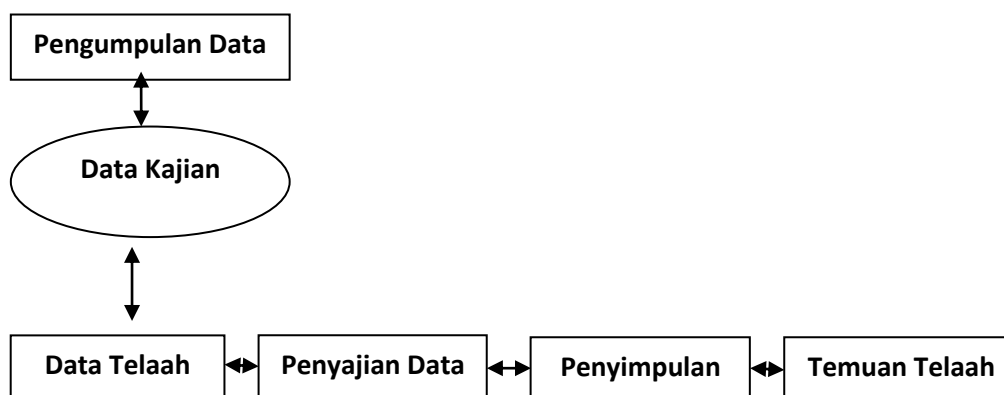
3.4 Analisis Data

3.4.1 Model Analisis Data

Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik analisis secara kualitatif yaitu menganalisis “Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyiyah

Bustanul Athfal Gisting Bawah Tahun Pelajaran 2015/2016. Analisisnya dilakukan berdasarkan analisis model interaktif. Miles dan Huberman (Sugiono, 2009: 337), mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data yaitu mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data. Dengan demikian analisis terhadap data tindak tutur anak kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gisting Bawah meliputi tindak tutur asertif, direktif, komisif, deklaratif dan ekspresif merupakan kegiatan yang berlanjut, berulang, dan berkesinambungan sebagai sebuah rangkaian kegiatan yang saling berkaitan, yang selanjutnya hasil dari tuturan yang berupa tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif anak-anak dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran kemampuan berbahasa berbasis animasi untuk taman kanak-kanak.

Secara skematis, model analisis data kajian tindak tutur anak kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gisting Bawah disajikan pada bagan 1.1 berikut:



Kemudian teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan dua teknik yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli yang memiliki kapasitas dan pengalaman dalam bidang materi pembelajaran dan media pembelajaran . Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data dari hasil angket ahli diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala 4. Kemudian hasil tersebut dideskripsikan dan dijadikan sebagai dasar menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 4 menggunakan aturan yang merupakan modifikasi yang dikembangkan (Sugiyono, 2011: 329).

Teknik analisis data uji ahli/pakar tersebut kemudian dikelola dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\% \text{ (Made Tegeh,dkk: 2014)}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F:N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase
(Made Teguh, dkk: 2014)**

3.4.2 Langkah-Langkah Analisis Data dan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data tindak tutur anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah adalah sebagai berikut :

1.) Persiapan

Dalam tahap persiapan penelitian ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah merekam lalu mencatat tindak tutur anak-anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal saat kegiatan belajar di dalam kelas.

2.) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu mereduksi data mulai dilakukan melalui proses penyeleksian, identifikasi data dan pengklasifikasian data. Penyeleksian dan pengidentifikasian merupakan kegiatan untuk menyeleksi dan mengidentifikasi data-data pada kategori tindak tutur asertif, direktif, komisif, deklaratif dan ekspresif anak-anak kelas B TK Aisyiah Bustanul Athfal Gisting Bawah di dalam kelas saat kegiatan belajar. Tahap pengklasifikasian merupakan proses yang dilakukan untuk mengklasifikasikan data, memilih data, dan mengelompokkan data ke dalam teori tindak tutur asertif, direktif, komisif, deklaratif, dan ekspresif.

3) Analisis

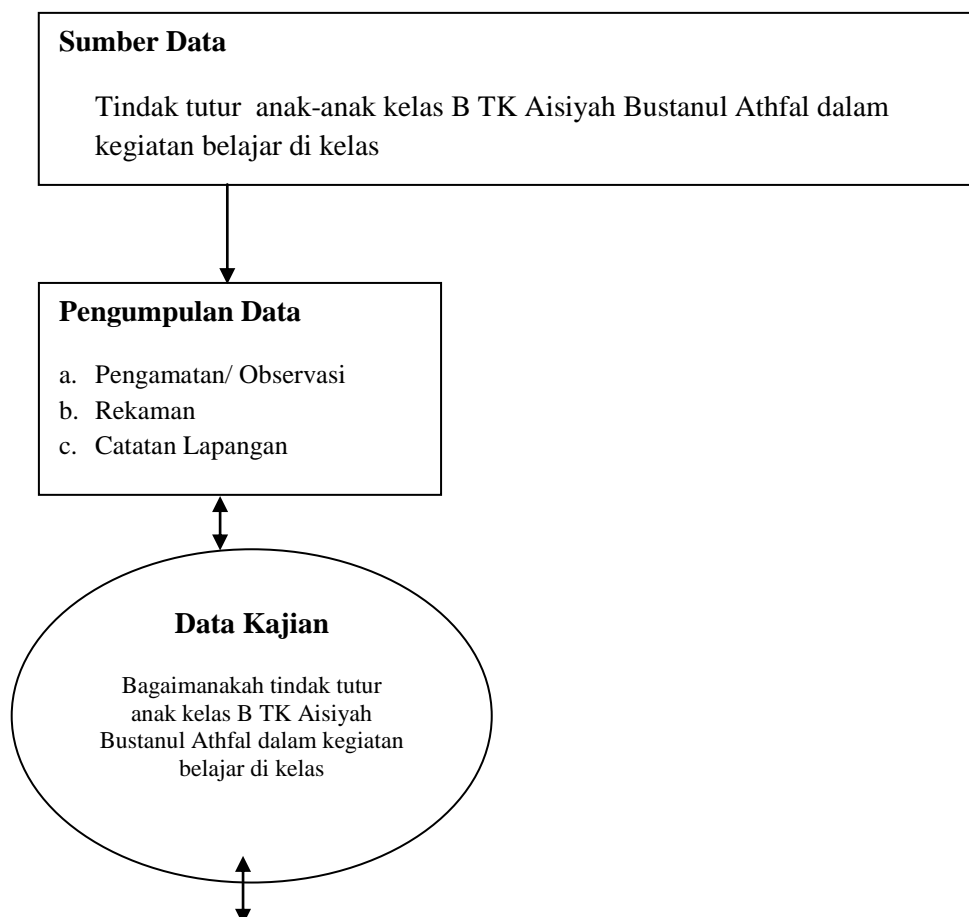
Dalam tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah menganalisis data-data yang diperoleh dari hasil rekaman dan catatan lapangan, yang merupakan tindak lanjut dari reduksi data lalu menganalisisnya ke dalam teori tindak tutur

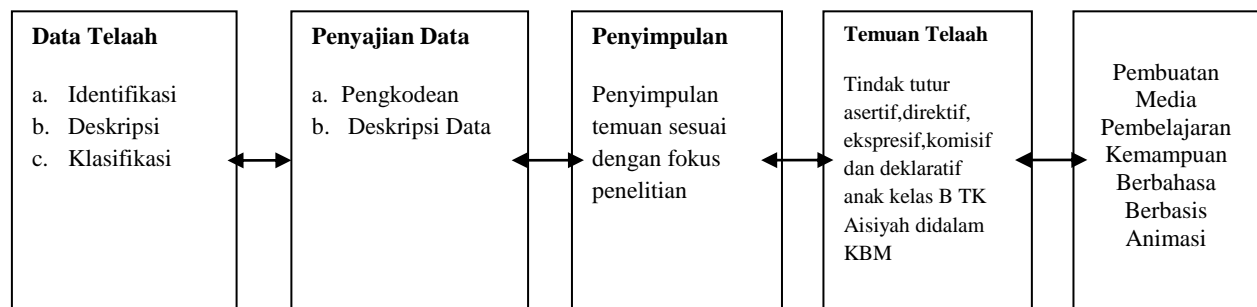
menurut Searle, dengan memperhatikan kelangsungan dan ketidaklangsungan serta keliteralan dan ketidakliteralan tindak tutur menurut Rohmadi.

4) Menyimpulkan

Setelah data penelitian dianalisis, kemudian ditariklah sebuah simpulan untuk menjelaskan tindak tutur anak-anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dan selanjutnya hasil tuturan yang berupa tindak tutur asertif, direktif, komisif, deklaratif dan ekspresif anak-anak tersebut dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak di taman kanak-kanak.

Secara keseluruhan, model analisis data kajian kegiatan tindak tutur anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dilakukan dengan alur seperti dalam bagan berikut ini.

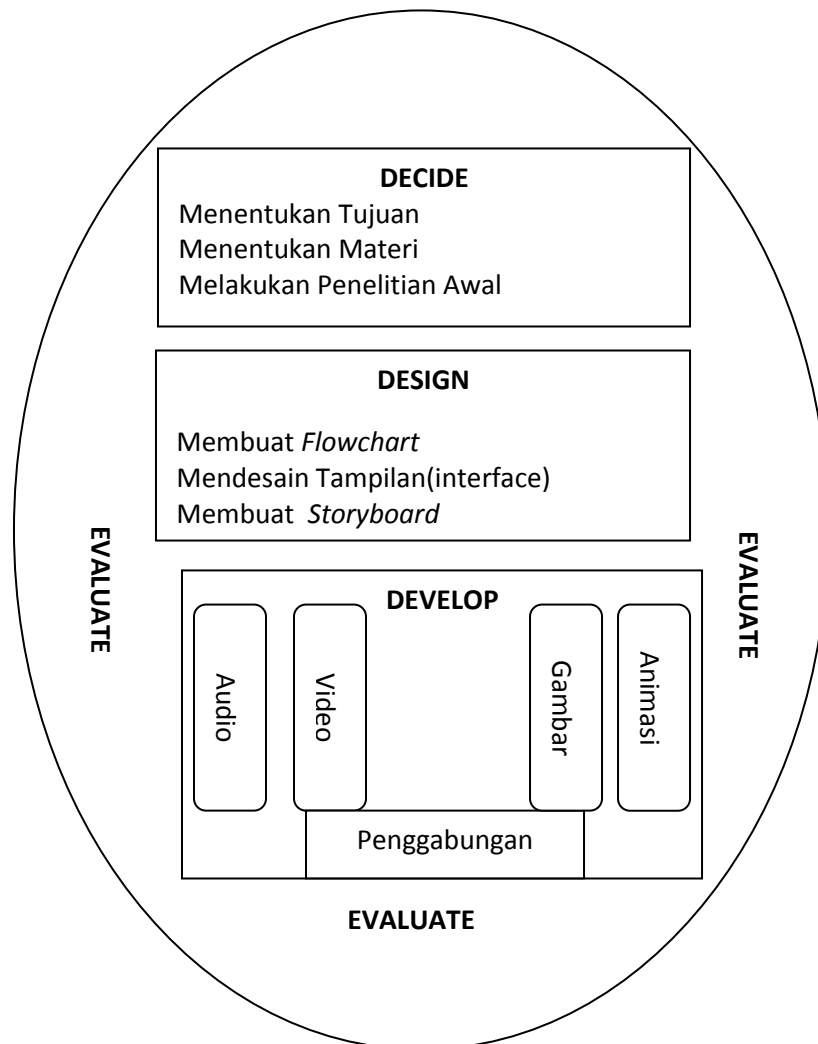




Kemudian prosedur yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut.

- 1) Melakukan suatu analisis kebutuhan, atau analisis konteks. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kemampuan berbahasa berpotensi dikembangkan di taman kanak-kanak.
- 2) Merumuskan tujuan khusus atau tujuan instruksional, yaitu tujuan yang kita capai terkait dengan produksi tersebut
- 3) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan
- 4) Mengembangkan instrumen atau alat ukur, yaitu instrumen untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media yang akan dipakai
- 5) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah yang akan diproduksi
- 6) Melakukan revisi, setelah pengembang meminta penilaian dan pendapat dari teman sejawat, maka akan diperoleh informasi apakah media perlu perbaikan atau tidak
- 7) Produksi.

Visualisasi tahap-tahap model DDD-E disajikan pada gambar 3.1



Gambar 3.1. Diagram Prosedur Model DDD-E

3.5 Pengecekan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian kualitatif, yaitu untuk mengetahui derajat kepercayaan dari hasil penelitian yang dilakukan. Apabila peneliti melaksanakan pemeriksaan

keabsahan data secara cermat dan menggunakan teknik-teknik yang tepat, maka akan diperoleh hasil penelitian yang benar-benar dapat dipertanggungjawabkan dari berbagai segi.

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan mengikuti teknik yang dikemukakan Moleong (2010: 329—333).

- 1). Ketekunan pengamatan, dilakukan dengan cara mengamati secara teliti, rinci, dan terus-menerus selama kegiatan analisis terhadap tindak tutur anak kelas B TK Aisyah Gisting Bawah dalam kegiatan belajar di kelas.
- 2). Pemeriksaan oleh ahli, yaitu mendeskripsikan proses dan hasil penelitian dengan ahli media desain pembelajaran dan multimedia, pembimbing, teman sejawat, dan dosen yang memiliki pengetahuan mengenai judul peneliti.

Maka, jelas bahwa melalui teknik ketekunan pengamatan dan pemeriksaan ahli dan teman sejawatlah keabsahan data tentang tindak tutur anak kelas BTK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dan Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Berbasis Animasi di TK dapat dibuktikan keabsahannya.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan kajian teori dan hasil analisis yang dilakukan terhadap “Tindak Tutur Anak Kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah Tahun Pelajaran 2015/2016”, ditemukan tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif dan deklaratif dengan kategori kelangsungan dan ketidaklangsungannya serta keliteralan dan ketidakliteralan tuturan tersebut. Berikut ini adalah simpulan mengenai tindak tutur anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

1. Tindak tutur asertif menyatakan, mengiyakan, melaporkan, menegaskan, mengusulkan, mengeluh, dan mengemukakan pendapat anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dilihat dari segi kelangsungan dan ketidaklangsungan tindak tutur serta keliteralan dan ketidakliteralnya, tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal.

Tindak tutur direktif memerintah yang dikemukakan anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal dilihat dari kelangsungan dan ketidaklangsungan tindak tutur serta keliteralan dan ketidakliteralnya dapat digolongkan ke dalam tindak tutur langsung literal dan dapat juga digolongkan ke dalam tindak tutur tidak langsung literal. Tindak tutur direktif memohon digolongkan ke dalam tindak tutur tidak langsung literal. Tindak tutur

direktif melarang, menganjurkan dan menasehati tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal.

Tindak tutur ekspresif meminta maaf, memuji dan mengucapkan terima kasih anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dilihat dari kelangsungan dan ketidaklangsungan tindak tutur serta keliteralan dan ketidakliteralannya, tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal.

Tindak tutur komisif menawarkan, menjanjikan, mengancam anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dilihat dari kelangsungan dan ketidaklangsungan tindak tutur serta keliteralan dan ketidakliteralannya, tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal.

Tindak tutur deklaratif memaafkan, mengabdikan dan membatalkan anak kelas B TK Aisyah Bustanul Athfal Gisting Bawah dilihat dari kelangsungan dan ketidaklangsungan tindak tutur serta keliteralan dan ketidakliteralannya, tergolong ke dalam tindak tutur langsung literal.

2. Media pembelajaran kemampuan berbahasa yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan di dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru di taman kanak-kanak hendaknya dapat lebih memperdalam lagi kemampuan dalam memahami bahasa anak-anak, karena anak-anak

memiliki pola komunikasi yang sedikit berbeda dengan orang dewasa. Kemudian guru hendaknya mengajarkan kemampuan memahami dan menggunakan berbagai macam tindak tutur kepada anak-anak sejak dini untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

2. Sikap berbahasa setiap orang khususnya anak-anak bersifat dinamis. Oleh karena itu, penelitian mengenai tindak tutur perlu dilakukan untuk melihat kemajuan seseorang (khususnya anak-anak usia dini) dalam berkomunikasi dengan teman sebaya atau dengan orang yang lebih tua. Penelitian ini tentu masih banyak kekurangan, terutama keterbatasan dari aspek ruang lingkup pembahasan, sehingga masalah yang dibahas hanya pada bagian-bagian tertentu, yaitu tindak tutur anak-anak. Penulis menyarankan pada peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian pada bidang kajian yang sama, untuk meneliti tindak tutur secara menyeluruh, tidak hanya pada fungsi tindak tutur serta kategori kelangsungan dan ketidaklangsungan serta keliteralan dan ketidakliteralan tindak tutur seperti yang diulas pada penelitian ini.
3. Guru di taman kanak-kanak perlu menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J.L.1995.*How To Do Things With Words*. New York: Oxford University Press.
- Allesi, Stephen M dan Trolip, Stanley R.1991.*Computer Based Instructional Methods and Development*. New Jersey: Prettice Hall.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Bernstein, Deena K.dan Ellenmorris Tiegerman. 1985.*Language and Communication Disorders in Children*. Ohio: Merril Publishing Company.
- Chaer, Abdul.2003. *Psikolinguistik : Kajian Teoritik*.Jakarta : Rineka Cipta
- Chaer, Abdul.2010. *Kesantunan Berbahasa*.Jakarta : Rineka Cipta
- Dardjowidjojo, Soenjono.2000. *Echa : Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Dardjowidjojo, Soenjono.2008. *Psikolinguistik : Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.
- Hoff, Erika.2001. *Language Development*. Belmont, California : Wadsworth Thompson Learning.
- Leech, Goffrey. 1983. *Principles of Pragmatics*. London : Longman.
- Lutfizulfi.2009.*Peranan Media Pembelajaran dan Pilihannya dalam Pembelajaran*, [http://Lutfizulfi.wordpress.com/ 23](http://Lutfizulfi.wordpress.com/23) Desember 2015.
- Made Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Miles,Matthew B dan Huberman, A. Michael.1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia Press.
- Moleong, J.L. 2007.*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Rohmadi, Muhammad.2011. *Pragmatik Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rusminto, Nurlaksana Eko.2010. *Memahami Bahasa Anak : Sebuah Kajian Analisis Wacana Panduan bagi Guru, Orang Tua, dan Mahasiswa Jurusan Bahasa*. Bandar Lampung : Universitas Lampung.
- Santrock, John W. 2004. *Educational Psychology*. University of Texas Dallas. Alih Bahasa Tri Wibowo BS ; Kencana Prenada Media Group.
- Schiffrin, Deborah.1994. *Approaches to Discourse*.Oxford : Blackwell.
- Seel dan Richey.2002. *Teknologi Pembelajaran: Definsi dan Kawasannya*.Terjemahan. Jakarta: IPTPI
- Sugiono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susila, Rudi dan Cepi Riyana.2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafi'ie Imam. 1990. *Pragmatik dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Dalam Antilan Purba (Ed.) *Kepragmatikan*.Medan : FPBS IKIP Medan.
- Kristiningsih, Maria. 2014. *Tindak Tutur Guru yang Berkarakter dalam Kegiatan Pembelajaran di TK Karunia Immanuel Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014*. Bandar Lampung : Universitas Lampung.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi.*Analisis Wacana Pragmatik : Kajian Teori dan Analisis*.Surakarta : Yuma Pustaka.
- Yudhiantoro.2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: CV. Andi
- Yuniarti . 2010. *Kompetensi Tindak Tutur Direktif Anak Usia Prasekolah (Kajian pada Kelompok Bermain Anak Cerdas P2PFNI Regional II Semarang)*.Semarang : Universitas Diponegoro.
- Yusuf, Syamsu. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya.