

**PENGARUH APLIKASI MARBEL DAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III PRINGSEWU**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISA AULIA MUQITA
2013054030**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH APLIKASI MARBEL DAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III PRINGSEWU

Oleh

ANNISA AULIA MUQITA

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu. Penelitian bertujuan untuk menganalisis (1) pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, (2) pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, dan (3) perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan desain *two group pretest and posttest*. Populasi penelitian berjumlah 60 orang anak kelompok B sehingga sampel berjumlah 60 orang menggunakan teknik *sampling* sampel jenuh. Teknik pengumpulan data utama adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian didapatkan bahwa (1) terdapat pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 diterima, (2) terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 diterima, dan (3) terdapat perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 diterima.

Kata Kunci : bahasa ekspresif, aplikasi MarBel, video pembelajaran

ABSTRACT

THE EFFECT OF MARBEL APPLICATIONS AND LEARNING VIDEOS ON EXPRESSIVE LANGUAGE SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III PRINGSEWU

By

ANNISA AULIA MUQITA

The problem in this study is the low expressive language skills of children aged 5-6 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu. The study aims to analyze (1) the effect of the MarBel application on the expressive language skills of children aged 5-6 years, (2) the effect of learning videos on the expressive language skills of children aged 5-6 years, and (3) the difference in the effect of the MarBel application and learning videos on the expressive language skills of children aged 5-6 years. The research method used a quasi-experiment with a two group pretest and posttest design. The study population amounted to 60 children in group B so that the sample amounted to 60 people using the saturated sample sampling technique. The data collection technique is observation. The data analysis technique used the t test. The results showed that (1) there is an effect of the MarBel application on the expressive language skills of children aged 5-6 years with a significance value of $0.000 < 0.05$ which means that H_a is accepted, (2) there is an effect of learning videos on the expressive language skills of children aged 5-6 years with a significance value of $0.000 < 0.05$ which means that H_a is accepted, and (3) there is a difference in the effect of MarBel applications and learning videos on the expressive language skills of children aged 5-6 years with a significance value of $0.005 < 0.05$ which means that H_a is accepted.

Keywords: expressive language, MarBel application, learning video

**PENGARUH APLIKASI MARBEL DAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III PRINGSEWU**

Oleh

ANNISA AULIA MUQITA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

: PENGARUH APLIKASI MARBEL DAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III PRINGSEWU

Nama Mahasiswa

: ANNISA AULIA MUQITA

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013054030

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914198712 2 001

Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 199309262019031011

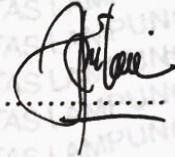
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 September 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Aulia Muqita
NPM : 2013054030
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Aplikasi MarBel dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian- bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 05 September 2024



Annisa Aulia Muqita
NPM. 2013054030

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Annisa Aulia Muqita, lahir pada tanggal 31 Desember 2001 di Pringsewu, Lampung. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Budi Argianto dan Ibu Yulia Rosnita.

Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis sebagai berikut:

1. TK ABA 3 Pringsewu (2006-2008)
2. SD Muhammadiyah Pringsewu (2008-2014)
3. SMPN 2 Pringsewu (2014-2017)
4. SMAN 1 Pringsewu (2017-2020)

Pada tahun 2020, Penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Selama menempuh pendidikan di Unila, Penulis mengikuti beberapa UKM dan organisasi. Pada tahun 2022, Penulis diamanahkan sebagai Sekretaris Umum Forkom PG PAUD. Penulis juga pernah menjadi peserta dalam program MBKM Kemdikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022.

Pada tahun 2023, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sumber Rejeki, Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah:6-8)

“Jalani, nikmati, syukuri, biarkan Allah yang menetapkan keputusan terbaik untuk hamba-Nya”

(Annisa Aulia Muqita)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai rasa syukur dan terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Sepasang malaikat berwujud yang senantiasa memberikan cinta dan kasih dengan ketulusan serta pengorbanan terbaiknya, memberikan dukungan dan doa-doa terbaik di setiap langkah yang ditempuh.

Saudara-saudaraku Tersayang

Manusia-manusia beranjak dewasa yang selalu memberikan warna dalam hidup penuh candaan sedikit seriusan.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menyelam dan menjelajahi ilmu untuk bekal kehidupan.

Diriku sendiri yang telah bertahan dan berjuang dengan segala daya upaya sampai di titik ini.

SANWACANA

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Aplikasi MarBel dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, memberikan saran dan arahan selama kuliah.
8. Ibu/Bapak Dosen dan Staff Karyawan PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan selama kuliah.
9. Ibu Sri Hartati, S.Pd. selaku kepala sekolah, dewan guru dan anak-anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu yang telah membantu dan antusias dalam proses Penelitian.
10. Cabunku (Septi Dwi K, Mutiarahmadisya Salsabillah P, Oppy Anggun P, Befri Rahikmah, Dian Rahma P, Syadita Tria R, dan Aisyah Nissa I) dan teman sebinging, Avita Sari yang menjadi tempat mengadu, tempat yang memberikan warna, suka duka, canda tawa dan semua dukungan serta semangat di setiap langkah yang ditempuh Penulis selama kuliah.
11. Sahabatku (Anisa Megawangi P dan Agista Rahma U) yang telah memberikan dukungan dan menjadi pendengar keluh kesah selama ini.
12. Terkhusus untuk Muhammad Pandu Wibowo yang terus memberikan semangat, doa, dan dukungan tulus kepada Penulis agar terus berjuang menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
13. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2020 yang telah berjuang bersama.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada bapak, ibu, dan teman-teman semua yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doanya selama ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, 05 September 2024
Penulis,

Annisa Aulia Muqita
NPM. 2013054030

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun.....	12
2.2 Media Pembelajaran.....	26
2.3 Aplikasi MarBel	29
2.4 Video pembelajaran	34
2.5 Teori Belajar	38
2.6 Kerangka Pikir	42
2.7 Hipotesis Penelitian	44
III. METODE PENELITIAN	45
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.4 Variabel Penelitian.....	47
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7 Instrumen Penelitian	50
3.8 Uji Instrumen Penelitian	51
3.9 Teknik Analisis Data	55

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.2 Data Deskriptif <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	59
4.3 Hasil Analisis Data	69
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	74
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	84
V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu	5
2. Desain Penelitian.....	45
3. Populasi Penelitian	46
4. Skala Penilaian	50
5. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun	50
6. Hasil Uji Validitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak pada <i>Try Out</i> ke-1	53
7. Hasil Uji Validitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak pada <i>Try Out</i> ke-2	53
8. Kriteria Reliabilitas	54
9. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak <i>TryOut</i> ke-1	54
10. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak <i>TryOut</i> ke-2	55
11. Pelaksanaan Penelitian	57
12. Jadwal dan Tema Pembelajaran Penelitian	58
13. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen 1	59
14. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 1	60
15. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 1.....	61
16. Distribusi Nilai Dimensi Mengungkapkan Perasaan, Ide dengan Pilihan Kata Kelas Eksperimen 1	62
17. Distribusi Nilai Dimensi Mengungkapkan Keinginan, Perasaan, dan Pendapat dengan Kalimat Sederhana Kelas Eksperimen 1	63

18. Distribusi Nilai Dimensi Menceritakan Kembali Isi Cerita Secara Sederhana Kelas Eksperimen 1	63
19. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen 2	64
20. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 2	65
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 2.....	66
22. Distribusi Nilai Dimensi Mengungkapkan Perasaan, Ide dengan Pilihan Kata Kelas Eksperimen 2	67
23. Distribusi Nilai Dimensi Mengungkapkan Keinginan, Perasaan, dan Pendapat dengan Kalimat Sederhana Kelas Eksperimen 2	68
24. Distribusi Nilai Dimensi Menceritakan Kembali Isi Cerita Secara Sederhana Kelas Eksperimen 2	68
25. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen 1	69
26. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen 2	69
27. Hasil Uji Homogenitas	70
28. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1	71
29. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2	72
30. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aplikasi MarBel.....	33
2. Kerangka Pikir Penelitian	43
3. Diagram Batang Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 1.....	61
4. Diagram Batang Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen 2.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	92
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	93
3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian.....	94
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen Penelitian	95
5. Surat Izin Penelitian	96
6. Surat Balasan Izin Penelitian	97
7. Surat Kesiediaan Ahli Media Penelitian	98
8. Surat Kesiediaan Ahli Instrumen Penelitian	99
9. Uji Validitas Ahli Media Penelitian.....	100
10. Uji Validitas Ahli Instrumen Penelitian.....	104
11. Uji Validitas Instrumen <i>Try Out</i> Ke-1	114
12. Rubrik Penilaian Uji Validitas Instrumen <i>Try Out</i> Ke-1	115
13. Uji Validitas Instrumen <i>Try Out</i> Ke-2	119
14. Rubrik Penilaian Uji Validitas Instrumen <i>Try Out</i> Ke-2	120
15. Hasil Uji Validitas <i>Try Out</i> Ke-1	124
16. Hasil Uji Validitas <i>Try Out</i> Ke-2	125
17. Distribusi Nilai R_{tabel} Signifikansi 5%	126
18. Hasil Uji Reliabilitas	127
19. RPPH	128
20. Instrumen Penelitian.....	140
21. Lembar Observasi Penelitian	141
22. Rubrik Penilaian Penelitian.....	142
23. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	145
24. Hasil Uji Normalitas	149
25. Hasil Uji Homogenitas	150

26. Hasil Uji Hipotesis	151
27. Dokumentasi Penelitian	153

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan dan mempertahankan Sumber Daya Manusia (SDM) baik pada masa kini maupun di masa depan. Melalui pendidikan, individu dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya secara berkelanjutan, sehingga mereka memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan berkomunitas, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan hendaknya dimulai sejak usia dini, bahkan sejak kehidupan dimulai. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting dalam kehidupan. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Fidesrinur & Wahyuningsih, 2019). Hal tersebut perlu menjadi pertimbangan, sebab pada usia dini merupakan masa melejitnya tumbuh kembang anak pada rentang usia 0-6 tahun, biasa disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1, bahwa

“Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Melalui pendidikan anak usia dini, dapat menjadi pondasi anak untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Potensi yang dimiliki anak harus menjadi perhatian orang tua dan guru dalam memberikan stimulasi yang tepat bagi anak. Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa

“Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak”. Stimulasi semua aspek perkembangan baik dilakukan oleh orang tua maupun guru harus sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Terdapat enam aspek perkembangan anak diantaranya, aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni, dan bahasa. Salah satu dari keenam aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah aspek kritis dalam perkembangan anak yang memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, sosialisasi, dan pembelajaran mereka di masa depan. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan ide, gagasan atau pendapatnya sehingga orang lain dapat memahami apa yang dipikirkannya (Aulina, 2018). Sebelum belajar tentang pengetahuan lain, seorang anak harus menguasai bahasa sebab bahasa menjadi dasar yang memungkinkan mereka memahami hal-hal lain dengan baik. Pada usia dini, anak sedang dalam proses aktif membangun fondasi bahasa mereka, termasuk pemahaman kosakata, kemampuan berbicara, dan kemampuan mendengarkan.

Seorang anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik, maka ia akan lebih mudah dalam menyampaikan berbagai kebutuhannya. Bahasa pada anak dapat menjadi sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dan menemukan banyak hal baru di lingkungannya. Menurut Bromley dalam (Dhieni et al., 2018), terdapat empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keterampilan menyimak berkaitan dengan proses memahami apa yang disampaikan oleh orang lain. Keterampilan membaca berkaitan dengan proses menyuarakan sebuah kata-kata bermakna. Keterampilan berbicara berkaitan dengan penyampaian pikiran kepada orang lain. Sedangkan, keterampilan menulis berkaitan dengan proses penyampaian pikiran dalam tulisan bermakna. Bahasa ada yang bersifat reseptif (diterima) dan ekspresif

(dinyatakan)(Dhieni et al., 2018). Lingkup bahasa reseptif adalah menyimak dan membaca, sedangkan lingkup bahasa ekspresif adalah berbicara dan menulis.

Bahasa ekspresif adalah lingkup penting dalam perkembangan anak, terutama dalam konteks perkembangan bahasa. Bahasa ekspresif adalah kemampuan untuk menghasilkan suara-suara artikulasi atau kata-kata digunakan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kemampuan bahasa ekspresi erat kaitannya dengan kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara adalah kemampuan bahasa ekspresif yang melibatkan penyampaian makna melalui kata-kata lisan yang diolah dan dinyatakan oleh seorang anak. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengungkapkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun adalah

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat-kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat- predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Kemampuan berbahasa sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan perkembangan anak hingga dewasa termasuk bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa ekspresif penting untuk dikembangkan, sebab melalui bahasa anak dapat mengekspresikan pikiran, keinginan dan perasaannya sehingga orang lain dapat memahaminya dan menciptakan hubungan sosial (Rahayu, 2019). Perkembangan bahasa akan meningkat seiring meningkatnya usia anak. Bukan hanya dalam aspek komunikasi, kemampuan bahasa ekspresi juga berpengaruh pada aspek lain salah satunya kemampuan sosial. Keterampilan berinteraksi dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan keterampilan berbahasa (Jailani, 2018). Dengan demikian, penting bagi orang

tua dan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa, terutama bahasa ekspresif anak.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan oleh Penulis dengan menggunakan observasi di kelas dan wawancara kepada guru kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu yang menyatakan bahwa sebagian anak telah memiliki kemampuan bahasa ekspresif ditandai dengan anak mampu mengungkapkan perasaan dan keinginannya, anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, anak mampu menyampaikan pendapatnya ketika teman lain bercerita. Namun terdapat sebagian anak belum mampu berbahasa ekspresif dengan baik, hal ini ditemukan ketika anak belum mampu dalam mengutarakan pendapat dan keinginannya pada saat guru mendemonstrasikan materi pembelajaran, anak malu ketika izin melakukan sesuatu, seperti pergi ke toilet, anak enggan menjawab pertanyaan guru ketika berdiskusi terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Chodijah dkk pada kelompok B TKMNU Masyithoh 11 Keputran, terdapat sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya dan terdapat anak yang masih sulit untuk menjawab dengan baik (Chodijah et al., 2022). Selanjutnya, pada Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk di TK PGRI 1 Wagir menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak masih rendah, anak masih malu dan merasa takut untuk mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan (F. Sari et al., 2020).

Permasalahan lain juga ditemukan ketika anak juga kurang antusias dalam belajardan bermain bersama teman-temannya. Hal ini nampak ketika guru menjelaskan materi pembelajaran siswa yang bersemangat mengikuti hanya siswa yang di barisan depan, sedangkan siswa di barisan belakang asik bermain dengan alat permainan yang ada di belakang sehingga menimbulkan kecenderungan anak yang masih senang dengan dunianya. Anak yang tidak dapat fokus mendengarkan penjelasan guru saat belajar dapat mengakibatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran menjadi kurang utuh(Yus

&Saragih, 2023). Hal ini menyebabkan terjadinya kesalahan pemahaman dalam proses belajar. Hal tersebut juga dapat ditinjau pada Tabel 1 data perkembangan anak sebagai berikut.

Tabel 1. Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu

No	Kelompok	Jumlah Anak	Kemampuan Bahasa Ekspresif			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	B1	31	4	16	8	3
2.	B2	32	-	14	10	8
Total		63	4	30	18	11
Persentase		100%	6,3%	47,6%	28,6%	17,5%

Sumber: Dokumen TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh bahwa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu sebanyak 34 dari 63 anak belum mampu berbahasa dengan baik ditinjau dari indikator penilaian perkembangan bahasa anak yang disusun berdasarkan Permendikbud yaitu, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata, mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana, dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pengembangan bahasa ekspresif bagi anak usia dini tidak akan berhasil jika guru tidak memahami cara belajar dan media yang tepat untuk distimulasikan kepada anak. Pemberian media belajar yang tepat hendaknya berprinsip belajar melalui bermain dan memberikan pengalaman yang bermakna. Anak akan dengan cepat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh guru menggunakan berbagai media yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru diperoleh bahwa guru telah memberikan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Salah satu cara yang dilakukan guru yaitu dengan bernyanyi bersama, dan mengajak anak bermain tebak-tebakan. Namun, media

pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kemampuan bahasa ekspresif anak kurang bervariasi. Biasanya guru melakukan pengembangan bahasa melalui kartu huruf dan gambar serta memberikan LKPD untuk dikerjakan secara mandiri. Hal ini membuat anak merasa bosan dan mengabaikan pembelajaran yang diberikan. Dalam pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran kurang optimal, biasanya hanya digunakan pada waktu-waktu tertentu. Seperti pada saat anak dikumpulkan dalam aula untuk melihat tayangan edukasi, seperti film pendek berseri dengan temapenanaman nilai, agama dan moral yang berlaku di masyarakat.

Peran penting media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat diabaikan. Selain metode pembelajaran, guru juga harus mempertimbangkan alat bantu atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah guru dalam menyalurkan pembelajaran kepada anak (Dhieni et al., 2018). Media pembelajaran dapat dimanfaatkan guna mempermudah interaksi antara guru dengan anak sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal yang perlu diperhatikan guru adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar anak dan perkembangan zaman.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu alternatif kebutuhan yang berdampak pada masyarakat secara menyeluruh. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini dapat memberikan pandangan baru kepada guru untuk menampilkan perangkat belajar yang bervariasi dan inovatif. Media pembelajaran yang dikemas dengan teknologi akan lebih menarik dan memancing anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi yang berarti terhadap kinerja guru serta antusias dan kenyamanan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal (Nurjanah et al., 2023).

Penting bagi anak untuk diperkenalkan dengan teknologi sejak dini agar anak dapat terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Hal ini perlu dilakukan agar anak dapat mengintegrasikan dunia nyata dan

dunia maya serta dapat bijak menggunakannya (Ruwaida & Setiasih, 2022). Penerapan teknologi pada anak usia dini tidak dibiarkan begitu saja, tetapi harus dengan pengawasan baik orang tua maupun guru. Strategi belajar yang dapat dimanfaatkan guru dalam memperkenalkan teknologi di era saat ini sekaligus mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun adalah media *game* edukasi aplikasi MarBel dan video pembelajaran.

Media *game* edukasi merupakan salah satu media berbasis teknologi yang bukan hanya sebagai sarana hiburan semata, namun dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru sebagai sumber belajar. Perbedaan antara *game* edukasi dengan *game* lain terletak ada konten dan tujuannya (Najuah et al., 2022). *Game* edukasi memuat materi pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui bermain. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang telah dilakukan oleh Vitianingsih, *game* edukasi dapat digunakan untuk membantu guru dan anak dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *game*. Dengan adanya media ini juga dapat memudahkan anak untuk belajar mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun kata (Vitianingsih, 2016). Media *game* edukasi yang digunakan dalam Penelitian ini adalah aplikasi MarBel.

Aplikasi MarBel merupakan aplikasi android yang bermuatan pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 2-8 tahun yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar anak (Karaman et al., 2018). Produk karya Educa Studio ini menawarkan pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi permainan yang dapat digunakan oleh anak. Penggunaan perangkat pembelajaran ini juga disetujui oleh guru PAUD di Kota Surakarta yang didasarkan pada Penelitian yang dilakukan oleh Rasmani tahun 2023. Rasmani menyatakan bahwa lebih dari 70% guru di Gugus II Aster Kota Surakarta menyatakan bahwa website Educa Studio sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan PAUD serta mudah digunakan dalam kegiatan belajar di kelas (Rasmani, 2023). Aplikasi ini menyertakan fitur-fitur menarik, yaitu 13 materi belajar, 21 permainan edukatif, 54 lagu anak pilihan, 7 animasi belajar musik, dan

belajar sains dan bahasa. Hal ini dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak.

Selanjutnya, video pembelajaran merupakan salah satu media audiovisual yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Darmawan et al., 2020). Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan video pembelajaran akan menarik minat anak untuk belajar, sebab anak dapat belajar bukan hanya berasal dari guru saja tetapi juga menikmati perkembangan teknologi saat ini. Video Pembelajaran dirasa mampu untuk dilakukan dalam pengembangan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang telah dilakukan oleh Yus&Saragih dengan memperoleh hasil bahwa media audiovisual dinilai memiliki tingkat efektifitas yang lebih baik terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini sebab media tersebut dapat memberikan stimulasi bagi anak-anak dengan gaya belajar audio dan visual. Anak juga dapat dengan lebih cepat memahami pengetahuan yang berkaitan dengan bahasa karena bukan hanya melihat tayangan visual tetapi anak juga dapat mendengarkan suara sehingga dapat memperkaya perbendaharaan katanya(Yus & Saragih, 2023).Penelitian yang hampir serupa juga dilakukan oleh Putri & Fitria dengan memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh video pembelajaran cerita dan lagu terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun (Putri & Fitria, 2020).

Aplikasi MarBel dan video pembelajaran mampu memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, dan menghadirkan elemen visual dan audio yang kuat dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi MarBel dan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui gambar, video, dan suara, anak dapat mengalami dan mengidentifikasi objek, situasi, atau perasaan dengan lebih baik yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap kata dan frasa. Mereka dapat mengaitkan kata-kata dengan gambar atau adegan yang mereka lihat, sehingga mempercepat proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian anak belum mampu mengungkapkan pendapat dan keinginannya.
2. Terdapat beberapa anak yang enggan menjawab pertanyaan guru ketika belajar.
3. Sebagian anak kurang antusias ketika belajar dan bermain bersama teman-temannya.
4. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kemampuan bahasa ekspresif anak kurang bervariasi.
5. Pemanfaatan media berbasis teknologi pembelajaran kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini diperlukan adanya batasan masalah agar Penelitian dapat terfokus dan terarah. Penulis membatasi masalah mengenai penggunaan aplikasi MarBel sebagai variabel bebas (X_1), penggunaan video pembelajaran sebagai variabel bebas (X_2) dan kemampuan bahasa ekspresif anak (kemampuan bicara) sebagai variabel terikat (Y) pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam Penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu?
2. Apakah terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam Penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.
2. Pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.
3. Perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis
Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan teori tentang perkembangan anak, khususnya dalam pengaruh teknologi modern seperti aplikasi MarBel dan video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan bagi sekolah untuk mengembangkan kebijakan terkait penggunaan media berbasis teknologi dalam lingkungan sekolah serta informasi dari Penelitian ini juga dapat membantu kepala sekolah dalam pemilihan perangkat lunak atau aplikasi pendidikan yang sesuai yang dapat digunakan di kelas, sehingga mampu meningkatkan efektivitas kemampuan bahasa ekspresif anak.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan bagi guru untuk dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik serta menjadi panduan terkait penggunaan media dalam proses belajar anak.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat menjadi dasar bagi Penelitian selanjutnya yang lebih mendalam tentang pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran pada kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

2.1.1 Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Salah satu aspek perkembangan yang krusial bagi anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa merupakan satu dari enam aspek perkembangan anak yang memainkan peran penting dalam tumbuh kembangnya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang lain (Abidin, 2020). Hal ini menjadi perhatian bagi perkembangan anak, sebab dengan kemampuan bahasa anak dapat digunakan sebagai penunjang dalam mencapai keberhasilan dalam berbagai aspek perkembangan lainnya.

Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang meliputi daya cipta dan sistem aturan (Dhieni et al., 2018). Dalam bahasa, daya cipta memungkinkan seseorang menghasilkan berbagai macam ungkapan dan pesan, sementara sistem aturan mengatur cara simbol-simbol ini digunakan dan diatur untuk membentuk makna yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam hal ini, perkembangan bahasa bagi anak mencakup berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitret digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi (Rahardjo et al., 2021). Dalam hal ini, bahasa memungkinkan anak menyampaikan gagasan, menjalin komunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Perkembangan bahasa mencakup proses anak dalam memahami, menghasilkan, dan menggunakan bahasa. Hal ini

didukung oleh pendapat Mekheimer yang menyatakan bahwa *“In principle, language is the medium of thought, feeling, and communication; it helps enable one to develop self-awareness, to interact with others, to learn, and to share with them what they learn”* yang berarti bahwapada prinsipnya, bahasa adalah medium pikiran, perasaan, dan komunikasi; hal ini membantu memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kesadaran diri, berinteraksi dengan orang lain, belajar, dan berbagi dengan apa yang telah dipelajari (Mekheimer, 2016).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa adalah proses pertumbuhan dan perkembangan yang berkaitan dengan alat komunikasi yang melibatkan simbol atau lambang bunyi yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan dunianya dan menjalin komunikasi dengan orang lain. Pengenalan bahasa sejak dini penting untuk mencapai keterampilan bahasa yang optimal.

2.1.2 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan bahasa merupakan salah satu program pengembangan yang termuat dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Dalam perwujudannya juga dibentuklah standar tingkat pencapaian perkembangan anak disingkat STPPA. STPPA merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Pada aspek perkembangan bahasa ekspresif terdapat standar pencapaian perkembangan, sebagai berikut.

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung

4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Menurut Azhari, karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

1. Anak sudah bisa mengucapkan 2.600 kata-kata.
2. Pengucapan kalimat anak sudah mencapai enam sampai beberapa kata.
3. Anak bisa memahami kata-kata terdiri dari 20.000 kata.
4. Anak sudah bisa berkomunikasi dengan jelas.
5. Anak dapat menjelaskan kata-kata sederhana.
6. Anak sudah bisa menggunakan kata-kata penghubung, kata depan.
7. Mengenal banyak huruf dan anak sudah bisa mengekspresikan diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi (Azhari, 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun ialah anak dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata, anak dapat mengucapkan kalimat utuh, anak dapat berkomunikasi dengan jelas dan terlibat dalam percakapan, serta anak dapat mengekspresikan diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi.

2.1.3 Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang mendasar bagi anak. Hal ini juga memberikan dampak bagi keberhasilan dalam aspek perkembangan yang lain, seperti kognitif dan sosial emosional. Dengan bahasa anak dapat mengungkapkan gagasan, ide dan pikirannya, sementara dengan bahasa juga anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Bromley dalam

(Dhieni et al., 2018)terdapat empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

Bahasa ada yang bersifat reseptif (diterima) dan ekspresif (dinyatakan)(Dhieni et al., 2018). Lingkup bahasa yang bersifat reseptif mencakup kemampuan dalam menyimak dan membaca. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka menginterpretasikan bahasa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka. Sebaliknya, lingkup bahasa yang bersifat ekspresif melibatkan kemampuan berbicara dan menulis. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengungkapkan makna.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini mencakup beberapa aspek yang melibatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman bahasa. Menurut(Kholilullah et al., 2020), terdapat tiga aspek perkembangan bahasa, yaitu:

1. Kosakata atau biasa yang dikenal sebagai perbendaharaan kata merupakan kumpulan kata-kata atau istilah yang digunakan dalam suatu bahasa atau bidang tertentu. Anak mulai mengembangkan kemampuan mereka dalam memperkaya dan memahami kosakata yang terkait dengan objek dan peristiwa di sekitarnya secara bertahap ketika mereka memulai interaksi dengan lingkungan sekitar.
2. Sintaksis atau tata bahasa merupakan aturan dan tata bahasa yang digunakan untuk mengatur kata-kata, frasa, dan klausa agar membentuk kalimat bermakna. Pada anak, sintaksis ini masih berupa aturan tata bahasa sederhana yang berasal dari hal-hal yang didengar anak dilingkungannya.
3. Semantik merupakan kemampuan dalam menggunakan kata sesuai dengan tujuannya. Anak sudah dapat mengekspresikan keinginannya, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kalimat yang tepat.

2.1.4 Pengertian Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Bahasa merupakan aspek yang sangat esensial dalam kehidupan manusia, terutama pada anak, karena bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang memungkinkan individu berinteraksi dengan orang lain. Anak yang mengembangkan kemampuan bahasa dengan baik cenderung memiliki kemampuan yang baik pula dalam berekspresi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan bahasa memiliki beberapa keterampilan yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Bahasa terbagi dalam dua lingkup, salah satunya bahasa ekspresif.

Bahasa merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi. Semakin kuat penguasaan bahasa, maka semakin baik komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Vygotsky dalam (Susanto, 2017), menyatakan bahwa "*Language provide a means for expressing ideas and asking question and it provides the categories and concept for thinking*", yang artinya bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide-ide dan mengajukan pertanyaan dan bahasa juga menghasilkan konsep-konsep dan kategori dalam berpikir. Hal tersebut berarti bahwa bahasa merupakan sarana bagi anak untuk mengekspresikan pemikiran dan pembentukan konsep dalam proses berpikirnya.

Bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan bahasa dalam sebuah kata atau kalimat (Rahardjo et al., 2021). Melalui bahasa ekspresif, anak dapat menyampaikan apa yang diketahuinya kepada orang lain melalui kata-kata atau kalimat. Bahasa ekspresif adalah kemampuan atau cara anak untuk mengungkapkan gagasan (F. Sari et al., 2020). Bahasa ekspresif merupakan kemampuan bahasa pada anak untuk menyampaikan ide atau gagasan, ungkapan perasaan dan keinginan kepada orang lain secara langsung disertai dengan mimik wajah, gestur tubuh dan intonasi (Yus & Saragih, 2023). Bahasa pada anak biasanya

diungkapkan secara langsung disertai mimik wajah, gestur tubuh dan intonasi sebagai upaya penyampaian ide atau gagasannya.

Dari berbagai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, ide atau gagasan kepada orang lain dalam sebuah kata atau kalimat secara langsung disertai mimik wajah, gestur tubuh, artikulasi dan intonasi sehingga terjalin hubungan sosial. Kemampuan bahasa ekspresif sangat penting dikembangkan oleh anak. Hal ini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.

Vygotsky dalam (Susanto, 2017), menyatakan mengenai prinsip Zona Pembangunan Proximal (*Zone of Proximal Development*) perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun adalah interaksi dan ekspresi. Interaksi yang berkaitan dengan hubungan dirinya dengan lingkungannya, membantu anak memperkaya kosakatanya, dan memperoleh contoh penggunaannya dengan tepat. Sedangkan, ekspresi berkaitan dengan kemampuan mengekspresikan bahasa melalui pemberian kesempatan untuk anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

Kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dapat diukur melalui berbagai indikator. Indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun termuat dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 yang mencakup pengungkapan bahasa secara verbal dan non verbal adalah mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Menurut Soenjono dalam (Sulistyawati & Amelia, 2020) menyatakan bahwa kemampuan mengungkapkan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi ujaran yang ideal memiliki rangkaian kata-kata yang rapi dan tidak terputus-putus, anak mampu menyusun kalimat yang

lebih kompleks yang terdiri atas semua unsur kalimat, anak dapat membuat kalimat dan mampu berbicara 6-8 kata perkalimat, dan anak mengetahui bagaimana cara berbicara agar apa yang disampaikan dapat dimengerti orang lain.

Adapun berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengungkapkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun adalah

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat-kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat- predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Pada anak usia dini, kemampuan bahasa ekspresif dapat diukur langsung dari kemampuan anak untuk berbicara yang dapat dimengerti oleh orang lain. Kemampuan ini mencakup pengucapan kosa kata dan kalimat yang sering didengar dan diamati dari lingkungannya. Bukan hanya itu, artikulasi dan intonasi menjadi komponen penting dalam mengekspresikan pikirannya. Kemampuan bahasa ekspresif anak terutama berbicara akan berkembang seiring bertambahnya usia, kematangan berpikir dan meluasnya hubungan sosial.

a. Pengertian Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Sebagai makhluk sosial, manusia tentu membutuhkan orang lain untuk dapat melangsungkan hidup. Sebagai alat komunikasi, bahasa tentu memiliki peran yang sangat penting. Bahasa

digunakan dalam kehidupan manusia untuk menjalin hubungan sosial kepada orang lain. Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan bersosial maka diperlukan upaya pengembangan bahasa yang harus distimulasi sejak dini. Bahasa ada yang bersifat reseptif (diterima) dan ekspresif (dinyatakan). Kemampuan berbicara merupakan salah satu lingkup kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan berbahasa yang umum dan efektif dikembangkan pada satuan PAUD adalah kemampuan berbicara.

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa yang berkembang setelah kemampuan mendengar adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, atau perasaan (Abidin, 2020). Pendapat lain diungkapkan oleh (Fahrudin et al., 2022) bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu dalam bentuk kata-kata secara langsung. (Aprinawati, 2017) melanjutkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan maksud, pikiran, ide, maupun perasaan secara langsung.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan dalam bentuk kata-kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan gagasan, pikiran, ide, atau perasaan kepada orang lain secara langsung. Jalongo dalam (Dhieni et al., 2018) menerangkan bahwa berbicara berkaitan dengan interaksi

sosial. Pemerolehan bahasa sangat dipengaruhi oleh penggunaan bahasa sekitar. Anak belajar berbicara dari percakapan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kemampuan berbicara merupakan kunci utama anak dapat bergaul dengan sesamanya. Oleh karena itu, sebelum anak memasuki lingkungan sosial yang lebih luas, bermasyarakat dan bersekolah, diharapkan keluarga menjadi arena yang menyenangkan bagi proses perkembangan anak, terutama bahasa.

Menurut (Dhieni et al., 2018), terdapat dua tipe perkembangan berbicara pada anak, sebagai berikut.

1. *Egocentric Speech* yaitu tahap yang terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, ketika anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog) Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.
2. *Socialized speech* yaitu tahap yang terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi sosial anak. Berkenaan hal tersebut, terdapat 5 bentuk *socialized speech*, yaitu (1) saling tukar informasi untuk tujuan bersama; (2) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; (3) perintah, permintaan, ancaman; (4) pertanyaan; dan (5) jawaban.

Vygotsky dalam (Habsy et al., 2024) menjelaskan tiga tahap perkembangan bicara anak yang berhubungan erat dengan perkembangan berpikir anak, sebagai berikut.

1. Tahap eksternal terjadi ketika anak berbicara secara eksternal yang sumber dari orang dewasa yang memberikan pengarahan, informasi, dan melakukan tanya jawab dengan anak.
2. Tahap egosentris ketika anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya tanpa bantuan orang lain.

3. Tahap internal dimana dalam proses berpikir, anak telah memiliki penghayatan sepenuhnya (monolog).

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara Anak

Menurut (Dhieni et al., 2018) terdapat tiga faktor besar yang mempengaruhi kemampuan bicara pada anak sebagai berikut.

1. Faktor Neurologi
 - a. Perkembangan kognitif yaitu berkenaan dengan kecerdasan, dan kematangan yang cukup merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya. Bagian dari kemampuan berbicara adalah kemampuan mengolah dan merencanakan apa yang akan disampaikan.
 - b. Strategi memproses informasi yaitu anak butuh belajar bagaimana memfokuskan perhatian terhadap suatu kata, untuk membedakan antara satu suara dan yang lainnya, dan untuk menangkap suara dan menyimpannya dalam ingatan anak sehingga mereka dapat mengeluarkan suara tersebut dalam bentuk kata-kata nantinya.
 - c. Kemampuan output motor yaitu kemampuan berbicara membutuhkan koordinasi yang baik antara pergerakan mulut dan lidah.
 - d. Perkembangan sosial-emosional dan motivasi yaitu dimana bahasa termasuk instrumen sosial, oleh karena itu interaksi antara manusia termasuk bagian penting dalam membangun bahasa dan kemampuan berbicara.
2. Faktor Struktural dan Fisiologi
 - a. Kemampuan sensorik yaitu dimana seluruh kemampuan indera sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbicara baik kemampuan mendengar, melihat, menyentuh, merasakan maupun mencium.

- b. Kemampuan oromuscular yaitu dimana kemampuan berbicara pada manusia tergantung pada baik atau tidaknya penggunaan otot kerongkongan untuk mengontrol bibir dan lidah.
 - c. Mekanisme transmisi bahasa yaitu dimana mekanisme ini berkaitan dengan bagaimana seseorang bernapas dan kemampuan mengatur pernapasannya.
3. Faktor Lingkungan
- a. Faktor sosial budaya merupakan keadaan bahasa dan berbicara yang berasal dari lingkungan yang menjadi pengaruh bagi anak dalam cara mereka berbicara.
 - b. Pengalaman yang didapatkan oleh anak dari orang-orang sekitarnya juga mempengaruhi kemampuan berbicaranya.
 - c. Konteks fisik yaitu adanya objek pendukung untuk dibicarakan, seperti alat permainan yang disukai anak, gambar-gambar atau bahan-bahan lain.

Menurut (Karim et al., 2022) bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak usia dini adalah kecerdasan dan lingkungan. Kecerdasan seseorang dapat memengaruhi kemampuan berbicara karena kemampuan berbicara sering kali mencerminkan tingkat intelegensi individu. Orang yang memiliki kecerdasan tinggi biasanya menunjukkan keterampilan berbicara yang baik, termasuk kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi dengan jelas dan efektif. Berbicara merupakan alat bantu penting dalam pendidikan, karena memungkinkan individu untuk berdiskusi, bertanya, dan mendapatkan umpan balik. Jika seseorang memiliki keterampilan berbicara yang kurang memadai, mereka mungkin mengalami kesulitan berpartisipasi dalam proses belajar.

Selanjutnya adalah lingkungan, Lingkungan keluarga memainkan peran penting dalam perkembangan bicara anak karena lingkungan

keluargalah yang paling dekat dengan anak. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama keluarga, sehingga interaksi di rumah sangat mempengaruhi kemampuan berbicaranya. Ketika orangtua secara aktif mendukung perkembangan bahasa anak dengan sering berbicara dan berinteraksi, anak cenderung mengalami perkembangan bicara yang lebih cepat.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak usia dini berasal dari dalam dirinya (internal) mencakup kecerdasan dan fisiologi anak maupun luar dirinya (eksternal) mencakup lingkungan. Menurut (Dhieni et al., 2018) terdapat hal-hal yang mendukung kemampuan bicara pada anak usia dini sebagai berikut.

1. Kematangan alat berbicara.

Kemampuan berbicara juga tergantung pada kematangan alat-alat berbicara. Misalnya, tenggorokan, langit-langit, lebar rongga mulut, dan lain-lain. Alat-alat tersebut baru dapat berfungsi dengan baik setelah sempurna dan dapat membentuk atau memproduksi suatu kata dengan baik sebagai permulaan berbicara.

2. Kesiapan berbicara.

Kesiapan dimaksud biasanya dimulai sejak anak berusia antara 12-18 bulan, yang disebut *teachable moment* dari perkembangan bicara pada kesiapan mental dan otaknya. Pada saat inilah anak betul-betul sudah siap untuk belajar bicara yang sesungguhnya.

3. Adanya *rolemodel* yang baik.

Anak membutuhkan suatu model tertentu agar dapat melafalkan kata dengan tepat untuk dikombinasikan dengan kata lain sehingga menjadi suatu kalimat yang bermakna. Model tersebut dapat diperoleh dari orang lain maupun media yang dapat mengeluarkan suara. Anak akan mengalami

kesulitan apabila tidak pernah memperoleh model tersebut sehingga menyebabkan potensinya tidak dapat berkembang sebagaimana mestinya.

4. Kesempatan berlatih.

Apabila anak kurang mendapatkan latihan keterampilan berbicara akan timbul frustrasi dan bahkan sering kali marah yang tidak dimengerti penyebabnya oleh orang tua atau lingkungannya. Pengulangan dan pembiasaan dalam bercakap-cakap merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan bicara pada anak.

5. Motivasi untuk belajar dan berlatih.

Memberikan motivasi dan melatih anak untuk berbicara sangat penting bagi anak untuk memenuhi kebutuhannya. Orang tua hendaknya selalu berusaha agar anak termotivasi untuk berbicara secara berkelanjutan

6. Bimbingan.

Bimbingan bagi anak sangat penting untuk mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, hendaknya orang tua hendaknya memberikan contoh atau model bagi anak dengan berbicara pelan dan mudah diikuti oleh anak dan orang tua juga perlu memberikan kritik atau membetulkan apabila dalam berbicara anak berbuat suatu kesalahan.

2.1.5 Tahapan Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan bahasa melibatkan serangkaian tahapan yang perlu dijalani oleh setiap individu, dan tahap-tahap ini merupakan bagian yang mendasar dari pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut (Kholilullah et al., 2020)terdapat beberapa tahapan perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut.

1. Tahap I (pralinguistik) merupakan tahapan perkembangan yang terjadi pada rentang usia 0-1 tahun. Tahap ini juga terdiri dari tahap

pralinguistik pertama yaitu tahap yang terjadi di usia 0-6 bulan dimana anak mulai menangis, tertawa dan menjerit. Selanjutnya tahap pralinguistik kedua yang terjadi di usia 6-12 bulan dimana anak mulai menghasilkan kata tanpa makna.

2. Tahap II (linguistik) merupakan tahapan perkembangan bahasa yang terjadi pada usia 1-2 tahun. Tahap ini juga terdiri dari tahap holofrastik yang terjadi pada usia 1 tahun, dimana anak mulai menyatakan frasa atau kalimat yang bermakna dalam satu kata. Tahap ini ditandai dengan perbendaharaan kata kurang dari 50 kata. Selanjutnya, tahap frasa yang terjadi pada usia 1-2 tahun, dimana anak mampu mengucapkan dua kata. Tahap ini ditandai dengan perbendaharaan kata dengan rentang 50-100 kata.
3. Tahap III (pengembangan tata bahasa) merupakan tahapan perkembangan bahasa yang terjadi pada masa pra sekolah (3-5 tahun). Pada tahap ini anak mampu membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O.
4. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa) merupakan tahapan perkembangan bahasa yang terjadi pada usia 6-8 tahun. Tahap ini ditandai dengan kemampuan anak untuk menghasilkan kalimat sederhana dan kompleks.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa pada anak usia dini berkembang sesuai dengan bertambahnya usia. Pada perkembangan awal yang terjadi pada usia 0-2 tahun, tahap pemerolehan bahasa berasal dari lingkungan keluarga serta kata dan frasa yang dihasilkan sangat sederhana. Sementara pada usia 3-5 tahun yang terjadi pada masa pra sekolah, bahasa berasal dari lingkup yang lebih luas sehingga kemampuan bahasanya berkembang dengan pesat.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau komunikator kepada penerima pesan atau komunikan. Dalam perspektif belajar, menurut Gagne dalam (Pagarra et al., 2022), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Secara terperinci, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016). Dengan hadirnya media pembelajaran, anak akan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, guru diharapkan mampu menciptakan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan segala bentuk pengantar informasi pengetahuan yang digunakan guru dalam proses belajar agar dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan serta memotivasi siswa untuk tercapai tujuan belajar. Peran penting media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat diabaikan. Selain metode pembelajaran, guru juga harus mempertimbangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar memiliki banyak jenisnya. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak.

Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi indera yang diperoleh, yaitu:

1. Media audio merupakan media yang menyampaikan pesan dengan menghasilkan bunyi, misalnya radio dan *tape recorder*.
2. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesan melalui pengelihatannya, misalnya poster, *flayer*, dan buku.
3. Media audiovisual merupakan media yang menyampaikan pesan melalui pendengaran dan pengelihatannya dengan menghasilkan rupa dan suara, misalnya televisi, video, film, dan *sound-slides* (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak adalah suatu media untuk menciptakan atau menyebarkan konten, seperti buku dan materi visual yang tidak bergerak, terutama dengan menggunakan proses percetakan mekanis atau fotografi. Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik.
2. Media hasil teknologi audiovisual merupakan media untuk penyampaian materi yang memanfaatkan perangkat mekanis dan elektronik guna menghadirkan pesan-pesan dalam bentuk audio dan visual. Media hasil teknologi audiovisual meliputi mesin proyektor film, alat perekam magnetik, televisi, video, dan proyektor visual lebar.
3. Media hasil teknologi berdasarkan komputer adalah media untuk menciptakan atau menyampaikan materi dengan memanfaatkan sumber yang berbasis mikroprosesor. Media hasil teknologi ini meliputi aplikasi tutorial, *drills and practice*, serta permainan dan simulasi.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer merupakan media untuk menciptakan dan mengirimkan materi yang mengintegrasikan berbagai jenis media yang dikelola dengan bantuan komputer (Pagarra et al., 2022).

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Media pembelajaran berbasis teknologi juga ikut andil seiring berkembangnya jaman. Oleh sebab itu, guru hendaknya mampu beradaptasi dengan teknologi yang berkembang saat ini.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Ada banyak sekali manfaat media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi anak dan merangsang motivasi belajar, serta mendorong interaksi yang lebih intens antara anak dengan lingkungan belajarnya.
3. Media pelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran memungkinkan anak untuk berbagi pengalaman yang serupa tentang situasi-situasi di sekitar anak, serta memberikan peluang untuk berinteraksi secara langsung dengan sekitarnya (Pagarra et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak manfaat media pembelajaran baik bagi anak maupun guru. Mulai dari memperjelas informasi pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, merangsang motivasi belajar anak, mengatasi keterbatasan, dan media berbagi pengalaman. Dalam hal ini tentu dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar bagi guru dan anak.

2.3 Aplikasi MarBel

2.3.1 Pengertian Media *Game* Edukasi

Di era digital yang semakin maju, telah hadir beragam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dan variasi baru dalam proses belajar, salah satunya adalah *game* edukasi.

Game edukasi tidak hanya menawarkan hiburan yang menyenangkan tetapi juga menyajikan kesempatan belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan yang interaktif dan konten edukatif yang dirancang khusus, *game* edukasi dapat merangsang berbagai perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan bahasa.

Pengertian *game* biasa disalahartikan sebagai permainan yang dapat mengganggu proses belajar pada anak. Namun perlu diketahui bahwa *game* juga memiliki dampak positif bagi anak tak terkecuali *game* berbasis edukasi. Secara umum, *game* edukasi adalah permainan yang diciptakan atau dirancang dengan tujuan merangsang kemampuan berpikir. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya yang unik dan menarik (Najuah et al., 2022). *Game* yang memiliki tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media yang mengedepankan konsep pembelajaran dengan berbuat (*learning by doing*).

Game edukasi adalah permainan yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dimana memiliki karakteristik pendidikan dan hiburan (Borman & Idayanti, 2018). Tujuan dari *game* edukasi ini adalah untuk merangsang minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga melalui pengalaman yang menyenangkan, diharapkan anak dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan. *Game* edukasi merupakan *game* yang dirancang secara khusus untuk mencakup elemen pembelajaran atau konten pelajaran, dengan tujuan meningkatkan kemampuan belajar siswa (Wibawanto, 2020). Permainan edukatif berfungsi untuk mengembangkan

lingkungan belajar aktif yang memberikan pengalaman, meningkatkan pembelajaran, dan merangsang minat dan motivasi siswa. Pengalaman yang diperoleh anak selama bermain *game* edukasi membantu menghubungkan titik-titik antara konten teori dan praktik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan pembelajaran otentik (Strickland & Kaylor, 2016).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi merupakan media yang dirancang khusus bermuatan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar anak. Dengan menggunakan media *game* edukasi dalam proses belajar, anak akan lebih rileks, semangat dan terbuka menerima materi pelajaran.

2.3.2 Jenis *Game* Edukasi

Media pembelajaran *game* edukasi yang diberikan kepada anak perlu didasarkan atas jenis dan tujuannya. Menurut Novayani, terdapat berbagai genre *game* yang cocok digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

1. Simulasi merupakan *game* yang dibuat berdasarkan hal-hal yang ada di dunia nyata. Genre *game* ini menawarkan pengalaman berlatih semirip mungkin dengan dunia nyata, mulai dari kendali sifat hingga masalah yang terjadi.
2. Strategi merupakan *game* yang berfokus pada menyusun strategi, misalnya membangun sebuah kota atau menyusut siasat perang. Dalam hal ini pemain memerlukan kemampuan strategi penyusunan hingga perencanaan keberhasilan.
3. Laga merupakan *game* yang menghadirkan fitur layaknya aksi laga.
4. Teka-teki merupakan *game* yang berfokus pada pemecahan teka-teki.

5. Bermain peran merupakan *game* yang berfokus pada pengembangan karakter agar dapat menyelesaikan tantangan. Genre *game* ini mengandung unsur cerita yang kuat sehingga pemain harus mengikuti alur yang ada (Novayani, 2019).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak jenis media *game* edukasi yang dapat digunakan dalam proses belajar.

Mulai dari simulasi, strategi, laga, teka-teki dan bermain peran.

Namun perlu diperhatikan pula kesesuaian antara kebutuhan belajar anak. Hal ini penting diperhatikan agar bukan hanya tujuan belajar saja yang tercapai, namun dapat menstimulasi perkembangannya.

2.3.3 Kriteria Media *Game* Edukasi

Penerapan media pembelajaran *game* edukasi hendaknya memperhatikan kriteria dari *game* itu sendiri. Menurut Irsa dkk, terdapat beberapa kriteria dari media *game* edukasi, sebagai berikut.

1. Nilai keseluruhan (*Overall Value*) yaitu aplikasi dibangun dengan desain yang menarik dan berinteraksi, sementara durasi *game* ditentukan melalui penggunaan fitur *timer*.
2. Dapat digunakan (*Usability*) yaitu aplikasi dirancang sistem dengan antarmuka yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya.
3. Keakuratan (*Accuracy*) yaitu acuan sejauh mana model atau konsep *game* dapat diimplementasikan secara akurat dalam pengujian. Desain aplikasi harus sejalan dengan konsep *game* saat perencanaan.
4. Kesesuaian (*Appropriateness*) yaitu sejauh mana isi dan desain *game* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. (Irsa et al., 2015).

Terdapat kriteria yang perlu diperhatikan dalam memberikan *game* edukatif, yaitu: *curiosity* (rasa ingin tahu), *fantasy and playercontrol* (imajinasi dan eksperimen 2 pemain), *challenge*

(tantangan), *socialization* (sosialisasi), *pedagogy* (pedagogi), *technology*(teknologi),and *young children, special-needs children* (anak kecil, anak berkebutuhan khusus)(Arifin, 2019).

Menurut Miller dan Kocurek, terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam memberikan *game* edukasi anak usia dini, sebagai berikut.

1. *Game* edukasi harus memiliki konten yang sesuai dengan perkembangannya.
2. *Game* edukasi harus mengintegrasikan kerangka teori dari bidang ilmu pengetahuan.
3. Interaksi orang tua dan anak selama perkembangan harus tercermin dalam permainan.
4. konten harus dikembangkan dengan memperhatikan keterwakilan yang beragam dan kesadaran budaya.
5. *Game* edukasi harus mencapai keseimbangan antara bermain dan memberikan kesempatan belajar yang berhubungan dengan dunia nyata(Miller & Kocurek, 2017).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kriteria dalam penerapan *game* edukasi dalam pembelajaran yaitu kesesuaian antara isi dan desain dengan kebutuhan dan perkembangan anak, mudah digunakan dan memiliki eksperimen 2, selain sebagai rekreasi juga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan secara mandiri maupun terbimbing, dan media pengenalan teknologi yang berkembang. Hal ini penting diperhatikan agar guru dapat memberikan media *game* edukasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Kriteria ini juga dapat menjadi pedoman bagi guru dalam memilih media yang tepat kepada anak.

2.3.4 Aplikasi MarBel “Mari Bermain Pembelajaran TK & PAUD”

Di Indonesia banyak pengembang website dan aplikasi dalam memfasilitasi guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran di kelas berbasis multimedia pembelajaran interaktif seperti website Edukasi Anak, Kidnesia, Ruang Guru, Cerita Anak Nusantara dan Educa Studio (Rasmani, 2023). Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Rasmani menunjukkan bahwa lebih dari 70% guru di Gugus II Aster Kota Surakarta menyatakan bahwa website Educa Studio sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan PAUD serta mudah digunakan dalam kegiatan belajar di kelas (Rasmani, 2023). Oleh karena itu, Penulis tertarik menggunakan salah satu produk Educa Studio yaitu media *game* edukasi berupa aplikasi “MarBel Pembelajaran TK & PAUD” untuk diterapkan dalam Penelitian ini.



Gambar 1. Aplikasi MarBel

Aplikasi MarBel adalah sebuah platform aplikasi pendidikan berbasis android yang dirancang khusus untuk anak usia 2-8 tahun yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar anak (Karaman et al., 2018). Aplikasi karya Educa Studio ini didasarkan pada prinsip belajar sambil bermain yang berfokus pada pengalaman menyenangkan. Penting bagi anak usia dini untuk dapat mengenali lingkungan sekitarnya. Melalui MarBel, anak akan dapat mempelajari huruf, angka, warna, bentuk geometri, benda, hewan, tumbuhan, alat transportasi, profesi, dan bagian-bagian tubuh. Melalui aplikasi ini juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, berhitung, dan berbicara. Aplikasi ini menawarkan pembelajaran yang sangat interaktif. Anak dapat berpartisipasi dalam

berbagai aktivitas, termasuk teka-teki, permainan, dan latihan yang dirancang untuk membuat pembelajaran menyenangkan.

Melalui MarBel, anak dapat belajar melalui berbagai jenis media, seperti gambar, suara, dan animasi yang dapat membantu memperkaya pengalaman belajarnya. Aplikasi ini menyertakan fitur-fitur menarik, yaitu 13 materi belajar, 21 permainan edukatif, 54 lagu anak pilihan, 7 animasi belajar musik, dan belajar sains dan bahasa. Hal ini dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak.

Game edukasi berbasis aplikasi "Mari Belajar (MarBel)" memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Hal ini dapat dimanfaatkan orang tua dan guru dalam menstimulasikan perkembangan bahasa, terutama bahasa ekspresif anak. Dengan media tersebut dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan dasar terutama bahasa, seperti memperkaya perbendaharaan kata, pembentukan frasa/ kalimat dan menambah pengetahuannya akan dunia sekitarnya

2.4 Video Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Video Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan beradaptasi dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru dapat memanfaatkan teknologi berupa video pembelajaran dalam memudahkan penyampaian materi belajar. Video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang dapat menggabungkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara alami atau sesuai (Pagarra et al., 2022). Melalui video dapat terepresentasikan gambar dan suara yang dapat memberi daya tarik. Video dapat menjadi salah satu media pendukung dalam proses belajar yang dinamakan video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan suatu media yang berfungsi untuk memberikan informasi dan materi pembelajaran (Purnamasari et al., 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara suara dengan gambar untuk menyampaikan suatu topik pembelajaran (Hendra et al., 2023). Pendapat lain menyebutkan bahwa video pembelajaran suatu media berupa video yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kurikulum dan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik (Darmawan et al., 2020). Melalui video pembelajaran yang tersaji dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah salah satu media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara secara bersama yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Era saat ini, video pembelajaran banyak dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga proses belajar berjalan efektif dan efisien. Pada satuan pendidikan anak usia dini juga telah banyak menggunakan media ini sebagai perangkat pembelajaran. Hal ini dilakukan selain memperkenalkan teknologi yang berkembang, juga memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai perangkat pembelajaran tentu banyak jenisnya. Video pembelajaran yang umum digunakan guru dapat berupa film, video tutorial, microvideo, dan video animasi. Meninjau dari banyaknya jenis video pembelajaran, penting bagi guru PAUD untuk memperhatikan prinsip-prinsip dalam memberikan video pembelajaran. Menurut (Yaqoob et al., 2018), terdapat prinsip-prinsip dalam memberikan video pembelajaran bagi anak usia dini sebagai berikut.

1. Orang tua dan guru PAUD harus mengadopsi video untuk tujuan pembelajaran anak usia dini.
2. Penggunaan perangkat digital maupun platform jejaring sosial harus dipantau dan diawasi oleh orang dewasa.
3. Materi atau konten yang digunakan dalam video pembelajaran anak usia dini harus diadaptasi dalam konteks praktis kehidupan nyata.
4. Perangkat pembelajaran teknologi harus diintegrasikan dalam kurikulum PAUD.

2.4.2. Jenis-jenis Video Pembelajaran

Video pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. *Microvideo* adalah jenis video yang berfokus pada pengajaran satu topik digunakan untuk menjelaskan konsep sederhana atau rumit.
2. *Tutorial* adalah jenis video berisikan pengajaran proses atau langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
3. *Training* video adalah jenis video yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu.
4. *Screencast* adalah jenis video yang terdiri dari rekaman layar yang dirancang untuk mengajarkan seseorang untuk melakukan tugas atau berbagai pengetahuan.
5. *Presentation and lecture* adalah jenis video yang berisi rekaman ceramah atau peresntasi untuk dipelajari audiens.
6. *Animasi* adalah jenis video animasi yang terdiri dari full animasi digital yang dikemas menjadi video atau video riil ditambah dengan animasi(Hendra et al., 2023).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 jenis video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar diantaranya *microvideo*, tutorial, pelatihan, rekaman layar, rekaman ceramah dan animasi. Dalam hal ini Penulis hendak menggunakan video

pembelajaran berjenis *microvideo* animasi, dimana video tersebut berisi video pendek berdurasi kurang dari 5 menit dengan tampilan full animasi untuk menjelaskan satu topik pembelajaran.

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran sangat bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa. Dengan media tersebut anak dapat melihat dan mendengar lebih jelas materi yang diberikan oleh guru sehingga anak dapat merepresentasikan dari tayangan yang diberikan. Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Menurut Daryanto dalam (Putri & Fitria, 2020) kelebihan video pembelajaran yaitu:
 1. Tampilan video bersifat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan belajar.
 2. Video merupakan bahan ajar non cetak berisi informasi pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa secara langsung.
 3. Dengan video dapat memperkaya dimensi dalam belajar.

Adapun pendapat lain mengenai kelebihan penggunaan video pembelajaran menurut (Sadiman dkk, 2007) dalam (Ridwan et al., 2021) yaitu:

1. Mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran.
2. Dapat menampilkan objek yang dinilai terlalu besar dan kecil.
3. Dapat digunakan di berbagai situasi, dan kondisi kelompok.
4. Guru dapat mengendalikan bagian dari video yang berjalan untuk memperjelas pemahaman siswa.

- b. Menurut(Darmawan et al., 2020)kekurangan video pembelajaran yaitu:
1. Penyajiannya memerlukan peralatan khusus, seperti proyektor, monitor, ponsel pintar, laptop, dll.
 2. Penyajiannya memerlukan tenaga listrik.
 3. Pembuatannya memerlukan keterampilan dan peralatan khusus.
 4. Video yang disajikan sulit dibuat interaktif.

Dari uraian-uraian mengenai kelebihan dan kekurangan video pembelajaran dalam belajartentu sebagai guru harus mampu memilah dan memilih jenis video pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini penting diperhatikan agar dapat menghindari dampak buruk yang ditimbulkan akibat media tersebut.

2.5 Teori Belajar

Belajar erat kaitannya dengan perubahan perilaku, baik yang mencakup keterampilan maupun pengetahuan. Belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan motivasi dalam hal pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku(Akhiruddin et al., 2019). Hal ini didukung oleh pendapat menurut Setiawan, belajar adalah upaya individu untuk mencapai perubahan perilaku menyeluruh yang timbul dari pengalaman pribadi mereka selama berinteraksi dengan lingkungannya(Setiawan, 2017).

Pendapat lain dari Djamaluddin & Wardana, belajar adalah proses transformasi dalam kepribadian manusia yang dapat dilihat melalui peningkatan baik dalam kualitas maupun kuantitas perilaku, seperti peningkatan dalam keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan berbagai aspek kemampuan lainnya(Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan menurut Bunyamin, belajar adalah proses terjadinya perubahan perilaku yang relatif menetap yang berasal dari pengalaman akibat adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan(Bunyamin, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan maksud untuk mengubah perilaku baik keterampilan maupun pengetahuan akibat dari pengalaman interaksi antara dirinya dengan lingkungan.

Menurut Bunyamin, terdapat empat pandangan dalam teori belajar sebagai berikut.

a. Teori behaviorisme

Teori ini berpandangan bahwa pada dasarnya, belajar melibatkan pembentukan keterkaitan antara pengalaman yang dipersepsikan melalui indera dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons (S-R).

b. Teori kognitivisme

Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan penyusunan aspek-aspek kognitif dan perseptual dengan tujuan untuk mencapai pemahaman.

c. Teori konstruktivisme

Teori ini berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam konteks yang tidak selalu jelas, yang melibatkan peningkatan unsur-unsur inti yang tidak selalu dapat dikendalikan sepenuhnya oleh individu.

d. Teori humanisme

Teori ini memiliki tujuan utama adalah untuk memanusiakan manusia, dimana keberhasilan proses belajar diukur melalui pemahaman pelajar terhadap lingkungan sekitarnya dan dirinya sendiri (Bunyamin, 2021).

Pendapat lain yaitu menurut Setiawan, bahwa terdapat empat teori belajar sebagai berikut.

a. Teori belajar behaviorisme

Menurut teori ini, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat adanya rangsangan atau stimulus dari luar. Bagi teori ini adalah belajar berasal dari input berupa stimulus dan output berupa respon.

- b. Teori belajar kognitivisme
Teori ini beranggapan bahwa belajar melibatkan proses kognitif, yang merupakan tindakan untuk mengenali atau memikirkan situasi perilaku yang terjadi. Dalam teori ini lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar.
- c. Teori belajar konstruktivisme
Menurut teori ini, belajar merupakan proses adaptasi berdasarkan pengalaman praktis yang kemudian dikembangkan menjadi konsep-konsep baru. Konstruktivisme menganggap peran peserta didik dalam membangun kebiasaan berpikir yang konstruktif sangat penting. Untuk mencapai kebiasaan berpikir ini, peserta didik perlu diberikan kebebasan dan dorongan untuk belajar.
- d. Teori belajar humanisme
Pandangan utama teori ini adalah belajar merupakan usaha untuk memanusiakan manusia. Belajar dianggap berhasil apabila peserta didik dapat memahami lingkungan dan dirinya. Dalam proses belajar, guru berperan membantu peserta didik dalam mencapai pemahaman lebih dalam tentang diri mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada dalam dirinya (Setiawan, 2017).

Adapun menurut Djamaluddin & Wardana, teori belajar terdiri dari tiga macam sebagai berikut.

- a. Teori behaviorisme
Teori ini menganggap bahwa behaviorisme adalah suatu teori tentang bagaimana perilaku berkembang, yang menekankan pengukuran, pengamatan, dan terjadinya perilaku sebagai tanggapan terhadap rangsangan.
- b. Teori humanisme
Teori ini beranggapan bahwa proses belajar perlu dimulai dan difokuskan pada upaya memanusiakan manusia, dimana belajar akan berhasil jika pelajar dapat memahami dirinya dan lingkungannya.

c. Teori konstruktivisme

Teori ini berpandangan bahwa belajar sebagai suatu proses yang aktif, di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuannya, mencari makna dari informasi yang mereka terima, dan merumuskan konsep serta ide baru dengan berlandaskan pada pengetahuan yang sudah ada dalam diri mereka (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung dalam Penelitian ini adalah teori behaviorisme dan konstruktivisme, dimana dalam teori behaviorisme teori ini menekankan bahwa proses belajar terjadi akibat adanya stimulus dan respon (S-R). Hal ini diperkuat oleh pendapat Herpratiwi, bahwa teori behaviorisme menekankan bahwa proses belajar terjadi karena adanya stimulus yang menghasilkan respon (Herpratiwi, 2016). Hal yang paling penting dari teori ini adalah stimulus atau rangsangan yang diberikan (input) dan reaksi atau tanggapan (output) yang dihasilkan (Akhiruddin et al., 2019). Stimulus adalah segala yang diberikan oleh guru kepada siswa, sementara respon adalah reaksi yang ditunjukkan oleh siswa terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru. Teori ini cocok untuk mengembangkan kemampuan yang memerlukan latihan dan pengulangan. Contohnya meliputi komunikasi dalam bahasa asing, mengetik, menari, penggunaan komputer, berenang, olahraga, dan sebagainya.

Menurut Thorndike dalam (Akhiruddin et al., 2019), belajar dapat terjadi melalui percobaan dan kesalahan (*trial and error*). Percobaan seringkali dilakukan ketika seseorang tidak memiliki pengetahuan tentang cara memberikan respons terhadap suatu hal.

Karakteristik belajar melalui metode *trial and error* adalah sebagai berikut.

- a Motivasi yang mendorong seseorang untuk bertindak.
- b Individu mencoba berbagai macam respons sebagai upaya untuk memenuhi motivasinya.
- c Respons yang dianggap tidak sesuai dengan motivasi dieliminasi.
- d Akhirnya, individu menemukan respons yang paling cocok dengan motivasinya.

Selanjutnya, dalam teori konstruktivisme memandang bahwa belajar merupakan proses dimana siswa membangun pengetahuannya, mencari makna dan informasi yang diterima, hingga menyimpulkan konsep berdasarkan pengetahuan yang ada pada dirinya. Dalam teori ini, pembelajaran tidak berpusat pada guru sehingga pembelajaran dilandasi atas refleksi pengalaman dan konstruksi pengetahuan siswa tentang kehidupannya.

Terdapat beberapa karakteristik teori konstruktivisme dalam pembelajaran menurut Djamaluddin & Wardana, sebagai berikut.

1. Mengembangkan strategi dalam memperoleh dan menganalisis informasi.
2. Pengetahuan tidak hanya terbentuk dari satu sudut pandang, melainkan dari berbagai sudut pandang (*multiple perspectives*).
3. Peserta didik memiliki peran utama dalam proses pembelajaran, baik dalam mengelola pemikirannya sendiri maupun ketika berinteraksi dengan lingkungannya.
4. *Scaffolding* digunakan dalam proses pembelajaran, yang merupakan upaya memberikan arahan atau bimbingan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka sendiri.
5. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, dan mentor yang mendukung serta membimbing pembelajaran peserta didik.
6. Evaluasi proses dan hasil belajar yang otentik memiliki kepentingan yang besar (Djamaluddin & Wardana, 2019).

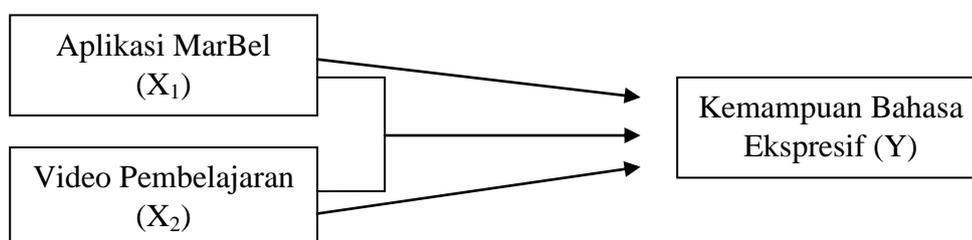
2.6 Kerangka Pikir

Bahasa merupakan aspek perkembangan yang penting dimiliki manusia. Dengan bahasa, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, perkembangan ini penting dikembangkan sejak usia dini. salah satu lingkup perkembangan bahasa anak adalah bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, ide atau gagasan kepada orang lain dalam sebuah kata atau kalimat secara langsung. Untuk dapat menguasai kemampuan bahasa, sangat penting adanya stimulasi yang tepat bagi anak. Hal ini dapat mengembangkan

kelancaran berbicara, memperluas kosakata, memahami kalimat yang lebih kompleks, dan memperbaiki kemampuan anak dalam menyusun kalimat. Banyak hal yang dapat mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif anak, salah satunya faktor lingkungan. Lingkungan memiliki andil besar dalam perkembangan bahasa anak, sebab anak akan memperoleh kemampuan bahasa melalui apa yang didengarnya. Oleh sebab itu, perlu adanya stimulasi yang tepat bagi anak agar proses perkembangan bahasanya dapat berkembang secara optimal, diantaranya menggunakan aplikasi MarBel dan video pembelajaran.

Aplikasi MarBel dan video pembelajaran merupakan media yang diciptakan pada perkembangan teknologi saat ini. Kedua media tersebut dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa ekspresif anak dengan baik. Kedua media tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan menggunakan media *game* edukasi akan memberikan dampak positif berupa peningkatan keterlibatan dan keterampilan bahasa ekspresif dan kognitif, sebaliknya media ini juga memiliki dampak negatif berupa potensi ketergantungan dan kurangnya interaksi sosial langsung. Selanjutnya, dengan menggunakan media video pembelajaran akan memberikan dampak positif berupa mempermudah pemahaman materi dan mendukung berbagai gaya belajar, sebaliknya media ini juga memiliki dampak negatif berupa potensi ketergantungan pada teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam Penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X₁ : Aplikasi MarBel

X₂ : Video Pembelajaran
Y : Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak
→ : Pengaruh

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dirumuskan hipotesis Penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.
3. Terdapat perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*). *Quasi eksperiment* adalah jenis desain Penelitian yang melibatkan setidaknya dua kelompok, dengan satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lainnya sebagai kelompok pembanding. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian *two group pre-test and post-test design*. Selanjutnya, dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen 1	O ₁	X ₁	O ₂
Eksperimen 2	O ₁	X ₂	O ₂

Sumber: (Sugiono, 2019)

Keterangan:

O₁ = *Pre-test*

X₁ = Perlakuan menggunakan aplikasi MarBel

X₂ = Perlakuan menggunakan video pembelajaran.

O₂ = *Post-test*

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, kelompok eksperimen 1 diberi perlakuan menggunakan aplikasi MarBel, sedangkan kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan menggunakan video pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok tersebut dilakukan observasi berupa pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak. Setelah dilakukan *pre-test*, kedua kelompok diberi perlakuan menggunakan media yang telah ditentukan. Setelah diberi perlakuan maka selanjutnya kedua kelompok tersebut diberi *post-test*. Hasil kedua dibandingkan untuk mengetahui perbedaan yang menunjukkan pengaruh perlakuan yang sudah diberikan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35373. Penelitian ini telah diawali dengan melaksanakan observasi pada bulan September 2023.

Penelitian utama dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan atribut dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh Penulis untuk diselidiki, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiono, 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diselidiki. Populasi dalam Penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Kelompok	Jumlah Anak
1.	B1	29
2.	B2	31

Sumber: Dokumen TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu Tahun Ajaran 2023/2024

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability* dengan jenis teknik sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Oleh sebab itu, sampel dalam Penelitian ini adalah kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu yang berjumlah 60 anak dengan pembagian kelas eksperimen dan eksperimen 2 dilakukan dengan cara diundi, sehingga

diperoleh kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen 1 dan kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen 2.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu dua variabel bebas (*independen*) dan satu variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat, biasanya dilambangkan dengan (X).

Sementara itu, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, biasanya dilambangkan dengan (Y). Berdasarkan judul Penelitian, maka terdapat tiga variabel yaitu:

1. Variabel bebas dalam Penelitian ini adalah aplikasi MarBel (X_1) dan video pembelajaran (X_2).
2. Variabel terikat dalam Penelitian ini adalah kemampuan bahasa ekspresif (Y).

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

- a Aplikasi MarBel adalah salah satu jenis media *game* edukasi dimana aplikasi ini menyajikan materi pembelajaran anak usia dini yang dikemas dalam sebuah permainan bertujuan memotivasi dan memudahkan proses belajar.
- b Video pembelajaran adalah salah satu media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara secara bersama yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.
- c Kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, ide atau gagasan kepada orang lain dalam sebuah kata atau kalimat secara langsung disertai mimik wajah, gestur tubuh, artikulasi dan intonasi sehingga terjalin hubungan sosial.

3.5.2 Definisi Operasional

a Aplikasi MarBel

Aplikasi MarBel adalah salah satu jenis media *game* edukasi dimana aplikasi ini menyajikan materi pembelajaran anak usia dini yang dikemas dalam sebuah permainan bertujuan memotivasi dan memudahkan proses belajar. Aplikasi ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berfokus pada penerapan konsep pembelajaran ke dalam permainan. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar dengan lebih efektif melalui interaksi dan keterlibatan aktif. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi, sebagai berikut.

1. Anak berinteraksi dengan aplikasi yang diberikan.
2. Anak mengenali berbagai konsep yang ada dalam aplikasi.
3. Anak memahami berbagai konsep yang ada dalam aplikasi.
4. Anak menyimpulkan informasi yang diperoleh dari aplikasi yang diberikan.

b Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah salah satu media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara secara bersama yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik dan anak dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan video pembelajaran, sebagai berikut.

1. Anak mengamati materi pada tayangan video yang ditampilkan.
2. Anak menyimak isi tayangan video dengan seksama.
3. Anak memahami informasi yang ditayangkan dalam video.

4. Anak menyimpulkan informasi yang diperoleh dari tayangan video.

c Kemampuan bahasa ekspresif

Kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, ide atau gagasan kepada orang lain dalam sebuah kata atau kalimat secara langsung. Adapun indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut.

1. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana.
2. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata
3. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun diukur menggunakan alat ukur berupa lembar observasi dan skala penilaian menggunakan skala likert (1-4) sebagai berikut.

- Skor 1 menunjukkan hasil BB (Belum Berkembang).
- Skor 2 menunjukkan hasil MB (Mulai Berkembang).
- Skor 3 menunjukkan hasil BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
- Skor 4 menunjukkan hasil BSB (Berkembang Sangat Baik).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu observasi. Melalui observasi Penelitian dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung (Hikmawati, 2020). Singkatnya, observasi adalah pengamatan langsung. Observasi dilakukan terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi MarBel dan video pembelajaran. Penulis akan mengamati interaksi anak dengan media tersebut dan merekam perilaku serta kemampuan bahasa ekspresif anak selama proses pembelajaran.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam melakukan - pengukuran terhadap fenomena sosial ataupun alam (Sugiono, 2019). Dalam Penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Pada skala penilaian, 4 kategori penilaian diperoleh dengan hasil menggunakan rumus interval dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 19.

Adapun hasil perhitungan sebagai berikut.

$$i = \frac{76-19}{4} = \frac{57}{4} = 14,25 \text{ dibulatkan menjadi } 14$$

Adapun skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. Skala Penilaian

No	Kategori	Interval Nilai
1	BB (Belum Berkembang)	19 – 33
2	MB (Mulai Berkembang)	34 – 48
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	49 – 63
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	64 – 76

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2024

Berikut kisi-kisi instrumen lembar observasi kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kemampuan Bahasa Ekspresif

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun	Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata	a. Merangkai kalimat sederhana	2	1,2
		b. Membuat pertanyaan	4	3,4,5,6
Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun	Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	a. Mengungkapkan keinginan	2	7,8
		b. Mengungkapkan perasaan	3	9,10,11
		c. Mengungkapkan pendapat	3	12,13,14
		d. Menjawab pertanyaan	2	15,16

	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.	a. Mengulang cerita	2	17,18
		b. Menceritakan pengalaman yang berkesan	1	19

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (Sugiono, 2019). Pengujian validitas pada Penelitian ini menggunakan uji ahli dan uji lapangan. Rincian penjelasan uji validitas Penelitian sebagai berikut.

1. Uji Ahli

Pada penelitian ini Penulis melakukan uji ahli pada media pembelajaran dan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh Penulis. Pada media pembelajaran, uji validitas dilakukan oleh dosen PG PAUD yang ahli dalam media dan materi pembelajaran PAUD yaitu ibu Annisa Yulistia, M.Pd. Hal ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengevaluasi, memberikan saran, dan menguji kelayakan video pembelajaran yang ditujukan bagi anak usia 5-6 tahun.

Data kelayakan diperoleh dengan cara Penulis membuat video pembelajaran terlebih dahulu, kemudian membuat kisi-kisi instrumen media. Setelah selesai dibuat, Penulis menyerahkan video pembelajaran dan kisi-kisi instrumen media kepada dosen ahli media untuk diberikan penilaian. Setelah dosen ahli media selesai menilai, maka diperoleh hasil skor 68 dengan keterangan layak digunakan untuk penelitian dengan sesuai revisi.

Pada instrumen penelitian, uji validitas dilakukan oleh dosen PG PAUD yang ahli dalam bidang bahasa anak yaitu ibu Susanthi Pradini, M.Psi. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi, memberikan saran dan menguji kesesuaian instrumen penelitian variabel kemampuan bahasa ekspresif anak yang ditujukan bagi anak usia 5-6 tahun.

Data kesesuaian diperoleh dengan cara Penulis mencari indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun yang berasal dari teori ahli ataupun pedoman yang ditetapkan seperti peraturan atau undang-undang. Dalam hal ini, Penulis menggunakan Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 sebagai pedoman penyusunan instrumen penelitian. Setelah kisi-kisi instrumen penelitian selesai dibuat, Penulis menyerahkannya kepada dosen ahli bahasa untuk diberikan penilaian. Setelah dikoreksi dan dilakukan perbaikan seperti pada beberapa item pernyataan, maka diperoleh hasil dengan keterangan sesuai dan dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Lapangan

Setelah melaksanakan uji ahli baik media maupun instrumen, dilakukan uji lapangan atau konstruk yaitu Penulis melakukan pengujian langsung terhadap responden di luar sampel dengan melalui observasi dan membawa alat ukur berupa lembar observasi dan instrumen yang telah diuji sebelumnya. Kemudian Penulis melakukan penilaian terhadap item-item pernyataan pada instrumen kemampuan bahasa ekspresif anak. Setelah mendapatkan hasil penilaian, Penulis melakukan uji validitas menggunakan rumus *product moment* berbantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows* yaitu dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} , apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan valid.

Instrumen variabel kemampuan bahasa ekspresif anak yang telah diuji oleh dosen ahli selanjutnya Penulis uji cobakan kepada 21 responden pada kelompok B di PAUD Aqila Rajabasa Bandar Lampung. Kemudian Penulis melakukan penilaian kemampuan bahasa ekspresif anak terhadap 22 item pernyataan. Uji validitas dilakukan sebanyak 2x dan diperbaiki. Pada banyaknya responden

(N) yaitu 21 dengan signifikansi 0,05 maka diperoleh r_{tabel} adalah 0,433.

Berdasarkan perolehan data hasil validitas instrumen kemampuan bahasa ekspresif anak sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak pada Try Out ke-1

No	Item Pernyataan	Validitas
1.	1,2,3,4,5,6,9,10,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,22	Valid
2.	7,8,11, 21	Tidak valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel 6, hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan bahasa ekspresif diperoleh 18 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 4 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Pada 4 item pernyataan yang tidak valid tersebut, Penulis melakukan perbaikan untuk diuji cobakan kembali. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 15, hal 123)

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak pada Try Out ke-2

No	Item Pernyataan	Validitas
1.	1,2,3,4,5,6,9,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22	Valid
2.	7,8,11	Tidak valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel 7, hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan bahasa ekspresif diperoleh 19 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Pada uji validitas *try out* kedua ini item yang telah diperbaiki dari hasil *try out* pertama yang menjadi valid adalah item 21. Selanjutnya pada 19 item pernyataan yang valid tersebut akan digunakan sebagai alat ukur penelitian yaitu lembar observasi

kemampuan bahasa ekspresif anak. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 16, hal 124).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen berkoeffisien tinggi atau konsistensi jawaban responden tinggi (Sahir, 2021). Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows*.

Setelah mendapatkan nilai koefisien reliabilitas instrumen, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil tersebut dengan merujuk pada kriteria yang tercantum dalam tabel 8 berikut.

Tabel 8. Kriteria Reliabilitas

Rentang koefisien	Kriteria
$0,81 \leq \alpha \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 \leq \alpha \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq \alpha \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq \alpha \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq \alpha \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Sugiono, 2017

Hasil uji reliabilitas dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TryOut ke-1

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.889	22

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel 9, uji reliabilitas pada penelitian ini diuji pada 21 responden pada kelompok B di PAUD Aqila Rajabasa Bandar Lampung. Pada uji reliabilitas *try out* pertama menguji sebanyak 22

item pernyataan, dengan 18 item pernyataan dinyatakan valid. Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh hasil sebesar 0,889.

Tabel10. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TryOut ke-2

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N ofItems</i>
.909	22

Sumber:Hasil Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel 10, pada uji reliabilitas *try out* kedua menguji sebanyak 22 item pernyataan yang telah direvisi., dengan 19 item pernyataan dinyatakan valid. Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh hasil sebesar 0,909. Kemudian dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Sugiono, maka dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan pada *try out* kedua berada pada kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dapat digunakan untuk penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Prasyarat Analisis Data

a Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan percobaan yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, Penulis menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows*. Adapun kriterianya yaitu apabila nilai signifikan $>0,05$, maka populasi berdistribusi normal, sebaliknya.

b Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki kesamaan atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *levene test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows*. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai *sig.* > 0,05 maka kedua kelompok data dinyatakan homogen, sebaliknya.

3.9.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi MarBel pada kelas eksperimen 1, video pembelajaran pada kelas eksperimen 2, dan perbedaan pengaruh dari kedua media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini untuk menguji hipotesis 1 dan 2 menggunakan *paired sample t test* dengan berbantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows*. Sedangkan untuk menguji hipotesis 3 menggunakan *independent sample t test* juga dengan berbantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 23 for windows*. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti ada perbedaan signifikan, sebaliknya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Terdapat pengaruh aplikasi MarBel terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa pada proses pembelajaran menggunakan aplikasi MarBel berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima.
2. Terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa pada proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima.
3. Terdapat perbedaan pengaruh aplikasi MarBel dan video pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa aplikasi MarBel lebih besar dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Pringsewu dengan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima.

5.2 Saran

1. Kepada Guru

Guru sebagai tutor, fasilitator dan mentor anak dalam belajar di sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan perangkat pembelajaran inovatif seperti media pembelajaran aplikasi MarBel dan video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dan aspek perkembangan lainnya. Namun, guru harus dapat memperhatikan ketersediaan perangkat penunjang yang memadai seperti *smartphone*/ laptop sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak. Selain itu, guru harus memberikan bimbingan dan pengawasan dalam proses belajar agar anak terstimulasi dengan optimal.

2. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran dengan ketersediaan yang cukup dan kondisi yang memadai, seperti perangkat pembelajaran LCD proyektor, pengeras suara, penyediaan *smartphone*/ laptop yang terjangkau oleh anak sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.

3. Kepada Penulis Selanjutnya

Penulis selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama diharapkan dapat mengkaji terlebih dahulu masalah secara mendalam sehingga dapat menawarkan solusi yang solutif dan efektif. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu mempertimbangkan secara sungguh-sungguh media yang akan digunakan, baik menggunakan media yang sudah ada maupun hasil modifikasi sehingga tercipta keterbaruan sebagai inovasi dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. UM Surabaya Publishing.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Aprinawati, I. 2017. Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1(Issue 1), 12–18.
- Arifin, Z. 2019. Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur`an. *Jurnal Penelitian*, Volume 13, Nomor 2.
- Aulina, C. N. 2018. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak usia Dini*. UMSIDA Pers.
- Azhari, S. 2021. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita di Lembaga PAUD Meraje Gune. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 02 No. 2.
- Borman, R. I., & Idayanti, E. 2018. Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, Volume 03, Nomor 01, 8–16.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. UHAMKA Press.
- Chodijah, S., Nugroho, A. A., & Purnamasari, I. 2022. Pengembangan Media Tas Papan Flanel untuk Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(2), 214–220.
- Darmawan, A., Prihatin, A., & Kelik, Y. P. 2020. *Pembuatan Media Video Pembelajaran*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. 2018. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka .
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Kaaffah Learning Center.

- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research, Volume 4 Nomor 1*, 49–53.
- Fidesrinur, & Wahyuningsih, S. 2019. *Konsep Dasar PAUD*. Direktorat Jenderal Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan Direktorat Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. 2024. Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *Jurnal Tsaqofah, Volume 4, Nomor 1*, 143–158.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear *Congruent Method* (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global, Volume 6 No.1*.
- Jailani, M. S. 2018. Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Innovatio: Journal for Religious-Innovation Studies, Vol. XVIII, No. 1*, 15–26.
- Janah, Si. M., & Ariyani, D. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No. 2*.
- Karaman, J., Satyanto, A., & Sofyan, A. F. 2018. Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi, Vol.2 No.2*.
- Karim, I. K., Juniarti, Y., & Arifin, I. N. 2022. Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak. *Jurnal Raudhah, Vol. 10 No. 2*.
- Kholilullah, Hamdan, & Heryani. 2020. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualita, Volume 10, Edisi 1*.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Mekheimer, M. A. A. G. 2016. *The Impact of Using Videos on Whole Language Learning In The Efl Context: An Experiment*. Faculty of Education, Beni Suef University, 330–357.

- Miller, J. L., & Kocurek, C. A. 2017. *Principles for educational game development for young children. Journal of Children and Media*,.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Novayani, W. 2019. Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan* , Vol. 5, No. 2, 54–63.
- Nurjanah, H., Jamil, N. I. S., Umari, B. Z., & Al Fiah, N. 2023. Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah. *International Seminar on Islamic Studies*, Vol. 4 No. 1.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pradana, F., Nurhayati, N., Salimah, P. A., & Aeni, A. N. 2022. Pengembangan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Ketakwaan Siswa Kelas V SD. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, Vol. 8, No. 3.
- Purnamasari, R., Sayekti, T., & Khosiah, S. 2023. Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Tahap Linguistik IV (Prabahasa) pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 7 No. 1, 83–96.
- Putra, R. S., & Tressyalina. 2020. Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Audio Visual di Taman Kanak – Kanak Darul Falah. *Jurnal Literasi*, Vol. 4, No. 2.
- Putri, W. D., & Fitria, N. 2020. Pengaruh Video Pembelajaran Cerita dan Lagu terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Audhi*, Vol. 2 No. 2.
- Rahardjo, B., Hijrana, & Rozie, F. 2021. *Pengembangan Bahasa Ekspresif Anak melalui Penerapan Pembelajaran Audio Visual*. Amerta Media.
- Rahayu, P. 2019. Pengaruh Era Digital terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin*, Vol. 2.
- Rasmani, U. E. E. 2023. Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website bagi Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7(Issue 5).
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, Vol. 18 No. 1, 38–53.
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. 2022. Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menhadapi Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6(Issue 5).

- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sari, F., Suardana, I. M., & Zainuddin, M. 2020. Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5, No. 4, 498–502.
- Sari, N. M. I. K. 2021. Media Pembelajaran berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 9 No. 3.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Strickland, H. P., & Kaylor, S. K. 2016. *Bringing Your a-Game: Educational Gaming for Student Success*. *Nurse Education Today*, 101–103.
- Sugiono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. 2020. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Media Big Book. *Jurnal Audhi*, Vol. 2 No. 2.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Vitianingsih, A. V. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal INFORM* , Vol. 1, No. 1.
- Wibawanto, W. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. LPPM UNNES.
- Yaqoob, N., Bibi, T., & Mansoor, M. O. 2018. *Early Childhood Learning Videos on YouTube: A Thematic Analysis of Viewer's Perceptions*. *Journal of Early Childhood Care and Education*, Vol. 2, 35–50.
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1509–1517.