

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN KESANTUNAN BERBAHASA ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA

Yohannes Marryono Jamun¹, Handrianus D. Momang²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santu Paulus Ruteng
Email: ryojamun@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi membawa efek bagi semua bidang seperti salah satunya pada bahasa. Pembelajaran berbahasa yang santun dengan menggunakan variasi khusus program macromedia flash akan menjadi suatu pembelajaran yang berbeda, dengan variasi gambar, animasi, audio dan gerakan pada gambar sehingga membuat pembelajaran kesantunan pada anak usia dini menjadi lebih menarik. Pembelajaran berbasis multimedia berisi konten-konten pembelajaran kesantunan berbahasa mengenai cara menghormati dan menghargai, berkata jujur, memberi pujian, memberi sapaan dan salam, memberi komentar, memberi rasa simpati, meminta maaf, menggunakan bahasa non verbal, semua ini disajikan dalam bentuk animasi sehingga siswa PAUD akan lebih tertarik pada proses pembelajaran kesantunan berbahasa.

Kata kunci: PAUD, multimedia, kesantunan berbahasa

ABSTRACT

Advances in information technology to effect for all areas, including the language sector. Language politeness learning by using a special variety of macromedia flash program will be a variety of different learning process through the use of images, animation, audio, and motion of the image to make the learning becomes more attractive. This multimedia-based learning contains learning content related to language politeness such as how to honor and respect, to tell the truth, give praise, give greetings and salutations, commenting, sympathy, apology, and using non-verbal language. All of this is presented in animated form so early childhood students will be more interested to the learning process.

Keywords: learning, multimedia, language politeness

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern membawa dampak pada pola konsumtif manusia. Mulai dari penggunaan komputer hingga gawai yang memberi kemudahan bagi proses pemenuhan ragam kebutuhan dalam berkomunikasi, membangun jejaring, menyelesaikan tugas, transaksi, sumber pekerjaan dan sebagainya. Hal ini memang tidak bisa dipungkiri karena pada dasarnya

teknologi modern memiliki sisi efisiensi, praktis, dan mudah didapatkan oleh berbagai lapisan masyarakat. Selain itu, teknologi dapat menjanjikan enam hal dalam kehidupan manusia seperti perubahan, kemajuan, kemudahan, peningkatan produktifitas, kecepatan, dan popularitas (Martono, 2012). Beberapa hal inilah yang membuat manusia memiliki sisi ketergantungan yang akut pada

teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi juga berdampak pada pemahaman dan produksi bahasa anak usia dini. Misalnya penggunaan smartphone ketika bermain gim dan menyimak video yang secara tidak langsung memberi input bahasa berupa kata, idiom bahkan kalimat, baik dalam wujud bahasa kedua, maupun bahasa asing. Di sisi lain, efek penggunaannya juga berpengaruh pada produksi bahasa yang terkadang kurang santun. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya belum adanya indikator santun atau tidaknya sebuah bahasa dalam konten atau gim yang disuguhkan. Selain itu juga, pembelajaran berbahasa yang santun untuk anak usia dini di lembaga formal kadang belum menjadi focus dan perhatian pembelajaran. Oleh sebab itu, pemakaian bahasa yang santun perlu di ajarkan sejak usia dini guna memberi stilumus jangka panjang untuk kebutuhan komunikasi anak pada masa yang akan datang.

Terkait kesantunan berbahasa, bahasa Indonesia sendiri memiliki nilai-nilai luhur didalamnya seperti menjaga martabat seseorang, menghargai dan menghormati orang lain. Melalui berbahasa secara santun, seseorang mampu menjaga harkat dan martabat dirinya dan menghormati orang lain. Menjaga harkat dan martabat merupakan substansi dari kesantunan, sedangkan menghormati orang lain bersifat perlokusif (Pranowo, 2012).

Kesantunan berbahasa juga dapat dikatakan sebuah fenomena kultur. Tuturan seseorang dapat dikatakan santun pada budaya tertentu dan dapat dikatakan tidak pada budaya yang lain. hal ini dibuktikan melalui kajian yang dilakukan Simpen (2008) di Sumba Timur, Juita (2016) di Minangkabau, Sartini (2016) di Jawa timur serta dan Nakrowi, & Pujiyanti (2019) di Halmahera utara. Dalam beberapa kajian sebelumnya ditemukan adanya faktor dan pola-pola kesantunan berbahasa yang dipengaruhi budaya setempat.

Berbahasa yang santun pada hakikatnya merujuk pada prinsip-prinsip kesantunan berbahasa yang dikemukakan Leech. Leech (Nesi, 2016) mengemukakan bahwa terdapat enam prinsip kesantunan berbahasa antara lain kebijaksanaan, kedermawanan, pujian, kerendahan hati, kesepakatan dan simpati. Prinsip kebijaksanaan merujuk pada tuturan untuk memperkecil kerugian pada orang lain dan meningkatkan keuntungan pada orang lain. Prinsip kedermawanan merujuk pada tuturan untuk memperkecil keuntungan pada diri sendiri dan meningkatkan keuntungan pada orang lain. Prinsip pujian merujuk pada tuturan untuk memperkecil penghargaan pada orang lain dan meningkatkan penghargaan pada orang lain. Prinsip kerendahan hati mengarah pada tuturan untuk memperkecil pujian pada diri sendiri dan memperbesar pujian pada orang lain. Prinsip kesepakatan mengarah pada tuturan untuk mengusahakan ketak-

sepahaman antara penutur dan mitra tutur terjadi sekecil mungkin dan mengusahakan kesepakatan sebanyak mungkin dengan mitra tutur. Prinsip simpati mengarah pada tuturan untuk mengurangi rasa antipasti antara penutur dengan mitra tutur sekecil mungkin dan meningkatkan rasa simpati sebanyak-banyaknya kepada mitra tutur.

Melatih anak usia dini dengan mengacu pada prinsip-prinsip kesantunan yang ada memang tidak mudah. Anak usia dini cenderung lebih suka bermain dan lebih tertarik pada dunia fantasi mereka sendiri. Latihan menggunakan bahasa yang santun juga perlu memperhatikan kondisi usia anak dan tingkat kompetensi bahasa anak usia dini. Meskipun demikian, Apriliani (2019) mengidentifikasi bahwa berbahasa santun dapat dilatih pada anak usia dini dengan menggunakan wujud kalimat deklaratif dan interogatif dalam bahasa daerah. Anak usia dini juga dapat dilatih berbahasa santun dengan strategi melatih penggunaan kalimat sederhana seperti kalimat meminta izin, meminta bantuan, bertanya, menjawab, dan sebagainya untuk memenuhi keinginan pribadi penutur, dan mitra tutur penutur (Kushartanti, 2009).

Selain penggunaan strategi pembelajaran, upaya yang dapat ditempuh untuk melatih kecakapan berbahasa secara santun anak usia dini dengan pemerian media tertentu. Umumnya memang belum ada kajian dan penelitian terkait media yang

secara khusus bertujuan untuk melatih kesantunan berbahasa anak usia dini. Media yang disuguhkan atau dikembangkan peneliti sebelumnya hanya terbatas pada tujuan untuk melatih kompetensi berbahasa (Muslich & Suyono, 2009), membentuk karakter anak (Kiromi & Fauziah, 2016), mengidentifikasi kecerdasan verbal linguistik (Mufidati dkk, 2018), menumbuhkan keterampilan motorik kasar (Wahono dkk, 2017), dan lain sebagainya. Dengan demikian, kebutuhan media pembelajaran kesantunan berbahasa menjadi salah satu urgensi pembelajaran bahasa anak usia dini.

Adapun media yang dapat diadopsi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran kesantunan anak usia dini berupa multimedia. Multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (Vaughan, 2004). Multimedia ini sendiri terdiri dari 3 jenis, yaitu, (1) multimedia interaktif (pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan, (2) multimedia hiperaktif (multimedia yang mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya dan dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada), (3)

multimedia linear (pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir, (Pramono, 2008: 2). Jenis-jenis multimedia ini sendiri dapat divariasikan melalui berbagai aplikasi seperti Macromedia flash, video scribe, flipbook maker, adobe movie maker, adobe premier dan aplikasi multimedia lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat melatih kemampuan anak usia dini untuk berbahasa secara santun. Multimedia yang dimaksud berupa multimedia interaktif berbasis Macromedia flash. Pembelajaran dengan menggunakan variasi khusus program macromedia flash akan menjadi suatu pembelajaran yang berbeda, dengan variasi gambar, animasi, audio dan gerakan pada gambar sehingga dapat menarik perhatian anak usia dini untuk belajar berbahasa dengan santun. Multimedia berbasis *Macromedia flash* yang dikembangkan juga bertalian erat dengan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa sehingga konten-kontennya juga disederhanakan dengan menggunakan bahasa indonesia yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Adapun konten-konten yang dikembangkan seperti cara menghormati dan menghargai, berkata jujur, memberi pujian, memberi sapaan dan salam, memberi komentar, memberi rasa simpati, meminta maaf.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia ini adalah: 1) Metode Penelitian Kepustakaan Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku-buku referensi, dan media lain yang berkaitan dengan aplikasi multimedia serta implementasi dan pengembangannya; 2) Metode Observasi atau Pengamatan Metode ini dilakukan melalui pengamatan dari beberapa software multimedia sejenis; 3) Metode Pembangunan Perangkat Lunak Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Analisis, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan; Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses menggambarkan bentuk sistem; Implementasi, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku; Pengujian, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil (Implementasi Sistem)

Perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Pada Anak Usia Dini merupakan sebuah perangkat lunak berbasis multimedia yang bertujuan untuk

membantu pembelajaran kesantunan berbahasa. Perangkat lunak ini berisikan berbagai informasi tentang penerapan pembelajaran kesantunan yang dapat diwujudkan dalam kegiatan komunikasi anak usia dini sehari-hari. Pada bagian implementasi perangkat lunak ini, akan ditampilkan gambar setiap form yang ada di dalam Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Pada Anak Usia Dini dan pada setiap gambar formnya akan dibahas kegunaannya pada aplikasi.

Tampilan atau *form* yang ada pada aplikasi pembelajaran kesantunan berbasis multimedia ini meliputi:

Halaman awal/pembuka, ini merupakan halaman menu utama sebagai pembuka aplikasi. Pada halaman awal terdapat 5 menu, dengan 4 menu pembelajaran, pembelajaran 1 (memberi ucapan), pembelajaran 2 (menghormati dan menghargai), pembelajaran 3 (berkata jujur), pembelajaran 4 (minta izin) dan 1 menu untuk bantuan penggunaan aplikasi pembelajaran.



Gambar 1. Halaman awal/pembuka

Halaman pembelajaran 1, berisi 4 Icon/tombol dimana masing-masing tombol digunakan untuk menuju ilustrasi berjumpa, berpisah, menerima

pemberian dan minta ijin, pada halaman ini juga disediakan tombol kembali ke menu utama aplikasi pembelajaran.



Gambar 2. Halaman Pelajaran 1(memberi ucapan)

Halaman berjumpa, berisi penjelasan mengenai bagaimana cara berbicara

anak yang santun ketika berjumpa dengan orang tua dan temannya, kemudian sebelah bawah penjelasan

terdapat 2 tombol, dimana tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa

video animasi memberi ucapan saat berjumpa.



Gambar 3. Halaman Memberi Ucapan (Berjumpa)

Halaman berpisah, berisi penjelasan mengenai bagaimana cara menyampaikan salam perpisahan dengan bahasa yang santun kepada lawan bicaranya, kemudian sebelah

bawah penjelasan terdapat 2 tombol, dimana tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi memberi ucapan saat berpisah.



Gambar 4. Halaman Memberi Ucapan (Berpisah)

Halaman menerima pemberian, berisi penjelasan mengenai cara memberi penghargaan terhadap pemberian orang lain, kemudian sebelah bawah

penjelasan terdapat 2 tombol, dimana tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi memberi ucapan saat menerima pemberian.



Gambar 5. Halaman Memberi Ucapan (Menerima Pemberian)

Halaman minta ijin, berisi penjelasan mengenai cara meminta ijin dengan bahasa yang santun, kemudian sebelah bawah penjelasan terdapat 2 tombol,

dimana tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi memberi ucapan saat minta ijin.



Gambar 6. Halaman Memberi Ucapan (Minta Ijin)

Halaman pembelajaran 2, berisi penjelasan mengenai bagaimana menghormati orang yang lebih tua dan menghargai orang lain yang seumur ataupun orang yang lebih muda darinya. Kemudian sebelah bawah

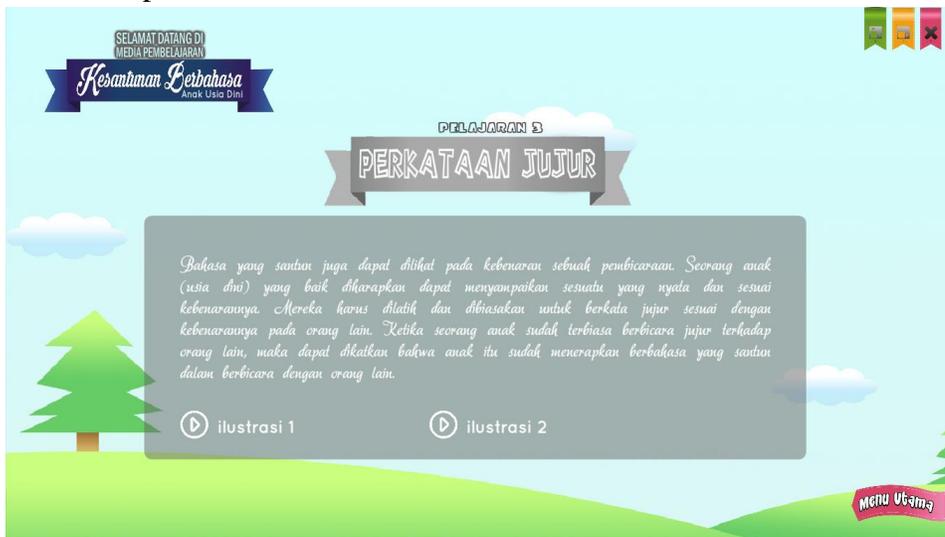
penjelasan terdapat 2 tombol, dimana tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi menghormati dan menghargai. Pada halaman ini juga disediakan tombol kembali ke menu utama aplikasi pembelajaran.



Gambar 7. Halaman Menghormati dan Menghargai

Halaman pembelajaran 3, berisi penjelasan berbicara dan mengambil sikap yang santun dengan cara mengatakan kebenaran kepada lawan bicaranya. Kemudian sebelah bawah penjelasan terdapat 2 tombol, dimana

tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi perkataan jujur. Pada halaman ini juga disediakan tombol kembali ke menu utama aplikasi pembelajaran.



Gambar 8. Halaman Berkata Jujur

Halaman pembelajaran 4, berisi penjelasan mengenai bagaimana bertanya kepada orang lain dan cara menjawab yang baik ketika ditanya seseorang. Kemudian sebelah bawah penjelasan terdapat 2 tombol, dimana

tombol-tombol tersebut berisi ilustrasi berupa video animasi bertanya dan menjawab. Pada halaman ini juga disediakan tombol kembali ke menu utama aplikasi pembelajaran.



Gambar 9. Halaman Bertanya dan Menjawab

Halaman bantuan, berisi keterangan cara pemakaian beserta video tutorial penggunaan aplikasi kesantunan berbahasa anak usia dini. Pada

halaman ini juga disediakan tombol kembali ke menu utama aplikasi pembelajaran.



Gambar 10. Halaman Bantuan

Pembahasan (Pengujian Aplikasi)

Pengujian aplikasi dibagi menjadi 2 bagian, yaitu uji fungsionalitas aplikasi dan uji produk secara umum oleh responden.

Pengujian fungsionalitas aplikasi dilakukan oleh pembuat aplikasi, dalam hal ini adalah tim pengembangan aplikasi pembelajaran kesantunan berbahasa berbasis multimedia, terhadap semua fungsi yang terdapat dalam aplikasi ini. Pengujian fungsionalitas ini dilakukan dengan membandingkan kesesuaian tampilan dari proses yang diuji dengan spesifikasi dari proses yang telah ditetapkan.

Uji produk dilakukan, dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh 5 Pengguna aplikasi, yakni guru Taman Kanak-kanak, Kuesioner terdiri dari 8 pertanyaan dengan kriteria penilaian, yaitu sangat baik, baik, kurang, tidak

baik dan sangat tidak baik, hasil kuesioner yang dilakukan oleh 5 pengguna kemudian dapat disimpulkan bahwa untuk gambar mayoritas mengatakan sangat baik (4 orang), untuk animasi mayoritas mengatakan baik (4 orang), untuk teks mayoritas mengatakan sangat baik (4 orang), untuk efek suara (*backsound* dan tombol) mayoritas mengatakan baik (3 orang), untuk penggunaan warna mayoritas mengatakan sangat baik (4 orang), untuk kemudahan penggunaan aplikasi kesantunan berbahasa mayoritas mengatakan baik (3 orang), untuk video membantu memahami materi mayoritas mengatakan sangat baik (4 orang), untuk penyampaian informasi dalam proses belajar mayoritas mengatakan baik (4 orang).



Gambar 11. Grafik Hasil Uji Pengguna Terhadap Aplikasi

Berdasarkan pengamatan terhadap hasil pengujian tersebut,

maka dikatakan bahwa aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari aplikasi ini adalah: (1) Penggunaan beberapa elemen multimedia yang sangat menarik yaitu teks, suara, gambar, video dan animasi pada Aplikasi Kesantunan Berbahasa Pada Anak Usia Dini membuat penyampaian informasi dalam proses belajar lebih mudah sehingga siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diberikan. (2) Menggunakan elemen video animasi sebagai ilustrasi pembelajaran.

Kekurangan pada aplikasi ini adalah: Belum ada latihan soal yang dapat

mengukur pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diberikan dalam Aplikasi Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Aplikasi kesantunan berbahasa anak usia dini berbasis multimedia telah berhasil dikembangkan; 2) Aplikasi kesantunan berbahasa anak usia dini berbasis multimedia memberikan pemahaman tentang cara berbahasa yang santun kepada anak, khususnya anak usia dini dalam kegiatan berkomunikasi sehari-hari; 3) Aplikasi kesantunan berbahasa anak

usia dini berbasis multimedia telah diujicobakan kepada pengguna.

Saran

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan lanjutan aplikasi kesantunan berbahasa anak usia dini berbasis multimedia adalah: Pada aplikasi kesantunan disediakan latihan soal yang dapat mengukur pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diberikan dalam Aplikasi Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, E. Intan. 2019. *Kesantunan Bahasa Anak di Paud Mekar Sari Gondoriyo Kecamatan Jambu*. Indonesian Journal of Early Childhood, Vol. 1, No. 2, 62-70
- Juita, Novia. 2016. *Tindak Tutur Tokoh dalam Kaba: Pencerminan Kearifan dan Kesantunan Berbahasa Etnis Minangkabau*. Jurnal Humanus, Vol 15, No 1, 92-104
- Kiromi, I. Hafidatil., & Fauziah, P. Yanti. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3, No. 1, 48-59
- Kushartanti, B. 2009. *Strategi kesantunan pada Anak-anak*

- Usia Prasekolah: Menggunakan Keinginan.* Jurnal Linguistik Indonesia, Vol. 27, No. 2. 257-270
- Martono, Nanang. (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mufidati, N., Abidin, R., & Sa'ida, N. 2018. *Pengaruh Media Pick Me Terhadap Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini.* Jurnal Pedagogi, Vol. 4, No. 1, 23-35
- Muslich, Masnur., & Suyono. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Berbasis Audio-visual untuk Peningkatan Kompetensi Berbahasa Indonesia Anak Usia Dini.* Jurnal Sekolah Dasar, Vol 18, No 1, -
- Nakrowi, Zain Syaifudin., & Pujiyanti, Arifah. 2019. *Strategi Kesantunan Berbahasa Suku Jawa dalam Interaksi Antarsuku di Halmahera Utara.* Jurnal Retorika, Vol 12, No 1, 105-106
- Nesi, Antonius. 2016. *Kontribusi Topik-Topik Pragmatik untuk* Pedagogi, Vol. 4, No. 1, 198-211
- Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi.* Jurnal Missio, Vol. 8, No. 1, 10-19
- Pramono, 2008. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Pranowo. 2012. *Berbahasa secara Santun.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sartini, Ni Wayan. 2016. *Strategi Kesantunan Berbahasa Diaspora Orang Bali di Jawa Timur dalam Situasi Formal.* Jurnal Mozaik Humaniora. Vol 16, No. 2, 233-246
- Simpen, I Wayan, 2008. *Kesantunan Berbahasa Pada Penutur Bahasa Kampera di Sumba Timur.* E-Journal of Linguistics, Vol. 2, No. 1, 1-15
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia Making It Work* (Edisi ke-6). New York: McGraw-Hill Companies.
- Wahono., Sa'ida, N., & Kurniawati, T. 2017. *Pembelajaran Interaktif Media Film Pendek: Pendekatan Metode Demonstrasi untuk menumbuhkan keterampilan motorik kasar Anak Usia Dini.* Jurna