

JURNAL

TARBIYAH

PERUBAHAN KURIKULUM, PENELITIAN TINDAKAN KELAS SERTA STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF: ANTARA PROSES, DAMPAK, DAN HASILNYA

JIHAD PENDIDIKAN: SATU SOROTAN TERHADAP KONSEP PENDIDIKAN ISLAM MAJID 'IRSAN AL-KILANI

PENGENDALIAN KUALITAS STATISTIK PADA TINGKAT KESULITAN MATA KULIAHMENGGUNAKAN DATA ATRIBUT CONTROL CHART (P-CHART) MAHASISWA PRODI MATEMATIKA UNIMED

IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH REPORT ANIMAL TEXT BY ADOPTING NUMBERED HEAD TOGETHER STRATEGY AT THE ELEVENTH GRADE OF MAN 2 MODEL MEDAN

HAKIKAT PENDIDIKAN ISLAM: TELAHAH ANTARA HUBUNGAN PENDIDIKAN INFORMAL, NON FORMAL DAN FORMAL

BUKTI KEAUTENTIKAN SASTRA AMTSAL DALAM AL-QUR'AN

Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual

PENGEMBANGAN HANDOUT UNTUK SISWA KELAS V SD N 14 KOTO BARU PADA MATERI BERMAIN DRAMA

Pendidikan Islam Perspektif Humanisme-Pancasila

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MALIKUSSALEH LHOKESEMAWE.

JURNAL TARBIYAH

Terbit dua kali dalam setahun, edisi Januari - Juni dan Juli - Desember. Berisi tulisan atau artikel ilmiah ilmu-ilmu ketarbiyahan, kependidikan dan keislaman baik berupa telaah, konseptual, hasil penelitian, telaah buku dan biografi tokoh

Penanggung jawab

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua Penyunting

Mesiono

Penyunting Pelaksana

Junaidi Arsyad
Sakholid Nasution
Eka Susanti
Sholihatul Hamidah Daulay

Penyunting Ahli

Firman (Universitas Negeri Padang, Padang)
Naf'an Tarihoran (Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten)
Jamal (Universitas Negeri Bengkulu, Bengkulu)
Hasan Asari (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Fachruddin Azmi (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Ibnu Hajar (Universitas Negeri Medan, Medan)
Khairil Ansyari (Universitas Negeri Medan, Medan)
Saiful Anwar (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, Lampung)

Desain Grafis

Suendri

Sekretariat

Maryati Salmiah
Reflina
Nurlaili
Ahmad Syukri Sitorus

PENGENALAN HURUF VOKAL TERHADAP ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL

Rora Rizky Wandini

Dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: rorarizkywandini@uinsu.ac.id

Abstrak: Pendidikan Anak Usia Dini telah diselenggarakan sejak 2002 dengan berbagai tingkatan perkembangan yang ingin dicapai. Salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini adalah mengenal lambang huruf karena mengenal huruf merupakan pengetahuan dasar bagi anak sehingga anak mampu mengenal tulisan dan kata yang ada disekitarnya. Contoh; anak dapat mengenal namanya namun ketika ditanyakan huruf vokal yang ada, mereka belum dapat mengenalnya. Anak mampu mengenal kata yang merupakan simbol kata tertentu seperti “Bebek” namun ketika ditanya huruf vokal ada beberapa anak yang belum dapat mengenalnya. Dalam mengenalkan huruf vocal (A, I, U, E, O) pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara, sehingga anak mampu melihat bagaimana bentuk dari huruf tersebut dan mendengar bagaimana bunyi pelafalan dari huruf tersebut. Dengan hal tersebut anak mampu mempotret dan merekam apa yang dilihat dan didengarnya, karena pada fase pra operasional ini anak belajar lewat proses intuitif dimana dalam perkembangan bahasanya anak mempersentasikannya dengan kata-kata dan gambar.

Kata Kunci : Huruf Vokal, Media Audio Visual

Abstract: Early Childhood Education has been held since 2002 with various levels of development to be achieved. One of the most important developmental attainment levels for early childhood is to recognize the letters because knowing the letters is a basic knowledge for children so that children are able to recognize the writing and words that are around, For example: Children can recognize his name but when asked vowels that exist, they can not know him. Children are able to recognize words that are symbols of certain words such as "duck" but when asked vowels there are some children who have not been able to recognize it. In introducing the vowels (A, I, U, E, O) in early childhood can be done using audio-visual media that can display images and sounds, so that children can see how the shape of the letter and hear how the pronunciation of the letter. With this the child is able to photograph and record what he sees and hears, because in this preoperative phase children learn through intuitive process where in the development of language the child presents with words and pictures.

Keywords: Vowels, Audio Visual Media

Pendahuluan

Dalam penyajian materi pendidikan membutuhkan metode pembelajaran, sebagaimana digambarkan Al-Qur'an surat Al-Israa' ayat 49-51 yang berbunyi:

“Dan mereka berkata: “apakah bila kami telah menjadi tulang belulang dan benda-benda yang hancur, apa benar-benarkah kami dibangkitkan kembali sebagai makhluk yang baru?” Katakanlah: “Jadilah kamu sekalian batu atau besi atau suatu makhluk dari makhluk yang tidak mungkin (hidup) menurut pikiranmu”. Maka mereka akan bertanya: “Siapa yang akan menghidupkan kami kembali? “Katakanlah: “Yang telah menciptakan kamu pada kali yang pertama”. Lalu mereka akan menggeleng-gelengkan kepala mereka kepadamu dan berkata, “kapan itu (akan terjadi)? Katakanlah: mudah-mudahan waktu berbangkit itu dekat”.

Tafsiran ayat di atas menggambarkan bahwa adanya proses pembelajaran dimana mereka (*peserta didik*) mengalami proses ketidakpercayaan terhadap adanya hari kebangkitan. Mereka mempertanyakan apabila kami telah menjadi tulang belulang dan benda- benda yang hancur, apa benar- benarkah kami dibangkitkan kembali sebagai makhluk yang baru? Dari pertanyaan mereka tersebut mereka berfikir, kemudian siapa yang menciptakan kembali? Maka dari proses berfikir mereka akan menemukan jawaban dari pertanyaan mereka bahwa yang menciptakan mereka pertama kalinya yang akan menciptakan mereka kembali.

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa untuk mewujudkan sesuatu diperlukanlah proses berfikir. Pada anak usia dini (2-7 tahun) proses berfikirnya belumlah sekomplet orang dewasa. Pada usia 2- 7 tahun piaget mengelompokkannya kedalam tahap pra operasional. Pada tahap operasional ini proses untuk merespon sesuatu itu masihlah bersifat intuitif. Pada tahap ini anak mengembangkan keterampilan berbahasanya dengan mempersentasikan benda- benda dengan kata-kata dan gambar. Senada dengan Piaget Jalongo (2006: 188) juga menyatakan bahwa pada usia 4 tahun anak sudah berada pada tahap *bridging reader* yaitu dimana anak mulai mengingat huruf atau kata yang dijumpainya dan mulai tertarik dengan huruf- huruf alphabet. Dengan demikian untuk mendukung perkembangan Bahasa dan ketertarikan anak dengan huruf maka diperlukan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan sebagai stimulus bagi anak yang biasa disebut dengan media, begitu juga dengan memperkenalkan anak dengan huruf vocal juga memerlukan media. Salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media

auditif (mendengar) dan visual (melihat).” Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide”.

Dengan demikian ketika anak dipergunakan media visual dalam mengenalkan huruf vocal tersebut anak dapat melihat bagaimana bentuk huruf vocal itu dan dapat mendengar bunyi atau lafal dari pengucapan huruf voakal tersebut.

Pengertian Huruf

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Huruf melambangkan fonem vocal yaitu A, I, U, E, O. Jadi huruf adalah abjad yang melambangkan bunyi (Tim penyusun,2009).Milawati (2014 : 34) menyatakan bahwa bunyi huruf vokal dibedakan berdasarkan posisi tinggi rendahnya lidah, bagian lidah yang bergerak, struktur, dan bentuk bibir. Jadi, bunyi huruf vokal tidak dibedakan berdasarkan posisi artikulatornya karena pada bunyi vokal tidak terdapat artikulasi. Sehingga bunyi yang di hasilkan tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara. Semua huruf vokal dihasilkan dengan bergetarnya pita suara. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa semua vokal adalah bunyi suara yang dihasilkan oleh artikulator atau bagian alat ucap yang dapat bergerak.

Sri Hastuti dkk, (1993:26) mengatakan bahwa fonem vocal merupakan bunyi yang dihasilkan dengan udara yang keluar dari paru-paru di daerah dasar ucapan tidak mengalami hambatan atau rintangan ketika bunyi tersebut dilafalkan. Dalam bahasa Indonesia dikenal ada enam macam fonem vocal yaitu, a, i, u, e, o. Dalam pemakaiannya fonem vocal mengalami variasi bunyi atau variasi ucapan. Menurut Permendiknas nomor 58 tahun 2009 dalam aspek bahasa anak :

- a. Mengenal lambang huruf vocal
- b. Menyebutkan simbol huruf vocal
- c. Meniru huruf
- d. Fungsi pengenalan Huruf Vokal bagi anak

Fungsi pengenalan huruf vokal bagi anak sangat penting kerana huruf-huruf vokal diperlukan untuk menyambung huruf atau rangkaian huruf-huruf dari kumpulan konsonan yang dijadikan satu perkataan. Fungsi pengenalan huruf-huruf vokal sebagai huruf penyambung misalnya;

- a. Minta anak mengeja perkataan **Sekolah**.
- b. Buang huruf vokal 'e', 'o' dan 'a' = **Sklh**
- c. Coba minta anak menyebutkan kata **Sklh** dengan nyaring! (hati-hati, mungkin ada yang tergigit lidah!)

Kegiatan pengenalan tersebut akan memberikan dampak positif bagi anak sehingga dengan mudah menyusun huruf vokal dan dapat mengeja kata yang tersusun dengan baik dan sistematis.

Media Audio Visual

Pengertian Media Audio Visual

Media adalah alat atau sarana. Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau pengantar”. Dalam Bahasa arab media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gealach dan Ely (1971) dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. AECT (*Association Of Education and Communication Technology, 1977*) dalam Azhar Arsyad juga memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, media diartikan sebagai alat bantu atau sarana guru dalam memudahkan penyampaian pesan pembelajaran terhadap siswa. Pemakaian kata media dalam pembelajaran dikenal dengan istilah-istilah seperti alat pandang-dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang-dengar, teknologi pendidikan alat peraga pandang, alat peraga dan media penjelas. Berdasarkan uraian di atas ada beberapa batasan terhadap media, sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik atau hardware yaitu benda yang dapat dilihat, diraba atau didengar dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik atau software yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian tentang alat bantu pada proses belajar baik di dalam ataupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal seperti radio dan televisi, kelompok besar dan kelompok kecil seperti film, slide, video dll, atau perorangan seperti modul, computer, kaset dll.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dilihat dari batasan-batasan media di atas Gearlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya, yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekap, melestarikan dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri Manipulatif yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time –lapse recording. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman tofografi.
- 3) Ciri Distributif yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama dengan kejadian itu.

Pengertian Audio-Visual

Audio visual merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan hal ini. Film dan program televisi adalah beberapa contoh dari penyajian audio visual ini. Presentasi bisnis, sekolah, perkuliahan, atau berbagai macam presentasi lainnya seringkali disampaikan secara audiovisual. Dalam penyampaiannya penyampai presentasi menyampaikan informasi melalui audio dengan berbicara, dan memperjelas informasi dari pembicaraannya tersebut dengan menampilkan berbagai macam gambar yang dimunculkan di dalam layar menggunakan proyektor yang tersambung dengan perangkatkomputer pribadi, atau bahkan penyampai presentasi sering menampilkan video (audiovisual) di dalam presentasinya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat bantu atau sarana yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Hal ini sejalan dengan Sudjana dan Rivai (2003: 58) mengemukakan bahwa media audio visual adalah sejumlah

peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media audiovisual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Rohani, (1997 : 97-98) juga menyatakan bahwa media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media Audi-Visual menurut (Miarso: 1986,34) sebagai berikut :

1) Audio visual diam

Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: Film bingkai suara (sound slide) adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2×2 inci tersebut dari karton atau plastik. Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi. Panjang pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu film bingkai bersuara (sound slide) lamanya berkisar antara 10 – 30 menit. Jika di pandang dari segi rekaman suara yang menyertai program film bingkai film ini di kelompokkan dalam media audio dan gambar yang ditampilkan dalam film tersebut dikelompokkan dalam media visual. Jadi Dilihat dari ada tidaknya rekaman suara dan gambar yang menyertainya, program film bingkai bersuara termasuk dalam kelompok media Audio Visual.

Manfaat dari Audio Visual Diam ini dapat digunakan secara klasikal maupun individu. Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang-ulang serta dapat diputar kembali, sesuai dengan gambar yang diinginkan. Pemakaian tidak terikat oleh waktu Gambar dapat di diskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film dari proyektor. Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai Sangat praktis dan menyenangkan Relative tidak mahal, Karena dapat dipakai berulang kali. Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat.

2) Audio visual gerak

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti :

a) Film suara

Film sebagai media audio-visual adalah film yang bersuara. Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Film yang dimaksud di sini adalah film sebagai alat audio-visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang : proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan sesuatu keterampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada 3 macam ukuran film yaitu 8 mm, 16 mm dan 35 mm. Jenis pertama biasanya untuk keluarga, tipe 16 mm tepat untuk dipakai di sekolah sedang yang terakhir biasanya untuk komersial. Bentuk yang lama biasanya bisu. Suara disiapkan tersendiri dalam rekaman yang biasanya terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik (1985:104) mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu : “*The right film in the right place at the right time used in the right way*”.

b) Video / VCD

Video sama juga seperti film, Azhar Arsyad (2009 : 49) menyatakan video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang alamiah dan suara yang sesuai. Video sebagai media Audio-Visual yang menampilkan gerak, dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dalam video pesan yang disajikanpun biasanya bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, bisa juga dikemas dalam bentuk VCD. Manfaat Film dan Vidio diantaranya:

- i) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain.

- ii) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Seperti, langkah-langkah yang benar cara melafalkan kata-kata.
- iii) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.

Keterbatasan Film dan Vidio diantaranya:

- i) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- ii) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- iii) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

c) Film Televisi

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara Audio-Visual dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya, televisi tergolong ke dalam media massa.

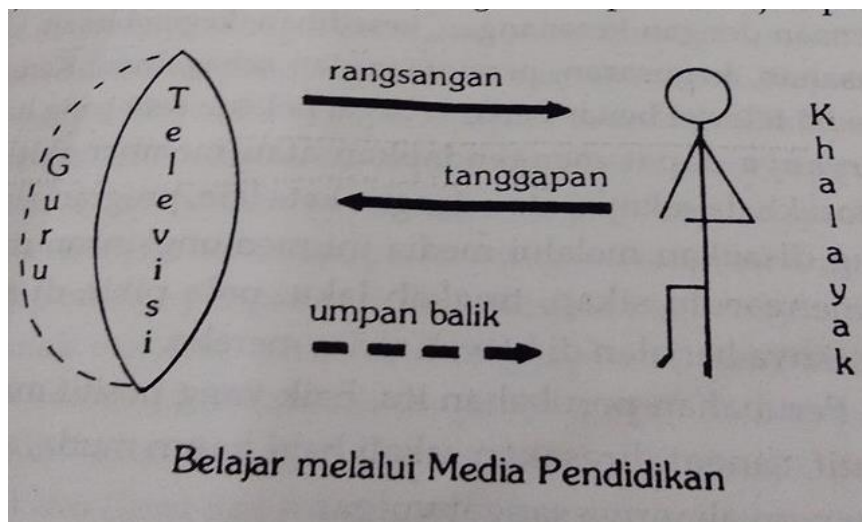
Acara pendidikan yang disiarkan melalui media massa televise, kalau kita lihat prosesnya merupakan proses komunikasi, dan komunikatornya tidak mempunyai kebebasan karena bersifat institusional. Dalam perkembangannya bahwa dengan sifat audio-visual yang dimiliki televise, menjadikan televisi sangat pragmatis, sehingga mudah mempengaruhi penonton dalam hal, sikap, tingkah laku dan pola berfikirnya.

Dr. Jack Lyle, Director Communication institute the west center, dalam Darwanto (2007 : 118) menyatakan sebagai berikut :

“Television provides us with a window on the world . what we see thorough that window help create what walter lippman many years ago called the picture in our mind, and it is these picture which constitute importance portion of an individual has never personally met visited or experienced.

Bahwa televisi untuk kita adalah jendela dunia, apa yang kita lihat melalui jendela ini, hal ini seperti diungkapkan oleh Water Lippman beberapa tahun yang lalu, bahwa dalam fikiran kita ada semacam ilustrasi gambar dan gambar-gambar ini merupakan suatu yang penting dalam hubungannya dengan proses belajar, terutama sekali yang berkenaan dengan orang, tempat dan situasi yang tidak setiap orang pernah ketemu, mengunjungi atau telah mempunyai pengalaman.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang melihat televisi ia akan merasakan ada sesuatu hal yang baru. Dengan manfaat audio-visual yang ada pada televisi dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru yang sesuai dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya, atau dapat memberikan pengalaman semu. Sehingga perasaan penonton terlibat ke dalam pengalaman yang actual. Seperti digambarkan di bawah ini :



Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa mendapatkan pengalaman disebabkan oleh terintegrasinya kelima indra yang kita miliki, dengan menonton televisi yang memiliki sifat media audio visual kita akan mendapatkan informasi sebesar 10% dari informasi yang pernah diperoleh sebelumnya, akibat dari timbulnya *simulated experience* dari media audio visual tadi. Sehingga penggunaan televisi untuk dunia pendidikan harus memiliki manfaat bukan hanya sekedar menghibur melainkan mendidik. Oleh karena itu adapun ciri-ciri tersendiri yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2009: 51-52) yaitu :

- i) Di tuntun oleh instruktur atau guru melalui pengalaman-pengalaman visual.
- ii) Sistematis, siaran harus berkaitan berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- iii) Teratur dan berurutan, siaran yang disajikan dengan selang waktu yang beraturan secara berurutan, dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya.
- iv) Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya seperti latihan membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis dan pemecah masalah.

Manfaat dari televisi antara lain :

- i) Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek, specimen dan drama.

- ii) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.
- iii) Televisi bisa membawa dunia nyata kerumah dan ke kelas-kelas, seperti orang-orang, tempat-tempat dan peristiwa melalui penyiaran langsung ataupun rekaman.
- iv) Televisi dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mendengar dan melihat diri sendiri.
- v) Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dilihat dan dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda.
- vi) Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang sulit didapat di dunia nyata.
- vii) Televisi dapat menghemat waktu guru dan siswa.

Keterbatasan Televisi antara lain :

- i) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah
- ii) Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- iii) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
- iv) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi siswa untuk melihat acara rinci gambar yang disiarkan.
- v) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa jadi bersifat pasif selama penanyangan.

d) Kelebihan Media Audio Visual

Menurut Winataputra (Arindawati,2004:47-48) dikutip online pada wijayanti bogger menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- i) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif
- ii) Media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran
- iii) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- iv) Hiburan dan memancing perhatian siswa
- v) Untuk mempercepat proses belajar dalam menangkap tujuan dan bahan ajar secara cepat dan mudah
- vi) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- vii) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit dalam menghindari terjadinya penyakit verbalisme.

Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audio-Visual pembelajaran sama dengan pengajaran audio visual yaitu :

- i) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- ii) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera
- iii) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- iv) Objek yang kecil di bantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
- v) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed photography
- vi) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- vii) Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- viii) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

e) Kelemahan Media Audio Visual

Pengajaran audio visual juga mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pengajaran visual, yaitu :

- i) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandangi materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.
- ii) Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap di tempat.
- iii) Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.

f) Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengenalkan Huruf Vocal

Dalam Harun Rasyid (2009:241) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik itu huruf arab, latin ataupun huruf lainnya. Kemudian ia juga menegaskan bahwa dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus. Nano Sunartyo (2006:49) mengatakan bahwa walaupun anak sudah mampu untuk mengetahui nama dan bunyi huruf, namun kadang anak masih sering lupa untuk

menyebutkan nama huruf tersebut sehingga dibutuhkan pengulangan secara terus menerus.

Crimus and Thomas dalam Harun Rasyid dkk (2009:72) mengatakan bahwa sekitar 60 % anak usia 5 tahun mengalami kesulitan dalam mendengar bunyi suara atau kata dikarenakan karena anak belum mengetahui nama benda atau kata yang didengar. Karena tidak jelas ketika mendengar kata-kata tersebut, sehingga dalam mengucapkannya anak juga akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan latihan konsentrasi dalam mendengar bunyi/suara yang datang dari lingkungan sekitar anak.

Nano Suhartyo (2006 : 48) mengatakan bahwa dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya dapat menggunakan metode fonetik, yang meliputi beberapa permainan dan kegiatan beberapa permainan dan kegiatan belajar. Metode fonetik dilakukan dengan langkah-langkah memperlihatkan sebuah huruf “m” seperti mata, mulut, mama, makan dan lain-lain selain itu, ada pula kegiatan pembelajaran pengenalan huruf yang lain, yaitu misalnya guru memperlihatkan huruf “p” kemudian huruf tersebut di hubungkan dengan kata papa, pita dan lain-lain.

Apabila metode fonetik dimodifikasi dengan media audio-visual hasilnya akan lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan, selain bermain dan belajar anak juga bisa melihat dan mendengar bentuk dan bunyinya secara langsung. Dibawah-ini beberapa contoh media audio-visual yang dapat digunakan dalam melatih anak usia dini untuk mengenal huruf vocal dan mengucapkannya.

1. Kartu Abjad



a. Langkah-langkah Pembuatan :

Alat dan Bahan

- 1) Origami atau kertas berwarna
- 2) Sipidol Berwarna
- 3) Gunting
- 4) Lem
- 5) Kardus Indomie
- 6) Tutup Botol

Cara membuat :

- 1) Gunting Kertas origami sesuai dengan keinginan yang bisa menarik perhatian anak, bisa bulat seperti tutup botol, atau persegi.
- 2) Gunting kardus indomie sesuai dengan bentuk potongan kertas origami
- 3) Beri lem potongan kertas origami dan tempelkan pada potongan kardus indomie yang telah disesuaikan ataupun tutup botol.
- 4) Tulis urutan huruf abjad pada potongan kartu tadi dengan spidol berwarna.

Cara menggunakannya:

- 1) Dengan melakukan permainan loncat katak, anak diberi potongan kartu abjad.
- 2) Setiap meloncat satu kotak anak menunjukkan kartu yang ia dapat, kemudian guru atau orang tua memberitahukan bunyi huruf dari kartu yang anak pegang.
- 3) Kemudian minta anak untuk mengulang bunyi huruf yang ia pegang sampai 3x.
- 4) Berlanjut sampai anak melompatin habis kotaknya
- 5) Ketika anak sudah mengetahui bunyi hurufnya semua, minta anak menggabungkan 1 huruf konsonan dengan 1 huruf vocal, seperti “Da”, “Ca”, dll.
- 6) Kemudian guru atau orang tua memberitahukan bunyi gabungan huruf tersebut. Setelah anak bisa menggabungkannya minta anak mempretelin huruf gabungan tersebut dan menyebutkannya. Begitu seterusnya sampai anak bisa membentuk sebuah kata, kemudian kalimat.
- 7) Hal di atas bisa dimulai dari hal-hal yang dekat dengan lingkungan anak.

Dari penggunaan kartu abjad di atas, kartu abjadnya sendiri termasuk dalam media visual, dan instruksi penjelasan guru ataupun orang tua termasuk dalam media audio. Sehingga anak bisa melihat bentuk huruf tersebut dan mendengar bunyinya. Pengulangan ucapan yang dilakukan anak akan baik jika didalam pelafalan tidak mengalami hambatan atau rintangan ketika melafalkannya.

2. Fazzel Huruf Abjad



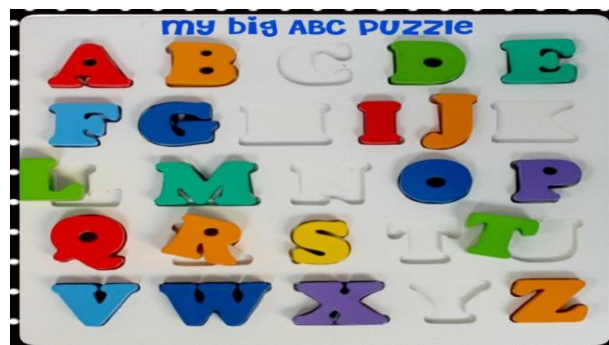
a. Langkah- langkah Pembuatan :

Alat dan Bahan :

- 1) 1 buah Styrofoam
- 2) Kartu bentuk huruf Abjad hasil print out
- 3) Gunting
- 4) Lem/ double tape
- 5) Tisu
- 6) Pisau
- 7) Lakban Hitam

Cara membuatnya:

- 1) Styrofoam di bagi menjadi 2 bagian yang sama
- 2) Gambar pertama dibuat pola vertikal dan horizontal hingga membentuk garis kotak-kotak



- 3) Setelah dibuat pola, tempel gambar huruf – huruf abjad tersebut menggunakan double tape/lem ke potongan styrofoam (rata tengah).
- 4) Setelah gambar ditempel pada styrofoam (rata tengah), potong tiap sisi styrofoam yang nantinya potongan tersebut akan digunakan sebagai bingkai.
- 5) Potong pola pada gambar menggunakan cutter sesuai pola yang telah dibuat.

- 6) Setelah sisi-sisi styrofoam terpotong, langkah berikutnya yaitu menempelkan potongan sisi-sisi styrofoam ke potongan styrofoam yang lain hingga terbentuk bingkai
- 7) Setelah terbentuk bingkai, tempel gambar kedua tepat ditengah bingkai
- 8) Langkah terakhir yaitu memberi lakban pada tiap sisi-sisi styrofoam.
- 9) Puzzle huruf abjad sederhana siap untuk dimainkan

3. Multimedia Huruf Abjad

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari Bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari Bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Istilah multimedia berawal dari istilah teater. Ariesto Hadi Sutopo (2003:196) menyatakan bahwa multimedia diartikan sebagai kombinasi dari berbagai macam objek, yaitu teks, image, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. Gayeski dalam munir (2012:5) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis computer dan system komunikasi yang memiliki peran untuk membangun , menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video, dan sebagainya

Dari defenisi di atas multimedia dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

- a. Ada yang berbentuk network online dan multimedia yang offline/stand alone. Jenis jasa multimedia seperti pengajaran konvensional/ tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi seperti computer.
- b. Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara berurutan. Contoh televise dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multi media interaktif adalah media pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.
- c. Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi :

- Multi media bukan temporal adalah jenis multimedia yang tidak bergantung pada waktu. Multi media ini terdiri dari teks, grafik dan gambar.
- Multimedia temporal yaitu jenis multimedia yang bergantung pada waktu, multi media ini terdiri dari audio, video, dan animasi.

Berikut adalah contoh multi media temporal yang digunakan untuk pengenalan huruf vocal pada anak usia dini.



Langkah-langkah membuat multi media abjad:

- Membuat ide/gagasan/pemikiran dalam hal ini mengenal huruf vocal
- Menganalisa kebutuhan dan karakteristik siswa
- Merumuskan tujuan
- Menentukan kerangka isi bahan pelajaran
- Menentukan jenis media
- Menentukan treatment dan partisipasi siswa
- Membuat skets atau story boats
- Menentukan bahan atau alat yang digunakan
- Penyuntingan.

Dalam media abjad di atas merupakan Media cerita bergambar yang didesain dengan menggunakan movie maker dengan ditambahkan audio yang menarik untuk anak-anak. Selain menggunakan movie maker cerita bergambar merupakan rincian cerita yang dicoretkan pada kertas yang memungkinkan terjadi komunikasi antara penerima dan pemberi pesan Arif Sadiman (2006:11) dan dalam tampilan gambar dan teksnya saling menjalin hubungan baik untuk saling mengisi dan melengkapi, sehingga

pembaca khususnya anak usia dini akan merasakan kelengkapan dan kekongkretan mengamati, melihat gambar serta membaca huruf-hurufnya.

Penutup

Dari paparan di atas dapat diketahui bahwa jika kita ingin mengenalkan huruf vocal pada anak usia dini media audio visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media yang digunakan. Dan hal yang paling terpenting adalah dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang. Pemanfaatan barang bekas pun bisa juga dijadikan media alternative dalam mengenalkan huruf vocal pada anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rivai, Nana Sudjana Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2003).
- Ahmad, Rohani. Media Instruksional Edukatif.(Jakarta: Rieneka Cipta.1997).
- Al-Qur'an surat Al-Israa' ayat 49-51
- Ariesto Hadi, Sutopo. Multimedia Interaktif.(Yogyakarta: PT Graha Ilmu.2003).
- Arief Sadiman. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. (Jakarta: Rajawali Press 2009).
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada cet. Desember .2002).
- Darwanti, S.S. Televisi sebagai pendidikan.(Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007)
- Harun Rasyid dan Mansur. Penilaian Hasil Belajar (Bandung: CV Wacana Prima: 2009)
- Rinaldi Munir. Algoritma Enkripsi Citra dengan Kombinasi dua chous map dan penerapan teknik selektif terhadap bi-bit MSB. (Yogyakarta: Prociding seminar nasional dan aplikasi teknologi informasi UII).
- Sri Hastuti. Dkk. Buku Pegangan Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. (Yogyakarta: UPP IKIP 1993).
- Miarso .Yusuf Hadi. Teknologi Komunikasi Pendidikan.(Jakarta: CV Rajawali Press. 1986)
- Nano Suratyno. Membentuk Kecerdasan Anak Usia Dini (Yogyakarta: Think 2006)
- Oemar Hamalik. Metode belajar dan kesulitan-kesulitan belajar. (Bandung: Penerbit Tarsito. 1985).
- Wijayanti, Wahyuni. Penggunaan media dalam pembelajaran mate-matika (online) tersedia dalam : <http://wijayanti.bolgger/2010/penggunaan-media-dalam-pembelajaran-mate-matika>. Diakses pada tanggal 14 Februari 2017.