

PENGEMBANGAN BAHASA DI TK/RA

Oleh Dra. Masitoh, M.Pd.

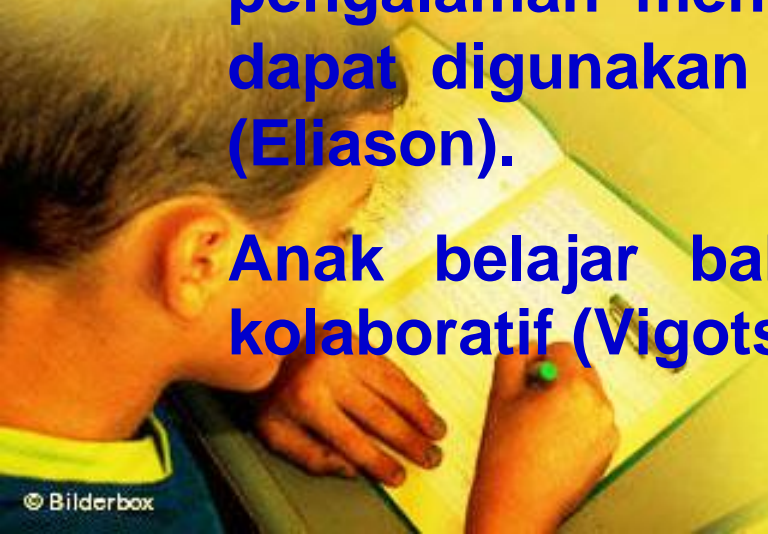


Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan sistem komunikasi antar manusia. Fred Ebbeck (1980)

Bahasa meliputi: berbicara, menyimak, menulis, dan keterampilan membaca. Eliason, (1994).

Bahasa memungkinkan anak menterjemahkan pengalaman mentah ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir (Eliason).

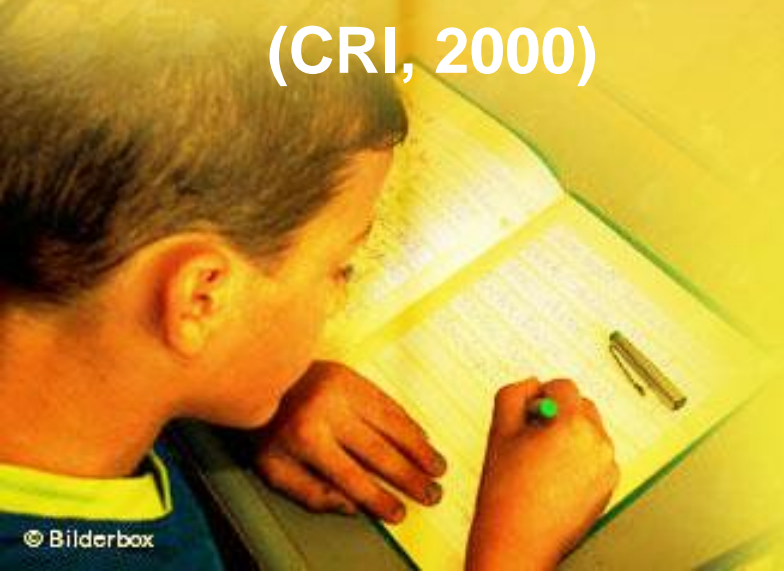
Anak belajar bahasa dari orang dewasa secara kolaboratif (Vigotsky).



**Anak-anak dapat belajar bahasa melalui interaksi dengan guru dan anak-anak lainnya.
(Eliaison,1994)**

Anak-anak adalah pemikir yang kongkrit spontan dan penuh dengan rasa ingin tahu untuk memiliki akses ke dunia orang dewasa. Bahan Bacaan adalah salah satu cara akses ke dunia tersebut

(CRI, 2000)



Kompetensi Dasar Bidang Pengembangan Berbahasa

Anak mampu mendengarkan , berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis



FUNGSI BAHASA BAGI ANAK

- Fungsi bahasa bagi anak TK adalah sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak

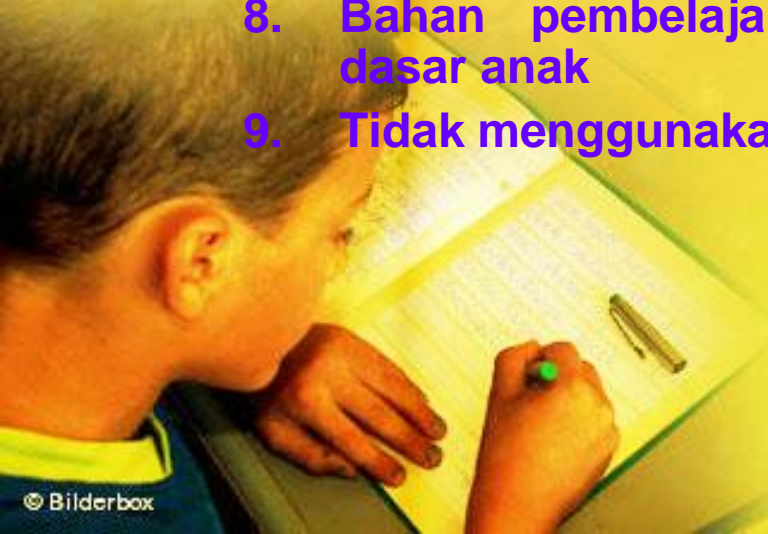
Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak TK adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran (Gardner)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan bidang-bidang lainnya.



PRINSIP PENGEMBANGAN BAHASA

1. Sesuai dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat
2. Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak.
3. Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya
4. Diberikan alternatif pikiran dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya
5. Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan
6. Guru menguasai pengembangan bahasa
7. Guru harus bersikap normatif, model, contoh pengguna bahasa Indonesia yang baik dan benar
8. Bahan pembelajaran membantu pengembangan kemampuan dasar anak
9. Tidak menggunakan huruf satu-satu secara formal



KONTEKS

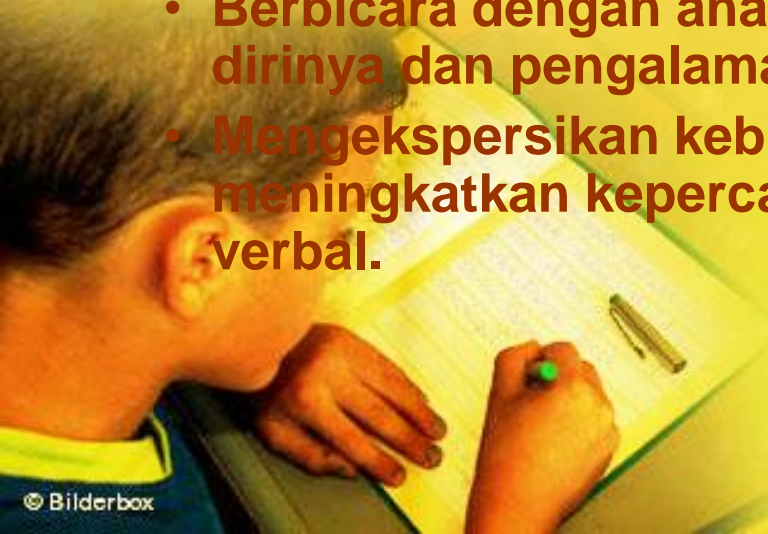
PENGEMBANGAN BAHASA

- MENDENGARKAN
- BERBICARA
- MEMBACA
- MENULIS

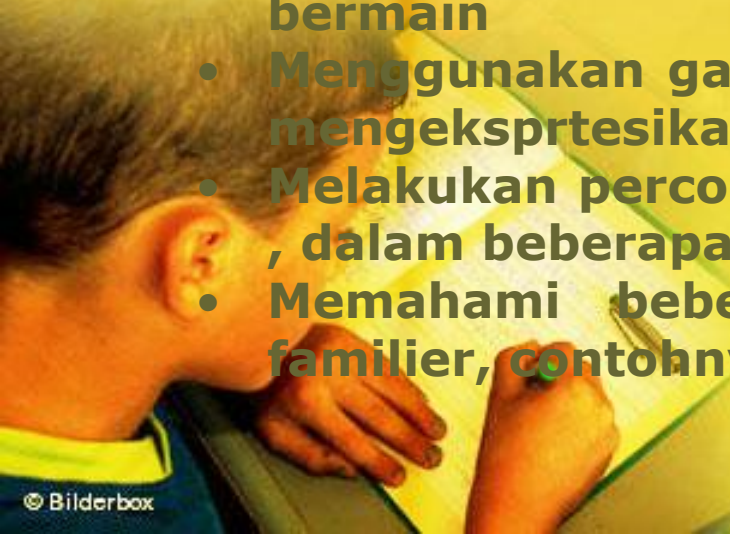


Bahasa Merupakan Alat untuk Menterjemahkan Pengalaman ke dalam BAHASA DAN KOMUNIKASI, ANAK HARUS BELAJAR:

- **Memiliki kelucuan dengan bahasa dan membuat ceritera**
- **Mendengarkan anak lain dan orang dewasa selama kegiatan sosial dan bermain**
- **Mendenarkan dengan senang hati dan merespon ceritera, nyanyian, musik, sajak, dan sajak anak lainnya.**
- **Mendengarkan dan merespon suara dan ritme kata-kata dalam ceritera, nyanyian, musik dan sajak**
- **Memperhatikan informasi dan perintah dari orang dewasa**
- **Berbicara dengan anak lainnya atau orang dewasa tentang dirinya dan pengalamannya.**
- **Mengekspersikan kebutuhan pikiran dan perasaan dengan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara dan bahasa non verbal.**

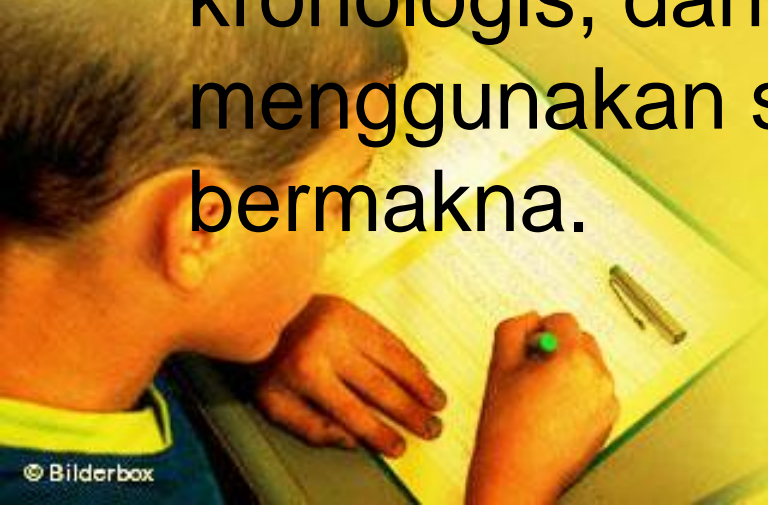


- **Mengambil bagian dalam percakapan pendek dan yang lebih panjang**
- **Berbicara selama bermain peran dan menceritakan kembali ceritera atau sajak**
- **Menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan, misalnya untuk menggambarkan, menjelaskan, memprediksi, menjawab pertanyaan dan mengembangkan gagasan**
- **Menggunakan buku untuk menemukan informasi yang menarik**
- **Memahami kesesuaian antara tulisan dan pengucapan kata**
- **Memahami bahasa dan garis besar buku**
- **Mengembangkan kepedulian terhadap nama-nama huruf dan suara dalam kaitannya dengan pengalaman bermain**
- **Menggunakan gambarnya sendiri, tanda tulisan untuk mengekspresikan gagasan dan perasannya**
- **Melakukan percobaan dengan simbol huruf-huruf dan , dalam beberapa kasus kata-kata dsalam menulius**
- **Memahami beberapa kata kata dan huruf yang familier, contohnya Dinisial huruf nama mereka**



WHOLE LANGUAGE

- “*Whole Language*” adalah suatu teori atau pendekatan terhadap pembelajaran bahasa secara utuh. Artinya dalam pembelajaran bahasa kita mengajarkannya kontekstual, logis kronologis, dan komunikatif serta menggunakan setting yang riil dan bermakna.



Pendekatan **Whole Language**

- Pendekatan “*whole Language*” memungkinkan anak untuk belajar membaca dengan membaca, menulis dengan menulis, berbicara dengan berbicara dan mendengar dengan mendengarkan. (Oliva, 1992)
- Pendekatan “*Whole language*” adalah hubungan interaktif antara mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Belajar bahasa harus terintegrasi tidak terpisah dari semua aspek kurikulum.



- Pendekatan “*Whole Language*” adalah cara untuk mengajarkan pra membaca, membaca, dan ketrampilan bahasa lainnya melalui seluruh proses yang melibatkan bahasa, dari mulai menulis, berbicara, mendengarkan, sampai bercerita, membuat cerita, karya seni, bermain drama atau melalui cara-cara tradisional lainnya (Brenner 1990).
- Kunci utama untuk pengembangan bahasa di sekolah adalah mendorong anak untuk menggunakan bahasa dengan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. (Yetta dan Kenneth, 1990)

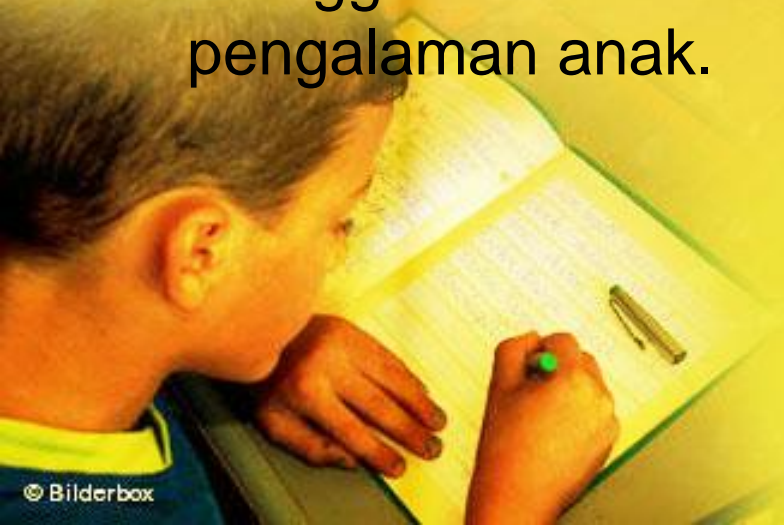


- Pendekatan “*Whole Language*” untuk pengembangan *literacy* mendukung pengintegrasian membaca, menulis mendengarkan dan ber bicara. Belajar bahasa terjadi dalam situasi bermain yang bermakna berkaitan dan sesuai dengan kehidupan anak sehari-hari.

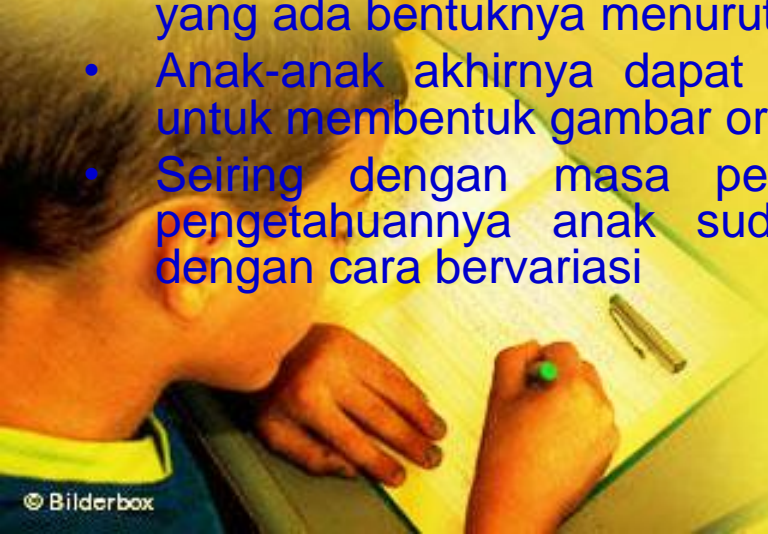


Belajar Bahasa didasarkan pada kegiatan dan terintegrasi ke dalam seluruh aspek kelas dan kurikulum melalui:

- Menyediakan lingkungan yang kaya dengan bahan-bahan cetak menggunakan tanda, label untuk setiap area benda-benda dan bermain drama
- Ketersediaan literatur meliputi: big books, taped books stories and interaktif elektronik books
- Menggunakan tulisan, jurnal tentang ide dan pengalaman anak.



- Perkembangan bahasa pada setiap anak berbeda satu dengan yang lainnya, sesuai dengan tingkatan-tingkatan. Anak yang perkembangan kognitifnya bagus otomatis perkembangan bahasanya pun berpengaruh.
- Perkembangan bahasa dan kecepatan berbicara pada anak berjalan sesuai perkembangan dan tergantung pada sifat dasarnya, ada yang lancang dan ada pula yang gagap.
- Anak-anak mengungkapkan pikirannya dengan cara menggambar, apa yang ada dalam ingatannya ia ungkapkan, dengan cara seperti ini anak dapat berkomunikasi dengan dunianya sendiri.
- Anak-anak pertama kali mengungkapkan kemampuan/perasaan dengan kebiasaan-kebiasaan yang tidak terkontrol dengan menggunakan pensil, bolpoin, penghapus dan kerayon.
- Anak mengenal/belajar menulis dengan membuat goresan-goresan sederhana (tidak beraturan)
- Kemudian nama-nama tulisan/goresannya, anak menceritakan tentang gambarnya. Dari goresan yang sederhana kemudian membuat coretan yang ada bentuknya menurut anak, dan anak
- Anak-anak akhirnya dapat menyusun sebuah simbol-simbol/tanda-tanda untuk membentuk gambar orang.
- Seiring dengan masa pertumbuhan dan perkembangan anak, dari pengetahuannya anak sudah dapat membuat bentuk-bentuk gambar dengan cara bervariasi



KOMPONEN-KOMPONEN BAHASA

1. MENDENGARKAN/MENYIMAK

Anak tidak perlu mendengarkan banyak tetapi yang terpenting mereka dapat mendengarkan dengan baik. Kemampuan mendengar meliputi:

1. Persuasi Auditif yaitu kemampuan yang meramalkan dan memahami apa yang didengar.
2. Membedakan Audisi yaitu kemampuan untuk membedakan suara-suara yang didengarnya
3. Penghimpunan Audisi, yaitu kemampuan untuk menggabungkan suara atau kata-kata dengan pengalaman, objek, ide atau perasaan.



2. BERBICARA

Berbicara adalah bentuk dasar pergeleran bahasa, sedangkan penulisan berawal dari berbicara, dasar dari membaca dan menulis adalah berbicara. Cara penggunaan bahasa untuk membaca dan menulis terlebih dulu harus disusun melalui berbicara.

Melalui Berbicara:

Dapat membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri dengan lebih baik, dan menyadari adanya sudut pandang lain.

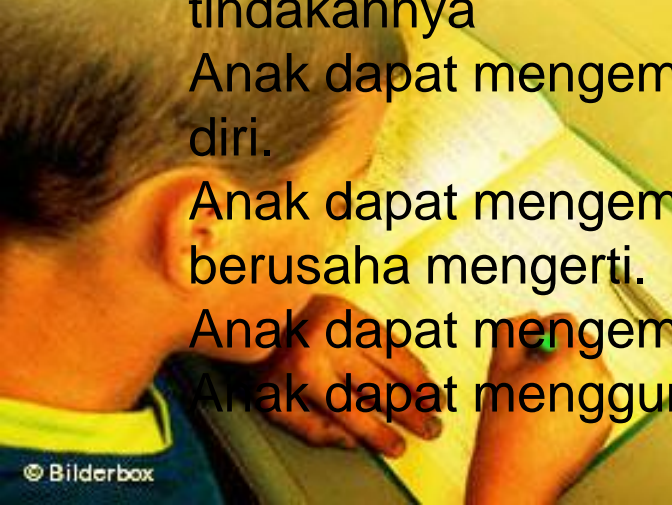
Dapat membantu anak untuk mempertimbangkan akibat tindakannya

Anak dapat mengembangkan emosinya dan belajar mengendalikan diri.

Anak dapat mengembangkan kemampuan bertanya, meneliti, dan berusaha mengerti.

Anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir

Anak dapat menggunakan daya khayalnya



Jadi: Berbicaralah dengan anak-anak anda,
Biarkan mereka berbicara kepada
anda, dengarkan kata-kata anak anda ,
maka iapun akan melakukan hal yang
sama kepada Anda.



3. MEMBACA

Membaca adalah interpretasi dari penulisan

Belajar membaca adalah suatu perkembangan yang alami apabila anak:

Mempunyai banyak pengalaman menyenangkan dengan membaca
Memahami bahwa ide-ide dan kejadian-kejadian penting untuknya yang direkam dalam cetakan

Memahami orang lain dapat membagi pengalamannya melalui cetakan dan mereka dapat membagi pengalaman orang lainnya
Senang (atau menikmati) dengan ide-ide dari suatu teks dan bahasa yang mana ide-ide tersebut diekspresikan.

(Departement of School Education Victoria,

1992)



4. MENULIS

Kemampuan anak menulis berbarengan dengan munculnya bahasa lisan.

Menulis dilakukan dalam berbagai cara: menggambar, tulisan cakar ayam, bentuk yang mirip huruf, ejaan konvensional yang ditulis sendiri (Marry Hohman, 1985)



Beberapa Cara membantu anak untuk Menulis:

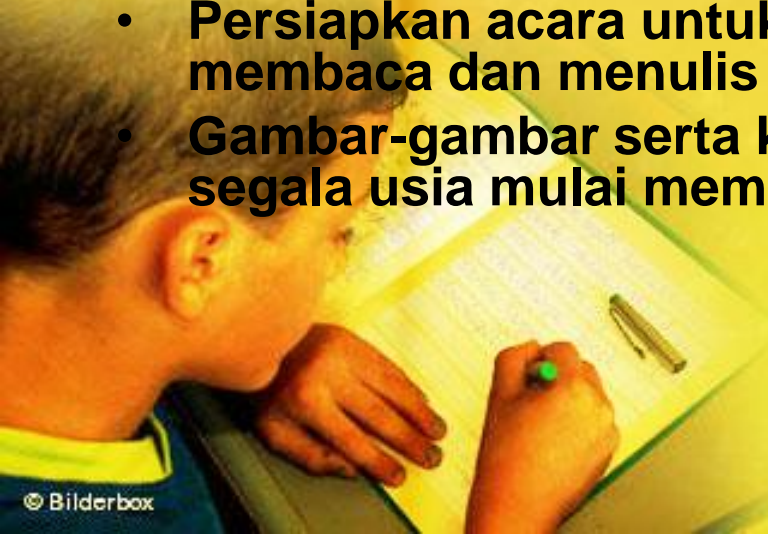
- Tunjukkan pada mereka bagaimana membuat jaringan
- Memberikan mereka langkah-langkah untuk menulis

(Eliason, 1994)



MEMBACA DAN MENULIS

- **Membacakan dengan nyaring kepada anak berbagai macam buku**
- **Pada waktu mendongeng jangan lupa mengajukan pertanyaan dan beri kesempatan anak untuk bertanya**
- **Biarkan anak menjelajah buku sesuai caranya sendiri. Usahakan agar buku mudah didapat.**
- **Biarkan anak berinteraksi dengan gambar-gambar di sekitarnya, berikan label, tanda larangan atau petunjuk**
- **Dari interaksi ini anak-anak akan memahami bahwa gambar dapat: Menghibur, Memberikan informasi, Memberi Petunjuk**
- **Persiapkan acara untuk memainkan drama dengan kesempatan membaca dan menulis pada peluang yang ada**
- **Gambar-gambar serta kata-kata membantu anak-anak dari segala usia mulai memahami pentingnya menulis dan membaca**



- Kumpulkan lagu-lagu dan sajak tradisional, permainan kata-kata dsb nya
- Sediakan sarananya agar anak bergairah dan aktif membuat corat-coret
- Mencocokkan kata , membentuk huruf dari adonan, menulis di pasir dan memanipulasi huruf yang bisa dipindah-pindahkan. Kegiatan-kegiatan ini menekankan elemen-elemen sensor motorik membaca
- Menulis di tanah dengan setangkai kayu
- Menggambar dan memberi label di bawah gambar
- Membuat patch work (gambar diri)
- Melukis baju
- Membuat finger painting
- Menulis resep
- Menulis daftar belanja
- Menuls surat
- Menulis undangan
- Membuat album, membuat buku kenangan dll

TERIMAKASIH

Jadilah Guru yang Baik atau Tidak Sama Sekali

















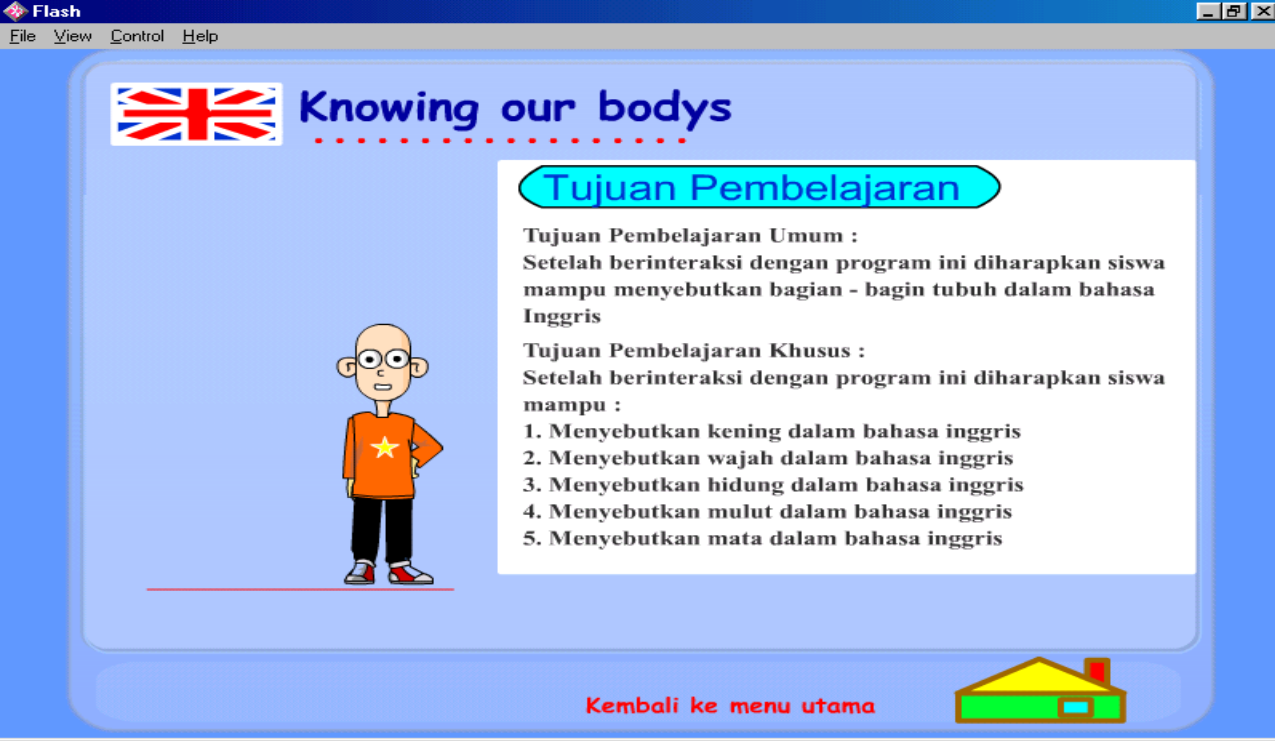




B. Penyajian Tujuan Pemb. (*Presentation of Objektif*)

Pada bagian ini disajikan kompetensi dasar/ tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus dari materi program yang akan disajikan.

Contoh:



The screenshot shows a Flash presentation window with a blue background. At the top left is a UK flag icon. The title 'Knowing our body' is displayed in blue text. Below the title is a dotted line. A cartoon character of a man with glasses and an orange shirt with a star is positioned on the left. On the right, a white box contains the following text:

Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran Umum :
Setelah berinteraksi dengan program ini diharapkan siswa mampu menyebutkan bagian - bagian tubuh dalam bahasa Inggris

Tujuan Pembelajaran Khusus :
Setelah berinteraksi dengan program ini diharapkan siswa mampu :

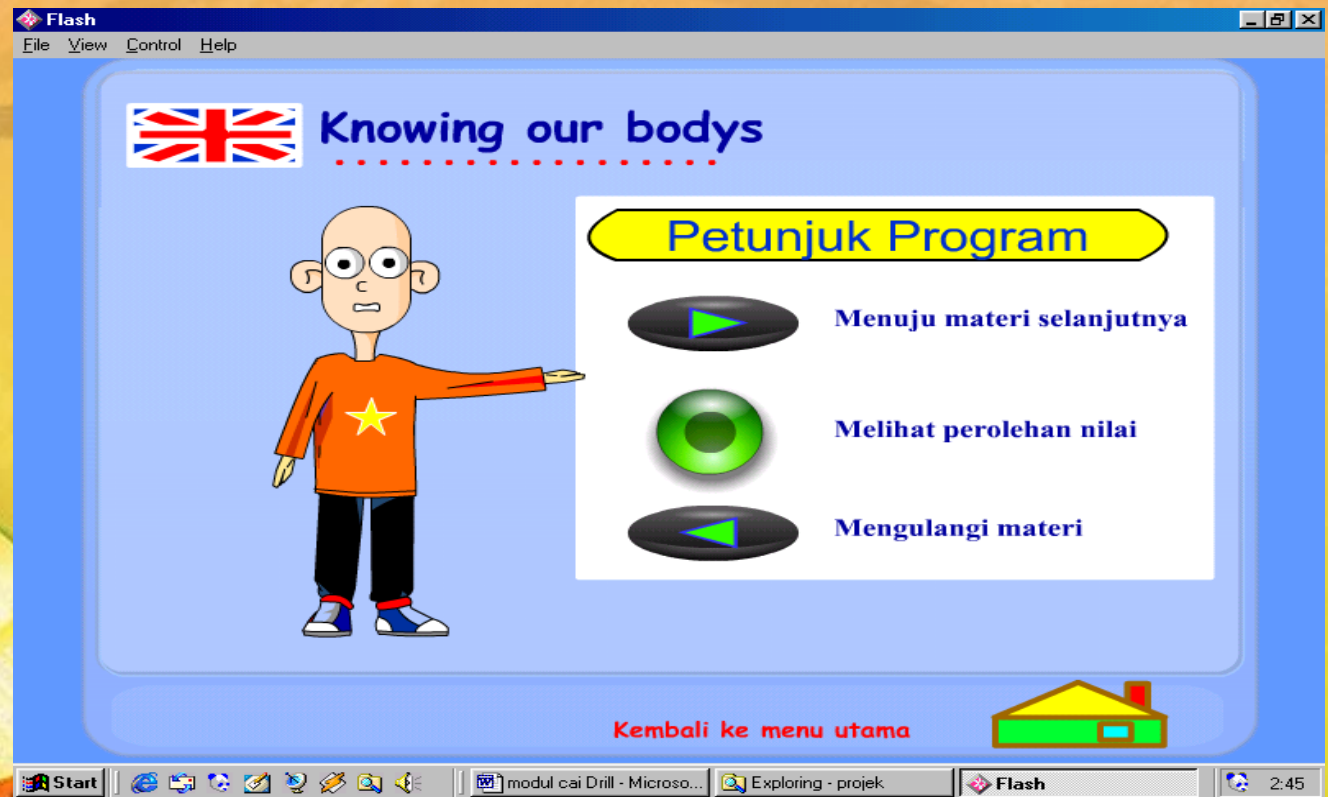
1. Menyebutkan kening dalam bahasa inggris
2. Menyebutkan wajah dalam bahasa inggris
3. Menyebutkan hidung dalam bahasa inggris
4. Menyebutkan mulut dalam bahasa inggris
5. Menyebutkan mata dalam bahasa inggris

At the bottom right of the presentation area, there is a red button labeled 'Kembali ke menu utama' and a house icon. The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, several application icons, and the system tray with the time 2:43.

C. Petunjuk (*direction*)

Petunjuk yang berisi informasi cara menggunakan program yang anda buat diusahakan agar siswa mampu mengoperasikan program tersebut dengan benar.

Contoh :



2. PENYAJIAN INFORMASI (*Presentation Of Information*)

A. Mode Penyajian (Mode Presentasi Drills)

Merupakan bentuk penyajian informasi atau materi yang dibuat. Mode umum dari penyajian informasi biasanya mempergunakan informasi visual selain teks seperti gambar, grafik, foto dan *image* yang dianimasikan. Contoh:

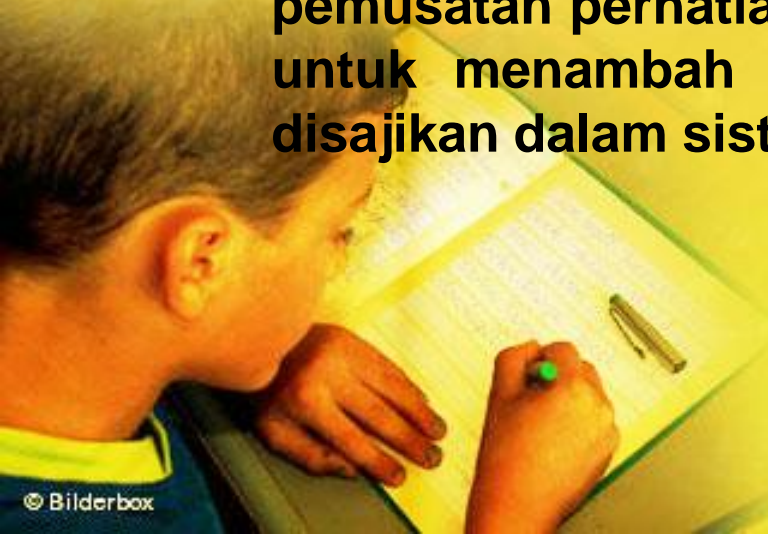


B. Panjang Teks Penyajian (Length of Text Presentation)

Panjang teks dalam program yang dibuat harus singkat dan padat. Presentasi harus sesingkat mungkin untuk memberikan tambahan frekuensi interaksi siswa, selain itu harus memperhatikan keseimbangan antara teks, gambar yang disajikan dengan kemampuan monitor untuk menyajikannya.

C. Grafik dan Animasi

Pembuatan Grafik dan Animasi ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dan pemusatan perhatian siswa. Grafik dan animasi sangat efektif untuk menambah daya tarik siswa terhadap materi yang disajikan dalam sistem pembelajaran berbasis komputer.

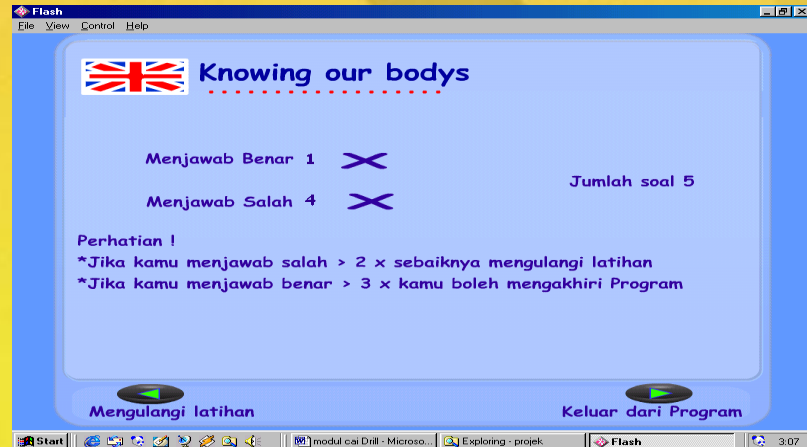


D. Warna dan Penggunaanya

Penggunaan warna yang sesuai/serasi akan berguna untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa, baik itu komposisi warna maupun kekontrasannya.

E. Closing (Penutup)

Penutup berupa ringkasan tentang hasil pembelajaran. Ringkasan dapat berupa skor nilai yang didapat (berapa yang benar dan salah). Rekomendasi apa yang diberikan untuk pembelajaran selanjutnya. Contoh:



2. MODEL TUTORIAL

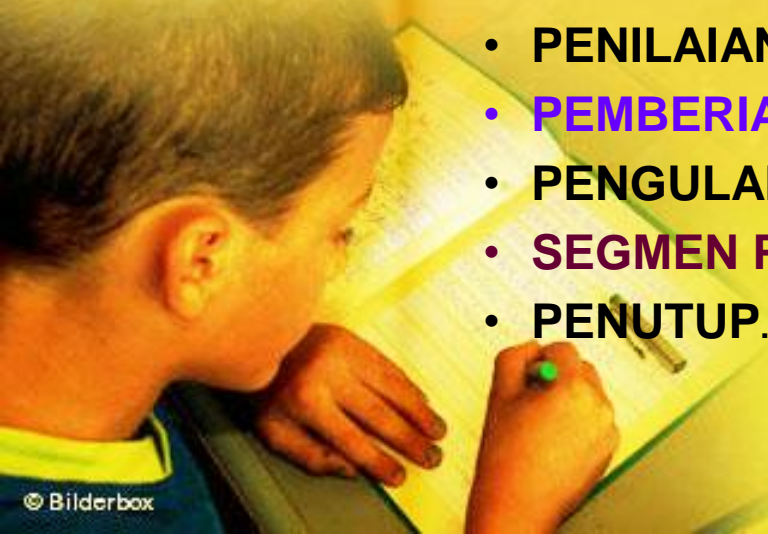
Adalah pembelajaran khusus dengan menggunakan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran.

Isi Tutorial meliputi: tujuan, materi, dan evaluasi

Tutorial bertujuan untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari.

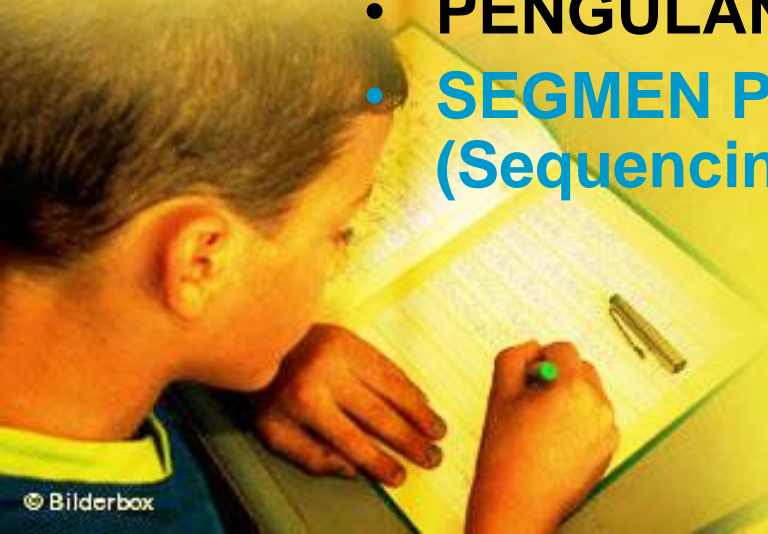
Identitas Model Tutorial

- **PENGENALAN**
- **PENYAJIAN INFORMASI**
- **PERTANYAAN DAN RESPON JAWABAN**
- **PENILAIAN RESPON**
- **PEMBERIAN *FEEDBACK* TENTANG RESPON**
- **PENGULANGAN**
- **SEGMENT PENGATURAN PEMBELAJARAN**
- **PENUTUP.**



TAHAPAN MODEL TUTORIAL

- **PENYAJIAN INFORMASI (Presentation of Information)**
- **PERTANYAAN DAN RESPON (Question of Responses)**
- **PENILAIAN RESPON (Judging of Responses)**
- **PEMBERIAN BALIKAN RESPON (Providing Feedback about Responses)**
- **PENGULANGAN (Remediation)**
- **SEGMENT PENGATURAN PEMBELAJARAN (Sequencing instructional segment)**



Langkah-langkah Produksi Model Tutorial

Perencanaan Produksi Model Tutorial, meliputi:

- Desain Program Multimedia Interaktif Model *Tutorial* (Satpel)
- Flowchart Program Pembelajaran model *Tutorial*
- Story Board Multimedia Interaktif Model *Tutorial*

Tahap Proses Produksi Model Tutorial

INTRODUCTION (PENGENALAN) meliputi:

- **Judul Program (Title Page)**
- **Penyajian Tujuan (Presentation of Objective)**
- **Petunjuk (Direction)**
- **Stimulasi Prioritas Pengetahuan (Stimulating Prior Knowledge)**
Yaitu appersepsi. Dalam hal ini berupa pengaturan materi/bahan yang terdapat dalam program CBI.
- **Inisial Kontrol Siswa (Initial Student Control)**
Tampilan inisial kontrol berisi pilihan bagi siswa untuk menggunakan program.



Penyajian Informasi (presentation of information),

- **Mode Penyajian**
- **Panjang Teks Penyajian**
- **Grafik dan Animasi**
- **Warna dan Penggunaannya**
- **Penggunaan Prompt/ Acuan**



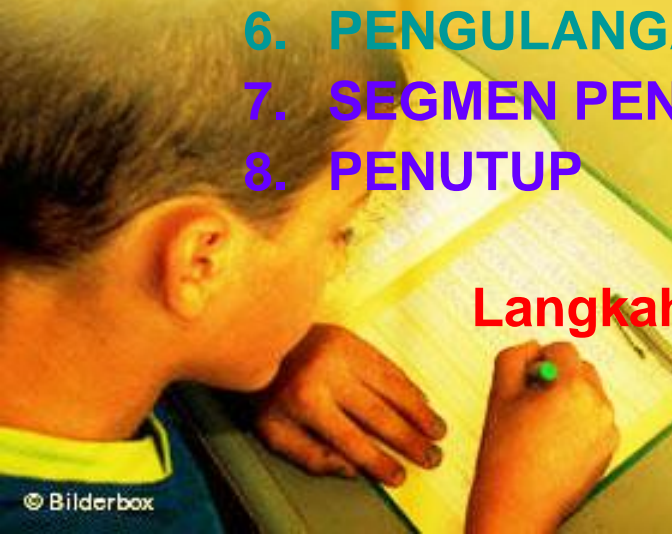
3. MODEL SIMULASI

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu model CBI yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan simulasi-simulasi simbol visual.

Tahapan Materi Model Simulasi

1. PENGENALAN
2. PENYAJIAN INFORMASI (SIMULASI 1, SIMULASI 2, DST)
3. PERTANYAAN DAN RESPON JAWABAN
4. PENILAIAN RESPON
5. PEMBERIAN *FEEDBACK* TENTANG RESPON
6. PENGULANGAN
7. SEGMENT PENGATURAN PEMBELAJARAN
8. PENUTUP

Langkah-langkah Produksi Model Simulasi (Idem)



4. Model Instructional Games (MIG)

Instructional Games adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan format permainan.

Instructional Games adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa.

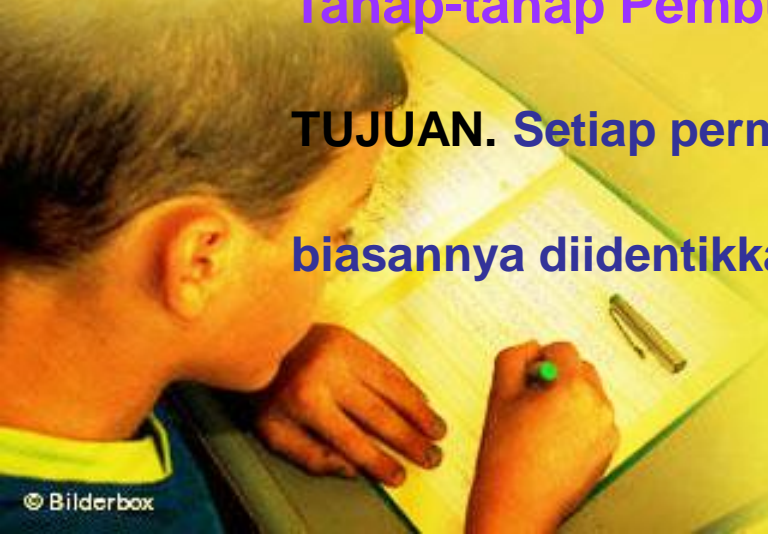
Instructional Games ini memiliki Komponen Dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Karakteristik Model *Instructional Games*

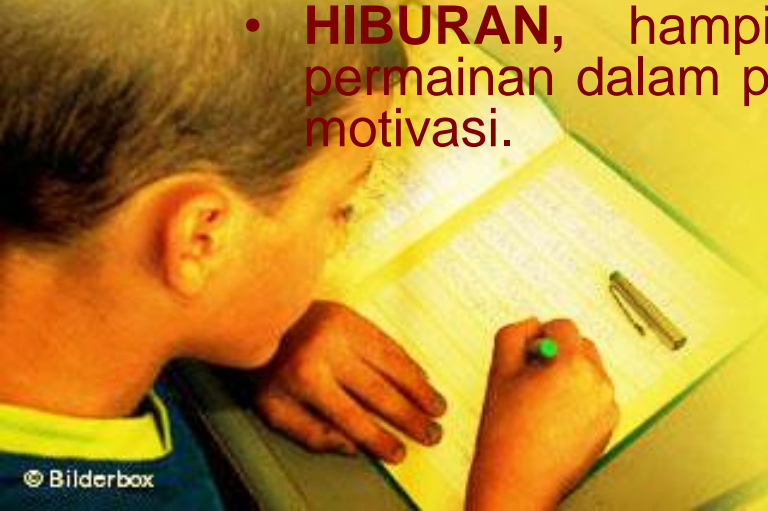
Tahap-tahap Pembuatan Model Instructional Games

TUJUAN. Setiap permainan harus memiliki tujuan. Tujuan (goal)

biasannya diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan



- **ATURAN**, yaitu penetapan setiap tindakan yang dapat dilakukan dan yang tidak dapat dilakukan oleh pemain. Aturan tersebut dapat berubah selama hal tersebut untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang terjadi dengan aturan-aturan tersebut dan untuk membuat permainan itu lebih menarik.
- **KOMPETISI**, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.
- **TANTANGAN**, yaitu menyediakan beberapa tantangan, biasanya dalam bentuk level.
- **KHAYALAN**, permainan sering bergantung pada pengembangan imajinasi untuk memberikan motivasi kepada pemain.
- **KEAMANAN**, permainan menyediakan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya nyata seperti permainan peperangan.
- **HIBURAN**, hampir semua permainan untuk menghibur, permainan dalam pembelajaran itu berperan sebagai penumbuh motivasi.



TUJUAN *INSTRUCTIONAL GAMES*

Selain digunakan untuk mengajar, permainan juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi seperti: fakta, prinsip, proses, struktur dan sistem yang dinamis, kemampuan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan sosial seperti berkomunikasi, sikap, etika, beragam kemampuan insidental, seperti kompetensi yang alami, dan bagaimana siswa bekerja sama.

Komponen *Instructional Games*

Pendahuluan (Introduction)

Menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mengerti apa yang harus dilakukan. Jika dalam pembukaanya kurang menarik maka akan kehilangan tujuan instruksionalnya, sebab siswa mungkin hanya berkonsentrasi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang tidak penting daripada *Instructional games* itu sendiri.



Dalam Pendahuluan biasanya terdapat: Tujuan, Aturan/*rules*, dan Petunjuk Bermain/*direction for use*.

Bagian isi *Instructional Games*

Pada bagian ini meliputi: skenario, tingkatan realita/ *level of reality*, pelaku permainan/*cast*, peranan dari permainan/*role of the players*, tantangan dan pencapaian tujuan/*presence of uncertainty*, rasa ingin tahu penyaji/*presence of curiosity*, kompetisi alamiah/*nature of competition*, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, kemampuan melawan kesempatan, menang atau kalah/*wining or loosing*, pilihan/*choice*, alur informasi/*information flow*, pergantian/*turn*, tipe aktivitas/*types of action*, dan interaksi dalam bermain.

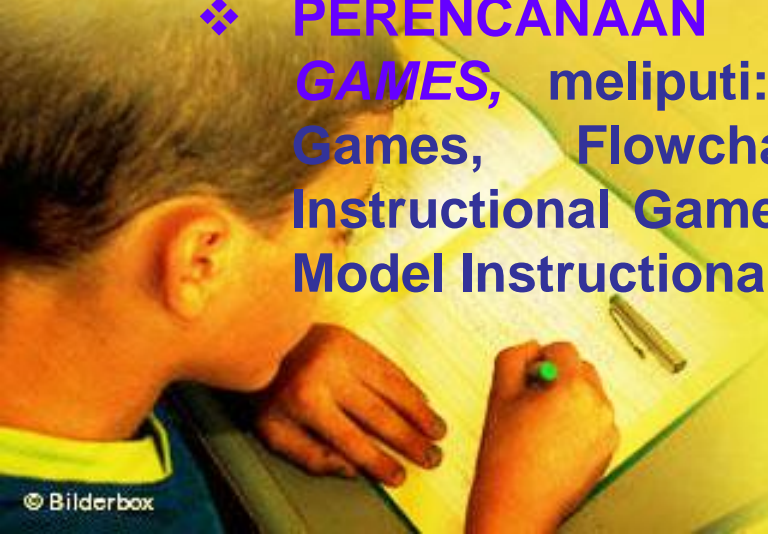


Penutup (Conclusion)

- ❖ Memberi tahu siapa Pemenangnya dengan Memberikan Skor.
- ❖ Memberikan Penghargaan (reward) baik berupa benda seperti: uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-Cuma.
- ❖ Menyediakan informasi terutama dengan *Feedback* untuk pemain dalam Peningkatan Permainan dalam Penampilan individual,
- ❖ Penutup.

Langkah-langkah Produksi Model *Instructional Games*

- ❖ PERENCANAAN PRODUKSI MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES*, meliputi: Desain Program Model Instructional Games, Flowchart Program Pembelajaran Model Instructional Games, dan Story Board Multimedia Interaktif Model Instructional Games



Proses Produksi Model *Instructional Games*

INTRODUCTION (PENGENALAN) meliputi:

- ❖ Judul Program (Title Page)
- ❖ Tujuan (Goal)
- ❖ Aturan (Rules)

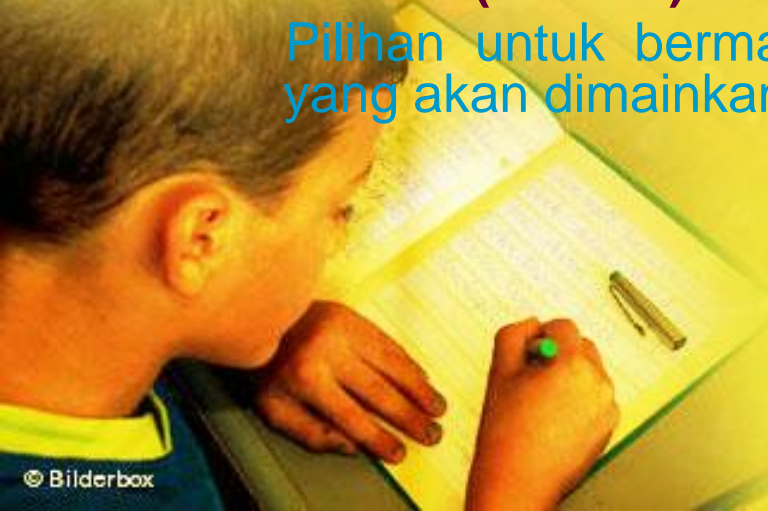
Petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program yang dibuat, diusahakan agar siswa mampu mengoperasikan *Instructional Games* tersebut.

- ❖ Petunjuk Bermain (Direction for use)

Menginformasikan setiap tindakan yang harus dilakukan, dilengkapi pula cara menginstallkan ke dalam komputer dan bagaimana *Instructional Games* tersebut beroperasi.

- ❖ Pilihan (Choice)

Pilihan untuk bermain terus atau berhenti, berapa lama waktu yang akan dimainkan, atau nama games yang ingin dimainkan.



PENUTUP (Closing)

Dalam penutupan pemain dibawa untuk memilih, melanjutkan permainan atau mengakhiri permainan yakni pada *button* atau tombol *quit* dengan pertanyaan *are you really quity?* Ada pilihan YES dan NO.

KESIMPULAN

Keempat Model Pembelajaran menurut para Ahli tersebut pada hakekatnya dapat digunakan dan dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran. Hal yang terpenting adalah bagaimana seorang tenaga pendidik dapat mengelola dan mengembangkan komponen-komponen pembelajaran tersebut dalam suatu desain yang terencana dengan memperhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur penunjang implementasi pembelajaran seperti: alokasi waktu yang tersedia, sarana dan prasarana, dan biaya yang dianggarkan.

