

**PENGARUH APLIKASI *PREZI* TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK KEMALA
BHAYANGKARI III PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**GITA FADHILA
2013/1300701**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

ABSTRAK

Gita Fadhila. 2017. Pengaruh Aplikasi *Prezi* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan penggunaan aplikasi *prezi* yang belum pernah digunakan dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak, selama ini media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak adalah papan flannel. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh aplikasi *prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimental*. Populasi penelitian adalah TK Kemala Bhayangkari III Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 83,75 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 76,66. Berdasarkan perhitungan *t-test* diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *prezi* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak di TK Kemala Bhayangkari III Padang tahun ajaran 2016/2017.

SURAT PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti karya ilmiah yang lazim.

Padang, 24 Januari 2017

 g menyatakan

Uta Fadhila

2013/1300701

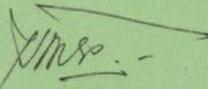
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Aplikasi *Prezi* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang
Nama : Gita Fadhila
TM/Nim : 2013/1300701
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2017

Disetujui oleh :

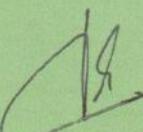
Pembimbing I


Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd
NIP.19761008 200501 1 002

Pembimbing II


Dra. Izzati, M. Pd
NIP.19570502 198603 2 003

Ketua Jurusan


Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

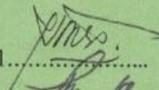
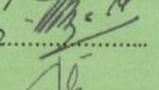
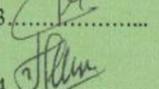
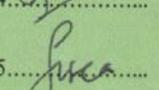
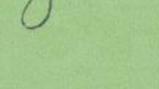
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENGARUH APLIKASI *PREZI* TERHADAP KEMAMPUAN BER CERITA
ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK KEMALA BHAYANGKARI III
PADANG

Nama : Gita Fadhila
BP/NIM : 2013 / 1300701
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Izzati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	5. 

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Aplikasi *Prezi* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.** Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku Dosen Penguji I sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti dan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Farida Mayar, M. Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M. Pd selaku Dosen Penguji III yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Lucy, S. Pd. selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
10. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, khususnya BP 2013 yang selalu memberikan dukungan.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
SURAT PERYATAAN	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Konsep Perkembangan Bahasa Dan Bercerita Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Bahasa	11
b. Tahap-tahap perkembangan bahasa	12
c. Pengertian bercerita anak usia dini	14
d. Tujuan bercerita anak usai dini	15
4. Konsep media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa anak usia dini	15
a. Pengertian media pembelajaran	15
b. Manfaat media pembelajaran	16
c. Klasifikasi media pembelajaran	17
d. Pengertian komputer	19
e. Aplikasi <i>prezi</i>	20
1) Pengertian <i>prezi</i>	20
2) Cara pembuatan <i>prezil</i>	21

3) Langkah-langkah penggunaan <i>prezi</i>	25
4) Kelebihan <i>prezi</i>	26
5) Kelemahan <i>prezi</i>	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi Dan Sampel	32
C. Variabel Dan Data	34
D. Definisi Operasional	35
E. Instrumentasi Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data	43
H. Uji Persyaratan Analisis.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	48
B. Analisis Data.	58
C. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual.....	29
-----------------------------	----

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Rancangan Penelitian	31
Tabel 2.	Populasi Penelitian	32
Tabel 3.	Sampel Penelitian.....	33
Tabel 4.	Kisi-Kisi Instrumen.....	36
Tabel 5.	Instrumen Pernyataan.....	37
Tabel 6.	Kriteria Penilaian Kemampuan Bercerita Anak.....	38
Tabel 7.	Rubrik Penilaian Kemampuan Bercerita Anak	39
Tabel 8.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	46
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan bercerita Anak di kelas eksperimen pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.....	49
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan bercerita Anak di kelas kontrol pada anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang	51
Tabel 11.	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Bercerita Anak di Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	52
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan bercerita Anak di kelas eksperimen pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.....	54
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan bercerita Anak di kelas kontrol pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang	56
Tabel 14	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Bercerita Anak di Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
Tabel 15.	Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>)	59
Tabel 16.	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pretest</i>)	60
Tabel 17.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>)	61
Tabel 18.	Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test.....	62
Tabel 19.	Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>post-test</i>)	63
Tabel 20.	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>post-test</i>)	63
Tabel 21.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>post-test</i>)	64
Tabel 22.	Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test.....	65

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	50
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	52
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	55
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	57
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	Contoh cerita menggunakan aplikasi <i>prezi</i>	25
Gambar 2.	Contoh gambar tampilan cerita lengkap pada aplikasi <i>prezi</i>	25
Gambar 3.	Peneliti mengenalkan laptop dan infokus.....	161
Gambar 4.	Peneliti bercerita dan anak mendengarkan dengan seksama.....	161
Gambar 5.	Anak bercerita kedepan dengan melihat gambar pada tampilan <i>prezi</i>	162
Gambar 6.	Anak bercerita kedepan dengan melihat gambar pada tampilan <i>prezi</i>	162
Gambar 7.	Peneliti melakukan Tanya jawab tentang cerita kepada anak secara keseluruhan.....	163
Gambar 8.	Anak menjawab pertanyaan Peneliti dengan baik dan benar ...	163
Gambar 9.	Peneliti bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Semut Dan Kepompong	164
Gambar 10.	Fajri bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Semut Dan Kepompong	164
Gambar 11.	Peneliti bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Mona Sakit Perut	165
Gambar 12.	Syifa bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Mona Sakit Perut.....	165
Gambar 13.	Airin bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Kartu Pos Tomi	166
Gambar 14.	Bening bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Mengantar Kue	166
Gambar 15.	Yaya bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Dokter Gigi Kesekolah	166
Gambar 16.	Peneliti bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Ulat Bulu	167
Gambar 17.	Yaya bercerita dengan menggunakan aplikasi <i>prezi</i> cerita Ulat Bulu	167
Gambar 18.	Guru bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita semu dan kepompong	168
Gambar 19.	Fakhri bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita semut dan kupu-kupu	168
Gambar 20.	Guru bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita mona sakit perut	169
Gambar 21.	Ardi bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita mona sakit perut	169
Gambar 22.	Kasha bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita kartu pos Tomi	170
Gambar 23.	Ghina bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita mengantar kue	170
Gambar 24.	Lily bercerita dengan menggunakan papan flannel dokter gigi kesekolah	170
Gambar 25.	Guru bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita ulat bulu	171
Gambar 26.	Bercerita dengan menggunakan papan flannel cerita ulat bulu.....	171

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1.	RKH Kelas Ekperimen.....	75
Lampiran 2.	RKH Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 3.	Rancangan Kegiatan Penelitian.....	99
Lampiran 4.	Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak.....	101
Lampiran 5.	Instrumen Pernyataan.....	102
Lampiran 6.	Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak	103
Lampiran 7.	Skor anak tahap uji validasi instrument	104
Lampiran 8.	Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	119
Lampiran 9.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1...	120
Lampiran 10.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2...	122
Lampiran 11.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3...	124
Lampiran 12.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4...	126
Lampiran 13.	Hasil Analisis Item Instrumen Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak.....	126
Lampiran 14.	Tabel Perhitungan Menghitung Reliabilitas Item.....	127
Lampiran 15.	Nilai Hasil <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen....	129
Lampiran 16.	Nilai Hasil <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol.....	130
Lampiran 17.	Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	131
Lampiran 18.	Perhitungan <i>Pre-test</i> Mean dan Varians Skor kemampuan bercerita Anak Kelas Eksperimen.....	132
Lampiran 19.	Perhitungan <i>Pre-test</i> Mean dan Varians Skor kemampuan bercerita Anak Kelas Kontrol.....	133
Lampiran 20.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	135
Lampiran 21.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 22.	Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	138
Lampiran 23.	Uji Hipotesis.....	139
Lampiran 24.	Nilai Hasil <i>Post-test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen....	141
Lampiran 25.	Nilai Hasil <i>Post-test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 26.	Nilai Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Kreativitas Seni Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	143
Lampiran 27.	Perhitungan <i>Post-test</i> Mean dan Varians Skor Perkembangan Kreativitas Seni Anak Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 28.	Perhitungan <i>Post-test</i> Mean dan Varians Skor Perkembangan Kreativitas Seni Anak Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 29.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	147
Lampiran 30.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.....	149
Lampiran 31.	Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	150
Lampiran 32.	Uji Hipotesis.....	151
Lampiran 33.	Tabel Nilai <i>r</i> Product Moment.....	153
Lampiran 34.	Tabel Nilai <i>z</i>	155
Lampiran 35.	Tabel Nilai <i>L</i> untuk Uji <i>Liliefors</i>	156
Lampiran 36.	Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	157

Lampiran 37.	Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	159
Lampiran 38.	Dokumentasi validasi	161
	Dokumentasi Penelitian.....	164

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang memberikan hak untuk memperoleh pendidikan bagi setiap warga negaranya, Sebagaimana dituangkan dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.

Pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan non formal dan pendidikan formal. Pendidikan non formal yaitu pendidikan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitarnya yang mencakup lingkungan masyarakat, dan pendidikan formal dimulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan sekolah dasar, pendidikan sekolah menengah pertama, pendidikan sekolah menengah atas dan dilanjutkan kependidikan perguruan tinggi.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu dari deretan pendidikan yang harus dijalani dan menjadi dasar untuk lanjut ke jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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”

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berarti untuk setiap anak karena pada rentang usia tersebut adalah masa emas (*golden age*). Pada masa emas semua potensi anak berkembang paling cepat. Stimulasi yang diberikan secara optimal akan membantu tahap perkembangan berikutnya, dan stimulasi yang kurang optimal dalam mengembangkan potensinya akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya.

Seiring dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi secara menyeluruh di segala bidang dan aspek kehidupan manusia. Seluruh umat manusia di setiap belahan bumi telah menikmati perkembangan ilmu dan teknologi termasuk Indonesia. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, secara menyeluruh masyarakat dapat memperbaiki kekurangan dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna didalam kehidupan saat ini. Satu diantara hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini adalah komputer.

Penggunaan komputer di masyarakat telah menjadi bagian dari aktifitas sehari-hari masyarakat itu sendiri. Penggunaan komputer telah mencakup disegala bidang diantaranya bidang industri, ekonomi, pemerintahan serta pendidikan. Pada bidang pendidikan tidak jarang lembaga pendidikan pada saat ini menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengembangkan pendidikan. Pada sekolah komputer biasanya digunakan sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran.

Ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja namun anak-anak juga telah menikmati kecanggihan teknologi tersebut.

Bahkan saat ini jarang anak-anak yang tidak bisa menggunakan teknologi, seperti komputer bahkan *gadged*. Kecanggihan teknologi yang terjangkau oleh masyarakat menjadikan anak tidak ketinggalan kecanggihan perkembangan teknologi. Rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap teknologi menjadikan teknologi dekat dengan anak dan tidak jarang orang tua saat ini tidak mau mengenalkan pada anak kecanggihan teknologi, orang tua saat ini yang memiliki pekerjaan yang banyak sering memberikan komputer sebagai teman anak mereka, dan menjadikan teknologi sebagai pengajar bagi anak mereka untuk belajar melalui aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer.

Kecanggihan teknologi seperti komputer tersebut dapat digunakan untuk penunjang dalam menyampaikan pembelajaran yang didukung oleh aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer. Komputer dengan memiliki berbagai aplikasi yang membantu dalam proses pembelajaran saat ini salah satunya aplikasi *prezi*. Dengan tampilan yang unik dan menarik dari aplikasi *prezi* sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai hal-hal baru yang unik dan menarik.

Guru yang secara formal mengembangkan seluruh potensi yang ada pada anak di taman kanak-kanak terutama sikap, perilaku maupun kemampuan dasar, seperti kemampuan nilai agama dan moral, kemampuan sosial emosional, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa dan kemampuan fisik motorik. Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan dasar yang lainnya.

Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan serta sikap manusia yang membentuk gabungan kata, klausa dan

kalimat. Bahasa merupakan bagian penting dalam membantu perkembangan anak selanjutnya serta membantu anak-anak dalam perkembangan lainnya seperti perkembangan sosial emosional, kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik.

Salah satu kemampuan bahasa yang berkembang saat usia taman kanak-kanak yaitu kemampuan bercerita. Bercerita adalah mengungkapkan ide gagasan, pengalaman, baik pengalaman dari diri sendiri atau pengalaman yang didengarkan dari orang lain yang diungkapkan secara lisan. Bercerita dapat dilakukan dengan bantuan alat peraga dan tanpa alat peraga. Kemampuan bercerita pada anak usia taman kanak-kanak (5-6 tahun) pada idealnya telah bisa mengungkapkan kalimat yang kompleks dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang, Taman Kanak-kanak masih menggunakan media untuk bercerita secara manual yaitu dengan buku cerita, papan flannel, boneka sehingga peserta didik lebih cenderung bermain sendiri tanpa mau ikut berpartisipasi dalam mengembangkan kemampuan berceritanya. Dilihat dari peserta didik di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang, peserta didik lebih dominan melihat dan mendengarkan sedangkan untuk mengungkapkan bahasa dengan mengembangkan kemampuan bercerita sedikit berkembang dilihat dari ketidak tertarikannya peserta didik untuk bercerita menggunakan media yang disediakan oleh guru. Dalam perkembangan bahasa kemampuan bercerita merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan bahasa anak.

Pendidikan anak usia dini yang merupakan masa emas anak dan merupakan masa untuk memberikan ilmu pengetahuan di segala bidang

termasuk teknologi seperti telephone, handphone, komputer dan lainnya. komputer merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi dan juga untuk mengelola informasi dan memberikan informasi melalui aplikasi yang ada pada komputer tersebut, salah satunya aplikasi *prezi*. Aplikasi *prezi* merupakan media yang sama fungsinya dengan aplikasi untuk presentasi, namun kelebihan fitur yang ada pada *prezi*, sehingga membuat *prezi* lebih diminati pada saat ini dan *prezi* dapat digunakan secara offline dan online sehingga memudahkan dalam pembelajaran tidak tatap muka. Aplikasi *prezi* membuat materi presentasi pada kanvas tidak pada *slide*. Sehingga memudahkan presentasi yang menggabungkan teks, gambar dan multimedia. Aplikasi *prezi* memiliki desain yang unik sehingga dapat digunakan untuk menunjang media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak.

Sehubungan dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh aplikasi *prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.
2. Kurangnya minat anak untuk mengembangkan kemampuan bercerita di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

3. Belum optimalnya kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Kurang bervariasinya media pembelajaran bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan penelitian adalah “Seberapa besar pengaruh aplikasi *prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang ?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui pengaruh aplikasi *prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.
- b. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita peserta didik dengan aplikasi *prezi* dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional seperti buku cerita, dan gambar berseri, papan panel.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti :

1. Bagi Guru

Masukan bagi guru Taman Kanak-kanak untuk memberikan inovasi baru dalam dalam pengajaran untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak.

2. Bagi Anak

agar kemampuan bercerita anak dapat mengembangkan dengan baik.

3. Bagi Peneliti

Masukan bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan baik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Berk dalam Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2014:16) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Menurut Wiyani (2016:98) anak usia dini (AUD) adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita dan masa prasekolah.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam segala aspek perkembangan dengan rentang usia 0-8 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013:31-33) karakteristik anak usia dini adalah : anak bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Sejalan dengan pendapat diatas, Solehuddin dalam Rakimahwati (2012:7) menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, egosentri, berjiwa pertualangan, daya konsentrasi yang pendek, gaya imajinasi tinggi, senang berteman.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan kareteristik anak usia dini adalah anak yang penuh dengan tenaga yang kuat sehingga anak aktif dan ingin melakukan sesuatu yang beda dengan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak memiliki teman yang banyak dengan jiwa yang berpetualang dan penuh dengan imajinasi yang tinggi.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Fakhruddin (2010:27) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Menurut Yamin dan Jamilah (2012:1) pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sejalan dengan pengertian di atas Madyiawati (2016:2)

menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini merupakan suatu program untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan terstruktur dan terencana dalam suatu lembaga untuk mendukung kelanjutan pendidikannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Novan dalam Latif dkk (2014:23) secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini :

- 1) Agar anak percaya akan adanya tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan motorik.
- 3) Agar anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keberagaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- 6) Anak mampu memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Suyadi dan Ulfa (2013:20) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Kesiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut;
- 2) Mengurangi angka mengulang kelas;
- 3) Mengurangi angka putus sekolah (DO);
- 4) Mempercepat pencapaian Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 tahun;
- 5) Menyelamatkan anak dari kelalaian didikan wanita karier dan ibu berpendidikan rendah;
- 6) Meningkatkan Mutu pendidikan;
- 7) Mengurangi angka buta huruf muda;
- 8) Memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini;
- 9) Meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM).

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu anak menuju gerbang pendidikan selanjutnya dengan pertumbuhan dan perkembangan yang telah distimulasi dengan baik dan menjadikan anak yang bermutu dan bermanfaat untuk dirinya dan kehidupan orang lain.

3. Konsep Perkembangan Bahasa dan Bercerita Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Menurut Santrock (2007:353) mengungkapkan bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi, baik lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari

kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikanya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Yusuf (2001:118) bahasa merupakan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam hal ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan , lukisan dan mimik muka. Selanjutnya Mulyasa (2012:116) menyatakan bahwa bahasa adalah kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicara.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahasa merupakan suatu ungkapan dari seseorang yang disampaikan dengan ekspresi wajah, dengan kata-kata maupun dengan gerak tubuh kepada lawan bicara.

b. Tahap –Tahap Perkembangan Bahasa

Menurut Jahja (2011:54) laju perkembangan bahasa anak adalah 1) usia 1,6 tahun anak dapat menyusun pendapat positif; 2) usia 2,6 tahun anak dapat menyusun pendapat negative (menyangkal); 3) pada usia selanjutnya anak dapat menyusun pendapat (kritikan, keragu-raguan dan menarik kesimpulan). Selanjutnya Hurlock (2011:113) perkembangan berbicara awal masa kanak-kanak yaitu; 1) pengucapan kata-kata; 2) menambah kosa kata; 3) membentuk kalimat.

Menurut Rahayu (2013:18) pada perkembangan bahasa, anak mampu mendengarkan secara aktif dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, memahami bahwa segala sesuatu dapat diwakili melalui tulisan dan dapat dibaca, anak pun mulai mengetahui abjad, menulis angka, dan huruf.

Susanto (2011:75-76) bahwa tahapan perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap I (*pralinguistik*) yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari :
 - a) Tahap meraban-1 (*pralinguistik* pertama). Tahap ini mulai dari enam bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
 - b) Tahap meraban-2 (*pralinguistik* kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (*lingustik*) tahap ini terdiri dari tahap I dan II yaitu :
 - a) Tahap-1; *holofrastik* (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
 - b) Tahap-2 frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

- 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa,yaitu prasekolah 3,4,5 tahun).
Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram.
Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa : S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
- 4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

c. Pengertian Bercerita Pada Anak Usia Dini

Bercerita adalah aktifitas yang lakukan sehari-hari dan merupakan kebutuhan yang untuk mengutarakan isi perasaan dan gagasan sebagai manusia. Menurut Madyawati (2016: 162) menyatakan bahwa: bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat tetang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan.

Menurut Hidayat dalam Rahayu (2013:80) menyatakan bahwa bercerita menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun rekaan .Selanjutnya Montolalu dkk dalam Mukhtar Latif dkk (2014 : 111) menyatakan bahwa bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan adalah ungkapan sesuatu kepada orang lain secara lisan berupa pengalaman, informasi yang dilakukan dengan senang hati sehingga menyenangkan bagi orang yang mendengarkan.

d. Tujuan Bercerita Anak Usia Dini

Menurut moeslichatoen (2004;170) tujuan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah untuk memberikan informasi atau penanaman nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dalam kaitan lingkungan fisik melalui bercerita anak memperoleh informasi tentang binatang, peristiwa yang terjadi dilingkungan anak, bermacam makanan, pakaian, perumahan, tanaman yang terdapat di halaman rumah, sekolah kejadian dirumah dan di jalan. Sedangkan informasi yang ada disekitar lingkungan sosial meliputi: orang yang ada dalam keluarga, disekolah, dan dimasyarakat

4. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Media Pembelajaran

Daryanto (2011:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Sutjipto (2011:9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan dengan lebih baik dan sempurna.

Selain pendapat di atas, Rahayu (2013:93) juga menjelaskan bahwa media adalah seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan anak. Kemudian ia juga menjelaskan bahwa, secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara antara komunikator dengan komunikan untuk menyampaikan informasi-informasi dalam pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk (2012:7) media pendidikan memiliki manfaat; 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) mengatasi sikap pasif anak didik; 4) memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sejalan dengan pendapat di atas, Daryanto (2010:5-6) secara umum kegunaan media adalah :

“a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; b) Membatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; d) Memungkinkan anak belajar kinestetiknya; e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran”.

Sudjana dan Riva'i dalam Sutjipto (2011:23) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

“a) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.”

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian anak dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menarik anak terfokus pada pembelajaran serta memotivasi anak untuk tekun dalam belajar.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Daryanto (2010:17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Selanjutnya Briggs dalam Sadiman (2012:23) mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar yaitu; objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televise. Gambar.

Berdasarkan klasifikasi Media Pembelajaran di atas Taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2011: 81-101), yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer- Managed Instruction (CMI). Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan dengan media komputer.

d. Pengertian Komputer

Menurut Arsyad (2013:54) komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Selanjutnya Daryanto (2010:23) yang mengatakan bahwa “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanifulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit yang memiliki beberapa komponen.”

Menurut Donald dalam Jogiyanto 2002:1 menyatakan bahwa:

“komputer adalah system elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan dimemori (*stored program*).”

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komputer adalah suatu mesin khusus yang dirancang untuk memberikan suatu informasi secara otomatis melalui mesin elektronik

yang diberi kode dan melakukan perhitungan yang sederhana dan rumit dengan beberapa komponen yang sudah dirancang.

e. Aplikasi *Prezi*

1) Pengertian *Prezi*

Menurut Embi (2011:129) *prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi seperti power point, tetapi memiliki fitur yang lebih canggih dan menarik. Presentasi melalui *prezi* dibuat pada “kanvas” bukannya slide. Ini memudahkan presentasi untuk memfokuskan pada menggabungkan teks, gambar dan multimedia. Item-item di atas kanvas bisa diseret, dimiringkan dan diperbesar agar terlihat lebih menarik.

Stephanie diamond (2010 :221) berpendapat bahwa :

“It’s not just the novelty that attracts students and educator to prezzi. The application presents a new way of presenting ideas. In school, presentations are a way of life. Either the teacher is presenting to studenta or students are asked to present to the class. Finding something to break the monotony of slide presentations is welocomed. Using prezzi, students can capture ideas and rearrange them to create new paradigms. This also facilitates the growth of discussion and new ideas”.

Menurut Stephanie diamond diatas menjelaskan bahwa *prezi* merupakan aplikasi yang menampilkan ide baru yang dapat digunakan untuk mempresentasikan suatu pembelajaran dengan gagasan baru yang dapat menimbulkan paradigma baru dari peserta didik.

Saputra dalam Hendra dkk (2013) *Prezi* merupakan media alternatif yang dapat menampilkan sebuah ide ataupun gagasan

dalam sebuah tampilan yang saling berkaitan dalam sebuah tampilan slide dengan slide lainnya dengan mudah, hal ini sangat membantu para siswa agar bisa dengan mudah mengerti materi presentasi yang sedang ditampilkan.

2) Cara pembuatan Prezi

LANGKAH 1

Masuk ke situs: www.prezi.com



LANGKAH 2

Mendaftar

1 Klik pada 'Sign up now'.

2 Awali pendaftaran dengan mengisi data yang diminta.

3 Kemudian klik pada 'Register and Continue'.

 **Welcome to Prezi Desktop**

In order to use Prezi Desktop, you need to activate it first by providing your username and password registered at Prezi.com.

Internet connection is necessary to activate Prezi Desktop, it will take around 1 minute.

Email *

Password *

Not a Prezi user yet? [Sign up at Prezi.com now!](#)

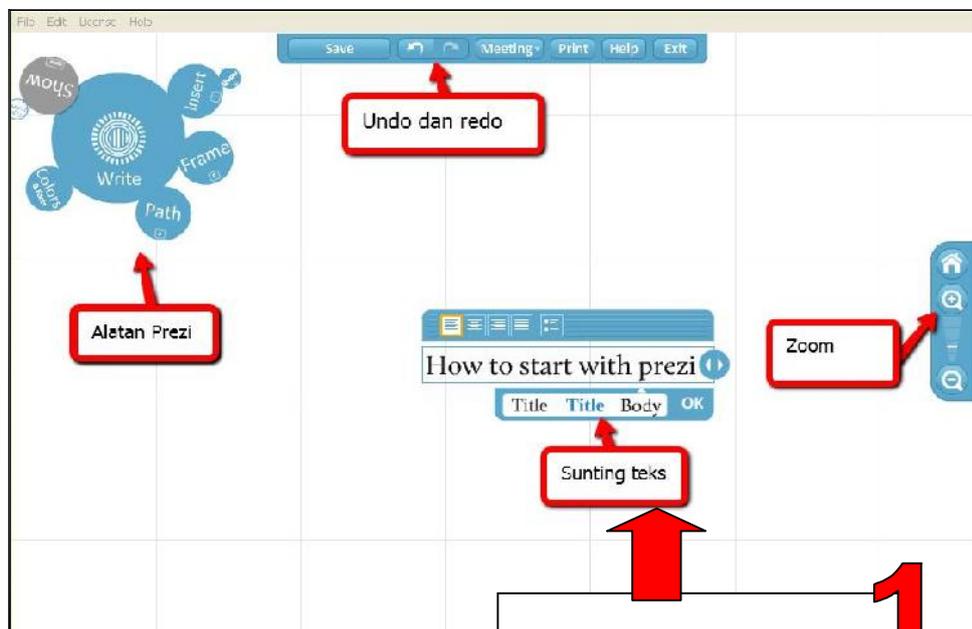
Setelah anda mendaftar, anda boleh mengaktifkannya dan menggunakan Prezi

4

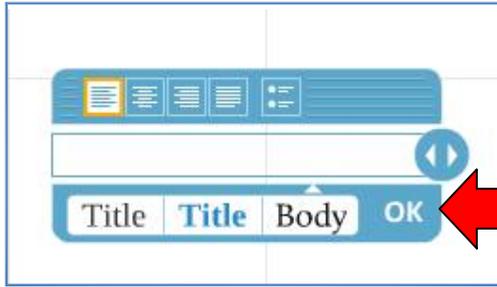
LANGKAH 3

Menggunakan Prezi

1) Menulis Teks

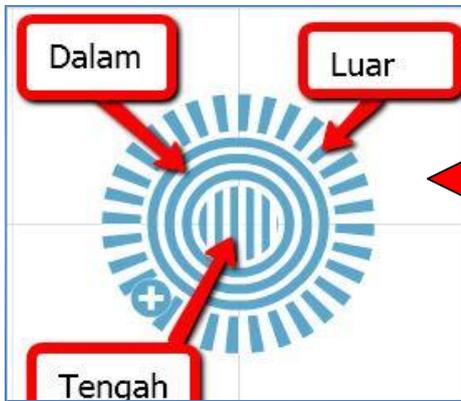


Klik dua kali di atas kanvas untuk menulis teks

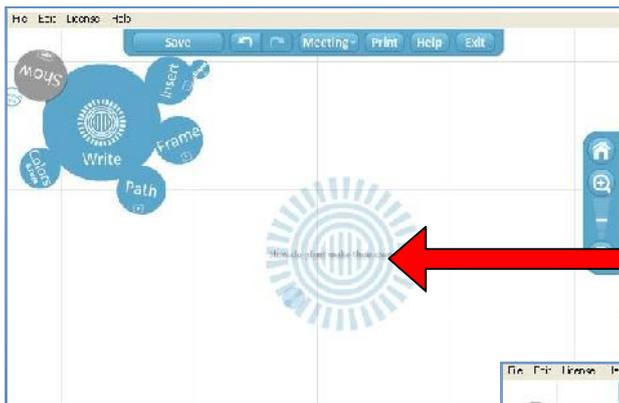


Kotak teks ini akan terlihat **2** dan anda boleh mulai menulis teks.

2) Menggunakan Zebra

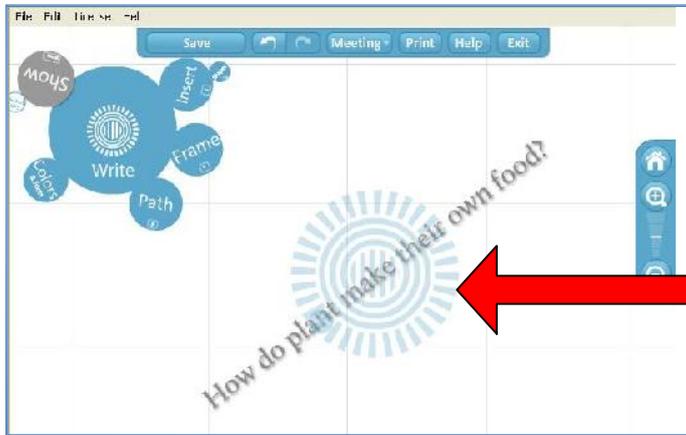


Apabila anda klik sekali pada kotak teks. Anda akan dapat melihat satu bentuk cincin berbelang seperti berbentuk zebra. **1**



Apabila anda klik pada bahagian dalam cincin zebra dan seret *pointer*, anda ke dalam dan keluar, anda boleh mengubah objek tersebut menjadi kecil atau besar. **2**





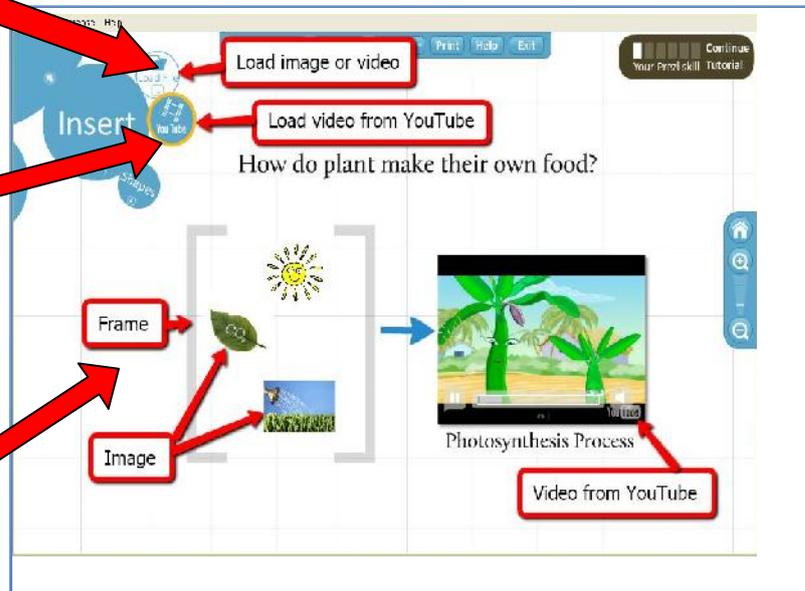
3
Apabila anda klik dan seret bahagian luar cincin zebra, anda akan dapat memutar objek.

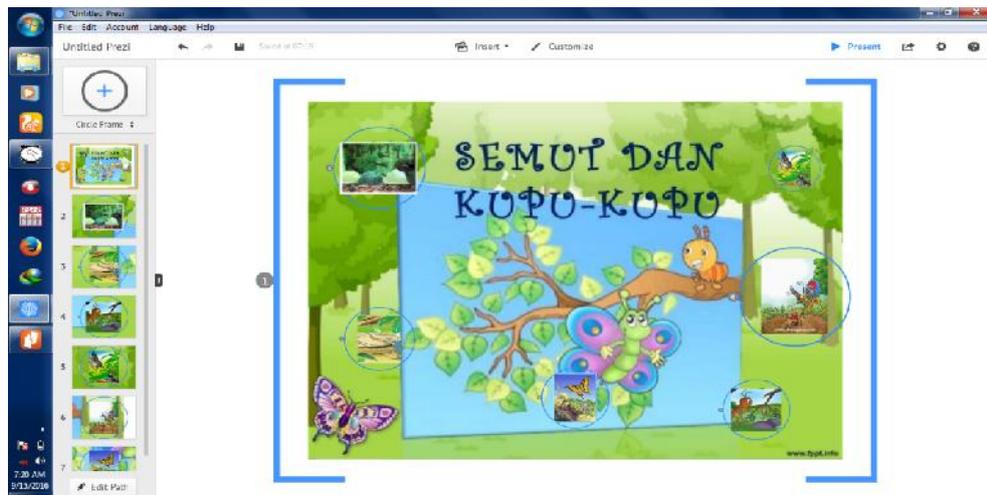
3) Memasukkan gambar & Video

1
Klik pada 'load file' yang berada pada bahagian 'Insert' untuk memuat naik imej atau video.

2
Anda juga boleh memasukkan video daripada Youtube dengan menyalin dan meletakkan tautan Youtube tersebut.

3
Klik 'Shape' untuk memasukkan bingkai.





Gambar 1. Contoh cerita menggunakan aplikasi *prezi*



Gambar 2. Contoh gambar Tampilan cerita lengkap pada aplikasi *prezi*.

- 3) Langkah-langkah Penggunaan *Prezi* Dalam Pembelajaran Bercerita.
 - a) Pertama peneliti menjelaskan alat yang digunakan selama proses belajar berlangsung seperti : komputer/laptop dan alat bantu infokus
 - b) Peneliti menjelaskan cara melakukan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dengan menggunakan media aplikasi *prezi*

- c) Peneliti menjelaskan peraturan-peraturan selama kegiatan berlangsung
- d) Peneliti memperagakan cerita dan peneliti bercerita dengan menggunakan aplikasi *prezi*
- e) Anak diminta untuk bercerita dengan aplikasi *prezi*
- f) Anak diminta menyebutkan cerita sudah didengarkannya
- g) Peneliti memberikan motivasi kepada anak berupa pujian dan sentuhan

4) Kelebihan *Prezi*

Aplikasi *Prezi* mempunyai kelebihan yaitu: tampilan yang menarik dari aplikasi *prezi* membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik untuk mendengarkan peneliti bercerita, membantu anak memahami isi cerita yang ditampilkan pada aplikasi *prezi*, peralihan cerita pada tampilan aplikasi *prezi* membantu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mendengarkan cerita, memberikan kepuasan anak dalam melihat potongan-potongan cerita dengan tampilan cerita yang berukuran besar yang dipancarkan melalui infokus.

5) Kelemahan *Prezi*

Aplikasi *prezi* selain mempunyai kelebihan aplikasi *prezi* memiliki kelemahan yaitu penggunaan *prezi* untuk bercerita masih menggunakan suara tidak langsung dari aplikasi *prezi* masih menggunakan suara dari peneliti, penggunaan aplikasi *prezi* dalam bercerita belum bisa digunakan langsung oleh anak dalam mengganti

satu potongan gambar cerita ke cerita selanjutnya, dan secara teknis penggunaan aplikasi *prezi* menggunakan proyektor dan menggunakan tenaga listrik dan tidak dapat digunakan tanpa aliran listrik.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Nur Ramadani (2015) “Pengaruh Media Kliping Gambar Terhadap Kemampuan Bercerita di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang”. Hasilnya dengan media kliping dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama melakukan penelitian *quase eksperimen* dengan *variabel dependen* yang sama yaitu kemampuan bercerita anak.
2. Zahratul Qalbi (2015) “Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru”. Hasilnya penggunaan permainan *maze* member pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru pada tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama melakukan penelitian *quase eksperimen* dengan *variabel dependen* yang sama yaitu kemampuan bercerita anak.
3. Yulia Sari (2013) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang”. Penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bercerita pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak 1-61 Padang. Perbedaanya adalah peneliti

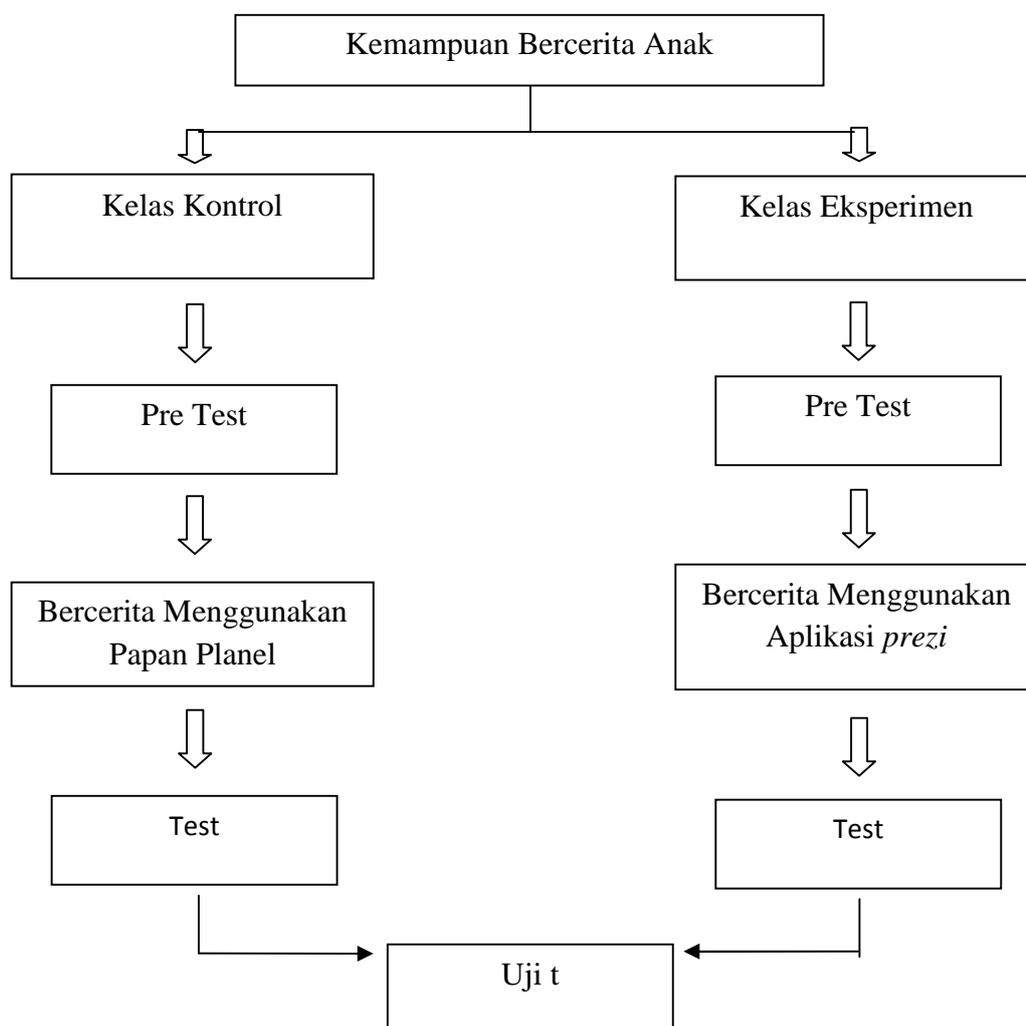
menggunakan film animasi untuk mengembangkan kemampuan bercerita, sedangkan persamaanya terletak pada *variabel dependen* yang sama yaitu kemampuan bercerita anak.

4. Jhoni Warmansyah, 2014 “Efektivitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Tk Assyofa Padang”. Hasilnya penggunaan media *power point* efektif terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Assyofa Padang tahun ajaran 2013/2014.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan bercerita pada anak dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi *prezi*, sedangkan pada kelas control menggunakan papan panel. Terlebih dahulu kesua kelas dilakukan pre-test, baru setelah itu dilakukan percobaan menggunakan aplikasi *prezi* pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol menggunakan papan panel, selanjutnya hasil kemampuan bercerita anak dari kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil kemampuan bercerita anak pada kelas kontrol.

Kemudian dari hasil perbandingan itu dapat terlihat pengaruh aplikasi *prezi* yang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan papan panel.



Bagan : Kerangka Konseptual Kemampuan Bercerita Menggunakan Aplikasi *Prezi* Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari III Padang

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, Sugiyono 2013;64 terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu :

1. Hipotesis kerja (H_a) dinyatakan dalam kalimat positif, dan
2. Hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negative.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi *Prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.
2. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi *Prezi* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang diperoleh pada hasil (*pre-test*) terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2). Nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (68,75) dibandingkan kelas kontrol (64,58)
2. Hasil penelitian yang diperoleh pada hasil akhir (*post-test*) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan aplikasi *prezi* dapat mengembangkan kemampuan bercerita pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (83,75) dibandingkan kelas kontrol (76,66)
3. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,53214 > 2,04841$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan bercerita anak yang menggunakan aplikasi *prezi* dengan kelas kontrol menggunakan papan flannel, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi (83,75) di bandingkan kelas kontrol (76,66), dengan menggunakan

aplikasi *prezi* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang maka hasil temuan tentang Pengaruh Aplikasi *Prezi* Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, implikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi *prezi* dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini.
2. Aplikasi *prezi* berpengaruh dipakai sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Diharapkan agar kemampuan bercerita anak dapat berkembang sejak dini.

2. Bagi Pengajar Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang.

Penggunaan aplikasi *prezi* dapat diterapkan seterusnya dalam menumbuhkan kemampuan bercerita pada anak, ataupun sebagai media belajar sehari-hari untuk membentuk kemampuan bercerita anak.

3. Bagi Kepala Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari III Padang

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa yaitu bercerita anak.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan / *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.