BAB II
LANDASAN TEORI

A. Interactive Read Aloud

1. Pengertian *Interactive Read Aloud*

Interactive Read Aloud atau yang kemudian akan disebut dengan inisial IRA merupakan tekhnik membaca dengan suara nyaring yang memperhatikan intonasi, nada, irama, tempo dan menyisipkan kegiatan tanya jawab yang menarik untuk mendorong siswa berfikir kritis[22]. Metode IRA merupakan salah satu upaya pembiasaan membaca yang menjadi budaya masyarakat Amerika yang dilakukan di lingkungan sekolah maupun keluarga. Peran aktif orang dewasa dibutuhkan untuk mendorong anak merespon dan melakukan interaksi dengan diskusi secara lisan.

Indera penglihatan dan pendengaran merupakan dua komponen penting dalam upaya memasukkan susunan kata-kata yang berisikan informasi, pesan, maupun perintah yang dapat diserap kedalam otak manusia[23]. Kegiatan IRA menekankan pada pengembangan kemampuan menyimak anak dengan membacakan buku cerita dengan menarik dan interaktif. Seperti dalam kegiatan mendongen, kegiatan IRA juga memerlukan komunikasi dua arah antara pendongeng dan audiens.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

---

[22] Angela Wiseman, 'Interactive Read Alouds : Teachers and Students Constructing Knowledge and Interactive Read Alouds : Teachers and Students Constructing Knowledge and Literacy Together', October, 2015 <https://doi.org/10.1007/s10643-010-0426-9>.

[23] Jim Trelease, *The Read-Aloud Handbook* (Bandung: Mizan Media Utama, 2017).

Dalam kegiatan IRA, anak menyimak pembacaan berbagai teks oleh orang dewasa (guru atau orangtua) dan anak terlibat dalam diskusi terkait teks yang dibacakan[24]. Keterlibatan diskusi anak pada mengarahkan anak untuk berfikir kritis dengan mengembangkan daya imajinasi yang dimiliki serta mengajarkan untuk mempelajari berbagai macam karakter. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan IRA adalah kegiatan membaca nyaring yang mengorganisasikan anak untuk berfikir kritis dan dapat mengungkapkan pendapat sehingga capaian umumnya adalah anak dapat memahami teks dan mengembangkan kemampuan berbahasa tertentu.

2. Komponen Kegiatan *Interactive Read Aloud*

Kegiatan IRA yang dilaksanakan di Indonesia menyesuaikan dengan aspek-aspek perkembangan anak usia dini di Indonesia, sehingga tidak bisa sama persis dengan pelaksanaan di Amerika. Menurut Fisher dkk, ada beberapa komponen pada kegiatan IRA khususnya untuk pembelajaran bahasa asing diantaranya adalah pemilihan teks, Latihan dan pratinjau, Penentuan tujuan, Kefasihan membaca, animasi dan ekspresi, tindak lanjut: membaca dan menulis mandiri[25].

a) Pemilihan teks

Pemilihan teks dalam kegiatan IRA perlu mempertimbangkan minat dan kebutuhan anak. Selain itu, perlu juga disesuaikan dengan tema dan sub-tema yang telah ditentukan pada kurikulum pembelajaran. Perbedaan latar belakang dan minat siswa sebagai upaya

[24] Hanane Oueini, Rima Bahous, and Mona Nabhani, 'Impact of Read-Aloud in the Classroom: A Case Study', *The Reading Matrix*, 8.1 (2008), 19.

[25] Douglas Fisher and others, 'Interactive Read-Alouds: Is There a Common Set of Implementation Practices?', *The Reading Teacher*, 58.1 (2004), 8–17 <https://doi.org/10.1598/rt.58.1.1>.

untuk mengatasi kebutuhan individu setiap anak[26]. Disisi lain, siswa juga diberi kesempatan untuk memilih bukunya secara mandiri sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak secara aktif selama kegiatan.

b) Latihan dan Pratinjau

Setelah pemilihan teks cerita yang sesuai, guru harus melakukan Latihan dan pratinjau untuk mempelajari dan memahami isi teks. Untuk pembelajaran bahasa asing, guru juga perlu mempelajari kosakata-kosakata sulit yang ditemukan dan pada saat kegiatan IRA anak diminta untuk menuliskan kosakata-kosakata sulit pada buku catatan masing-masing. Jeda pada kegiatan IRA dapat diisi dengan kegiatan tanya jawab, sehingga guru perlu menyiapkan pertanyaan yang sesuai dengan teks.

c) Menentukan tujuan

Tujuan dari kegiatan IRA untuk anak usia dini salah satunya adalah untuk melatih kepercayaan diri anak untuk mengungkapkan pendapat, percaya diri, dan mampu menceritakan ulang cerita yang dibacakan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian Setiasih dan Komala menyatakan bahwa metode *Read aloud* dapt meningkatkan kecerdasan linguistic anak usia dini, dengan penjelasan bahwa pada setiap tingkatan usia, anak memiliki kemampuan yang berbeda[27]. Pada rentang usia 2-6 tahun, anak suka menyimak cerita dan pada usia 4-6 tahun anak mulai dapat menceritakan Kembali cerita yang didengar

[26] Reba. M. Wadsworth, 'Using Read Alouds in Today' s Classrooms: Read Alouds Benefit Children of All Ages and in All Subjects', *Leadership Compass*, 5.3 (2008), 3–5 <https://www.naesp.org/resources/2/Leadership_Compass/2008/LC2008v5n3a4.pdf>.

[27] P G Paud and Ikip Siliwangi, 'Pembelajaran Metode Read Aloud Terhadap Kecer-', 4.2 (2021), 193–99.

dengan baik. Dapat dikatakan bahwa tujuan utama kegiatan IRA pada anak usia dini adalah untuk menanamkan keaktifan anak pada seitap kegiatan khususnya pada kegiatan IRA.

d) Kefasihan membaca

Komponen selanjutnya adalah kemampuan membaca, dalam konteks pembelajaran bahasa asing, kunci utama yang harus diperhatikan oleh guru adalah kefasihan dalam mengucapkan kosakata. Misalnya bahasa Inggris, pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini masih tergolong dasar. Jadi tidak terlalu rumit jika diucapkan oleh guru selain pengampu bahasa Inggris. Namun, perlu adanya penekanan Latihan untuk memfasihkan ucapan sehingga dapat mengurangi kesalahan saat membaca teks.

e) Animasi dan ekspresi

Aspek penting yang perlu diperhatikan adalah animasi dan ekspresi. Dalam penelitian Fisher juga dijelaskan bahwa animasi dan ekspresi yang diaplikasikan dalam kegiatan IRA membantu anak untuk menebak makna maupun cerita selanjutnya. Ekspresi yang dapat dipraktikkan seperti mengubah suara, menggunakan symbol gerak, atau dari mimik wajah. Emosi dari setiap karakter juga perlu diaplikasikan untuk menggambarkan mood dari karakter tersebut. Dengan demikian, anak akan lebih aktif dalam kegiatan IRA.

f) Tindak lanjut

Komponen terakhir adalah tindak lanjut dari metode IRA. Salah satu tindak lanjut utama pada kegiatan ini adalah anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan oleh guru dengan bahasanya sendiri. Disisi lain, interaksi sosial anak dengan teman

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

sebangku perlu diperhatikan untuk memotivasi keaktifan anak selama kegiatan berlangsung. Interaksi yang kondusif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak diwaktu yang sama. Sehingga kegiatan diskusi antara siswa dengan saling bertukar pikiran dapat menstimulus anak untuk semakin berfikir kritis.

3. Peran Kegiatan *Interactive Read Aloud* untuk Mencapai Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Latihan berimajinasi dan menyimak cerita dengan metode IRA dapat menarik minat anak untuk membaca buku, karena semakin sering anak berinteraksi dengan buku maka semakin tinggi pula minat anak untuk membaca. Semakin banyak buku yang dibaca oleh anak maka akan meningkatkan keluwesan anak dalam memperbanyak kosakata yang dipelajari. Pengalaman menyimak cerita dengan metode IRA merupakan salah satu implementasi dari pendekatan *Reggio Emillia* , dimana anak usia dini memiliki seribu bahasa yang harus dieksplorasi dengan pengalaman-pengalaman yang menunjang tumbuh kembang anak.

Metode IRA memiliki kontribusi yang kuat bagi perkembangan anak, diantaranya (a) guru dapat menilai dan mengevaluasi kemampuan membaca siswa, (b) guru sebagai pembaca dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan anak sedangkan bagi anak sebagai pendengar dapat mengembangkan kemampuan menyimak dan memahami teks yang diperdengarkan, (c) anak dapat menceritakan kembali cerita yang didengarkan, (d) anak dapat melatih kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan terkait cerita yang dibacakan. Berdasarkan penjelasan di atas, membaca nyaring memiliki banyak

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

keuntungan bagi siswa maupun guru. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kegiatan membaca nyaring yang efektif.

B. Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar atau yang popular dengan *picture books* adalah buku yang menyampaikan pesan lewat du acara, yakni tulisan dan ilustrasi. Buku ini menampilakn gambar dan tulisan yang saling melengkapi, yakni teks yang disusun secara verbal dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang membantu dalam menjelaskan situasi yang diceritakan[28]. Disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang berisi teks narasi dan ilustrasi yang saling berkaitan dan melengkapi penyampaian pesan dalam cerita. Sehingga, buku cerita dapat menarik, jelas dan mudah untuk diterima.

Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita yang disajikan dalam sebuah buku dengan gambar sebagai visualisasi dari cerita yang saling berkaitan. Visualisasi gambar mampu membantu memperkuat daya ingat pembaca (anak-anak) serta mempermudah dalam memahami isi dalam buku cerita tersebut[29]. Buku cerita bergambar sebagai media dalam menyampaikan sebuah pesan kepada anak-anak lebih dapat diterima anak dengan mudah, daripada hanya menyampaikannya secara lisan. Karena pesan yang disampaikan melalui cerita lebih menarik bagi anak-anak.

Buku cerita bergambar berisi gabungan antara cerita dan visualisasi gambar yang mencermikan kehidupan maupun kebiasaan

---

[28] Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005).

[29] Putri Soehendro, *Bercerita Pada Anak* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2011).

yang mampu dimengerti dengan mudah oleh anak-anak hingga dewasa[30]. Buku cerita bergambar bertujuan untuk mendorong apresiasi dan menimbulkan kecintaan pembaca terhadap buku[31]. Sehingga dalam penyusunan alur cerita harus menarik, dan komponen karakter gambar serta warna harus dibuat hidup dan komunikatif. Karena buku cerita bergambar merupakan media grafis yang mengkomunikasikan fakta serta gagasan yang kuat dan jelas dengan memadukan gambar dan kata-kata.

Buku cerita bergambar dengan penggunaan visualisasi gambar dan warna yang menarik membantu anak untuk menikmati bacaan. Namun disisi lain, pengelolaan bahasa dan tema tentu harus menjadi perhatian khusus bagi pengarang. Dengan menyesuaikan tema, pengelolaan bahasa dan visualisasi gambar dan warna yang bagus menjadi kemenarikan tersendiri bagi anak.

2. Manfaat membacakan buku cerita bergambar

Membacakan buku kepada anak, memiliki berbagai banyak manfaat untuk tumbuh kembangnya, berikut diantara manfaat-manfaat yang didapatkan anak[32],

a. Langkah awal menumbuhkan minat baca anak.
b. Mampu mengembangkan kemampuan berbicara serta menambah kosakata

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[30] Eka Mei Ratnasari and Enny Zubaidah, 'Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9.3 (2019), 267–75 <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.

[31] Ratnasari and Zubaidah.

[32] Eni Kurnaesih, Euis Cici Nurunnisa, and Husni, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Cerita Gambar', *Tarbiyah Al-Aulad*, 2.1 (2017), 95–102.

c. Mengenalkan berbagai bentuk ekspresi dan emosi seperti kesal, sedih, marah, gembira, dan lucu.
d. Mesntimulasi kreativitas dan imajinasi anak, memperkuat daya ingat dan membantu membuka cakrawala.
e. Menumbuhkan empati.
f. Mengembangkan kecerdasan anak.
g. Cara baik untuk mendidik tanpa kekerasan, menanamkan etika, moral, dan melatih kedisiplinan anak.
h. Membangun hubungan personal dan mempererat ikatan batik antara orang tua dengan anak.

Dengan penyampaian cerita yang optimal, menarik, mudah dimengerti, dan sesuai dengan usia serta imajinasi anak maka manfaat-manfaat yang didapatkan anakpun akan maksimal. Selain itu, cerita haruslah yang mengandung pesan yang baik untuk memberikan pengaruh besar pada kecerdasan linguistic anak.

C. Pengenalan Kosakata Bahasa Arab di PAUD

Pembelajaran Bahasa Arab pada Pendidikan anak usia dini masih sebatas pada pengenalan kosakata di lingkungan sekitar. Terdapat berbagai macam metode, strategi maupun pendekatan yang digunakan pada pengenalan kosakata. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Arab terdiri dari 4 aspek kemahiran, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qiro'ah*), dan menulis (*kitabah*)[33]. Salah satu kemahiran yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemahiran berbicara (*kalam*), yakni kemampuan anak dalam memahami bahasa

[33] Toha Ali Husein Ad-Dulaimi and Suad Abdul Karim, *Ittijahaat Hadistah Fi Tadrisil Lughah Al-'Arabiyyah* (Jordan: 'Alamul Kutub Al-Hadist, 2009).

Arab [34]. Berbicara merupakan susunan lafadz yang terdiri dari dua kata atau lebih yang tersusun rapi dan sempurna. Dengan berbicara anak menggunakan susunan kosakata/kata menjadi kalimat sempurna yang diungkapkan menjadi sebuah ungkapan.

Kosakata termasuk dalam salah satu unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Namun, untuk menguasai suatu bahasa tidak hanya fokus pada pembelajaran kosakata saja, karena pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa dari kamus saja[35]. Dalam jenjang PAUD, kosakata merupakan tahapan awal dalam mengenalkan bahasa asing.

Di era industry 4.0 yang kini sudah mulai berkembang menjadi 5.0 ini, setiap anak harus mulai dibekali dengan Bahasa asing sejak dini. Pengenalan Bahasa asing pada anak usia dini dimulai pada pengenalan kosakata. Pengenalan Bahasa asing tidak sepenuhnya diajarkan di sekolah, melainkan juga dapat dimulai dari lingkungan keluarga. Namun stimulasi penunjang yang tak kalah penting pada aspek perkembangan Bahasa asing anak didapatkan dari lingkungan sekolah. Sekolah yang biasa disebut sebagai rumah kedua bagi anak tentu juga perlu memberikan stimulasi yang tepat untuk melengkapi stimulasi yang didapatkan anak dari lingkungan keluarga. Bahasa asing yang umumnya diajarkan di sekolah adalah Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.

Dalam pembelajaran Bahasa asing atau Bahasa kedua, haruslah seperti pembelajaran Bahasa pertama yakni Bahasa Indonesia. Yakni,

---

[34] Nur Rizqi Maulani and Masri'ah, 'Ta'tsiiru Istikhdaami Thoriqoti Khoritoti At-Tafkiiri "Thinking Maps" Alaa Tarqiyati Maharati Al-Kalam', *El-Ibtikar*, 5.1 (2016), 69–91.

[35] Effendi.

dalam kegiatan pembelajarannya harus memiliki banyak interaksi, dan juga tanpa penerjamahan makna ke Bahasa pertama [36]. Hal ini selaras dengan pendapat Al-Oshaili (2009) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bahasa asing, khususnya Bahasa Arab, penerjemahan makna kedalam Bahasa ibu atau Bahasa Indonesia harus dihindari, dan sebagai gantinya guru harus mampu memberikan padanan yang serupa dalam Bahasa Arab[37]. Seperti contohnya dalam menyebutkan makna "كِتَابٌ" yang dalam Bahasa Indonesia berarti buku maka guru dapat m enjelaskan bahwa "كِتَابٌ" yang dimaksud adalah sebuah benda yang dapat digunakan untuk menulis.

1. Teknik-teknik Pengajaran Kosakata

Berikut tahapan dan Teknik pengajaran kosakata Bahasa Arab :

a. Mendengarkan kata

Tahap ini merupakan tahap pertama yang diberikan, yakni dengan memperdengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru kepada siswa. Kosakata yang diperdengarkan dapat berupa kata yang berdiri sendiri maupun dalam satu kalimat. Tahapan ini sangat penting, karena kesalahan dalam pendengaran ini dapat berakibat fatal pada ketidakakuratan dalam penulisan maupun pengucapan.

b. Mengucapkan kata

Setelah siswa diperdengarkan kata, maka tahap selanjutnya adalah tahap mengucapkan kata. Yakni siswa diberi kesempatan

[36] Douglas H Brown, *Prinsip Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa*, Kelima (Jakarta: Kedutaan Amerika Serikat, 2008).

[37] 'Abdul Aziz bin Ibrohim Al-Oshaili, *Thoroiq Tadris Al-Lughotu Al-'Arabiyyah Linathiqiina Bi-Lughootil Ukhro* (Riyadh: Al-Bayan, 2009).

untuk mengikuti maupun mengucapkan sendiri. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat kata dalam waktu yang lama.

c. Mendapatkan makna

Dalam tahap mendapatkan makna, sebisa mungkin guru harus menghindari terjemahan. Karena jika guru secara langsung memberikan makna Bahasa ibunya, maka tidak ada komunikasi langsung dalam Bahasa yang sedang dipelajari dan makna akan cepat dilupakan oleh siswa. Terdapat beberapa Teknik yang dapat digunakan untuk menerangkan suatu makna, berikut beberapa Teknik yang dapat digunakan:

1) Konteks

   Untuk menerangkan suatu kata, maka dapat membuatnya dalam satu kalimat sempurna.

2) Definisi

   Meberikan definisi dalam menerangkan makna kata efektif jika ungkapan yang digunakan telah dikenal serta dipahami oleh siswa. Akan tetapi, jika ungkapan yang dipakai rumit dari kata yang didefinisikan, maka tidak aka nada gunanya, bahkan lebih membingungkan.

3) Sinonim

   Penggunaan sinonim lebih mudah untuk dimengerti siswa.

4) Antonim

   Seperti halnya sinonim, penggunaan antonim kata yang sudah dipelajari sebelumnya mampu mempermudah siswa mengetahui maknanya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

5) Benda asli atau tiruan

Penggunaan benda asli atau tiruan yang ada di sekitar siswa dapat digunakan pula. Benda asli yang mudah dibawa ke kelas lebih efektif, namun jika benda atau hewan yang tidak dapat dibawa ke kelas dapat digantikan dengan benda tiruan.

6) Gambar

Gambar merupakan alat bantu pengajaran yang dapat memperjals makna suatu kata. Gambar bisa berbentuk kartu (*flash card*) atau gambar berangkai (*chart*); bisa foto guntingan koran dan majalah maupun gambar tangan.

7) Peragaan

Berbagai Gerakan atau Tindakan dapat diperagakan untuk menjelaskan makna kata. Seperti dalam menerangkan kata hewan, guru dapat menirukan suara maupun menunjukkan Gerakan yang umumnya dilakukan oleh hewan tersebut.

8) Penerjamahan

Untuk kosakata tertentu yang bersifat abstrak, yang sulit dijelaskan maknanya, dapat dijelaskan dengan menerjemahkan secara langsung.

d. Membaca kata

Setelah siswa mendengar, mengucapkan, dan mendapatkan makna, maka guru dapat menuliskanya di papan tulis atau menggunakan *flashcard.* Kemudian siswa diberi kesempatan untuk membacanya dengan suara keras. Guru berkewajiban untuk mengoreksi bacaan siswa, karena jika terjadi kesalahan pengucapan, dikhawatirkan akan melekat sampai waktu yang lama.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

e. Menulis kata

Kegiatan menulis membantu siswa dalam menguasai kosakata yang sedang dipelajari dan mempermudah siswa mengingatnya.

f. Membuat kalimat

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah membuat kalimat dari kosakata baru yang sudah dipelajari secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan kosakata Bahasa asing untuk anak usia dini Langkah-langkah yang bisa digunakan adalah mendengarkan kata, mengucapkan kata, dan mendapatkan makna.

D. Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Bahasa Reseptif AUD

Alat komunikasi utama manusia adalah bahasa. Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik maka sesorang dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, ide maupun bertukar informasi dengan sekitarnya. Dalam hidup bermasyarakat, manusia memerlukan bahasa untuk saling berkomunikasi. Dengan Bahasa, manusia dapat bercakap-cakap, mendengarkan, menulis, dan juga membaca. Bahasa yang didapatkan oleh anak dari pengalaman lingkungan yang mereka rasakan. Jadi perkembangan Bahasa anak usia dini berdasarkan pada perkembangan Bahasa lingkungannya.

Keterampilan atau kemampuan Bahasa terdiri dari 2 jenis, yakni Bahasa reseptif dan Bahasa ekspresif. Bahasa reseptif adalah kemampuan anak menerima informasi dari indera penglihatan maupun

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

pendengaran, sedangkan Bahasa ekspresif adalah kemampuan anak untuk mengeluarkan suara dari tenggorokan[38] . Bahasa reseptif didapatkan dari pengalaman anak memperoleh informasi melalui aktifitas sehari-hari [39]. Bahasa reseptif juga merupakan suatu kemampuan menerima suatu Bahasa isyarat, yakni kemampuan anak menerima, menanggapi pesan dengan baik [40]. Sehingga tampak adanya interaksi timbal balik antara kedua penutur.

Kemampuan anak dalam menghubungkan lambang Bahasa yang diperoleh dari indera pendengaran maupun pengamatan juga merupakan definisi dari Bahasa reseptif yang bertujuan untuk mengerti arti kata, mehamami mimic maupun nada suara . sebagaimana kutipan dalam jurnal Kids Sense Development berikut :

> "*Receptive language is the ability to understand words and language. It involves gaining information and meaning from routine (e.g. we have finished our breakfast so next it is time to get dressed), visual information within the environment (e.g. mum holding her keys means that we are going to get the car, a green light means go), sounds and words (e.g. a siren means a fire engine is coming down the street, the word ball means a round bouncy thing we play with), concepts such as size, shape, colours and time, grammar (e.g. regular plurals: cat/s, regular past tense: fetch/ed) and written information (e.g. signs in the environment like "no climbing", written stories).*"[41]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[38] Mustika Argiasri, 'Pembelajaran Bahasa Reseptif Anak Tunarungu Pada Usia Dini Di Sekolah Prima Bhakti Mulya', III.02 (2017), 117–21.

[39] Salma Aulia Khosibah, 'Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia', 5.2 (2021), 1860–69 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>.

[40] A U; Pujiastuti, S; Mizan, and I Agustin, 'Analisis Kemampuan Bahasa Produktif Dan Reseptif Pada Siswa Tuna Rungu Di SDN Inklusi Kecamatan Montong Kabupaten Tuban', *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat III*, 3.1 (2018), 44–47.

[41] Kid Sense and Child Development, 'Receptive Language Language) (Understanding Words And', 2013.

Aspek perkembangan Bahasa setiap anak berbeda, namun acuan perkembangannya tertulis dalam Permendikbud 137 tahun 2014. Dalam peraturan tersebut telah dijelaskan secara rinci, aspek perkembangan Bahasa yang akan dicapai seorang anak pada setiap usianya. Aspek perkembangan Bahasa reseptif anak pada usia 5-6 tahun meliputi 4 komponen [42], yakni :

a. Memahami beberapa perintah secara bersamaan
b. Mengulang kalimat yang leih kompleks
c. Memahami aturan dalam suatu permainan
d. Senang dan menghargai bacaan

Dari beberapa pengertian dari kemampuan bahasa reseptif anak di atas, disimpulkan bahwa pengalaman yang didapatkan anak dari indera pendengaran maupun penglihatan berupa rangkaian kata-kata, kalimat, maupun cerita disebut dengan kemampuan bahasa reseptif. Kemampuan tersebut bertujuan untuk membantu anak memahami, mengulang, dan juga senang dan dapat menghargai bacaan.

2. Indikator Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam permendikbud no 137 tahun 2014 telah dijelaskan tentang rincian capaian perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun, sebagaimana berikut :

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
II. Bahasa a. Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks

[42] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014', 2014.

		3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
b.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Melanjutkan Sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
c.	Keaksaraan	1. Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

	disekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

Table 1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 146 tahun 2014 terkait Kurikulum 2013, telah dijelaskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, sebagaimana berikut :

Kompetensi Inti	**Kompetensi Dasar**
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui Bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

Table 2 Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

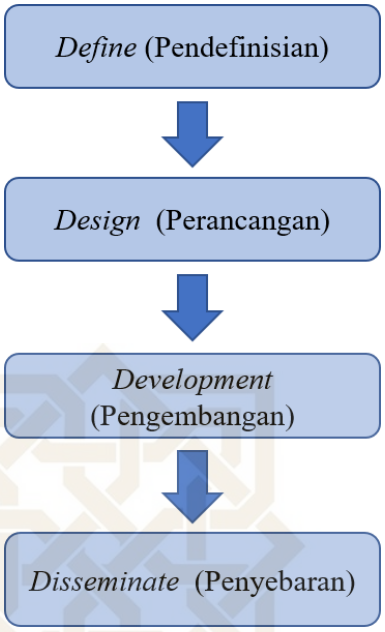
BAB III
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitan dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal / bertahap (*multy years*) sehingga untuk menghasilkan produk tertentu maka dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas [43]. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita dwibahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab dikembangkan dengan metode 4D (*define, design, development, dissemination*).

Metode pengembangan 4D adalah salah satu model yang umumnya digunakan dalam bidang desain pengajaran untuk memproduksi sebuah desain yang efektif. Metode ini membantu instruksional desainer, pengembangan konten atau bahkan untuk membuat desain pengajaran yang efektif dan efisien. Komponen penting dalam proses pembuatan desain, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Tahapan-tahapan tersebut dapat digambarkan melalui bagan berikut:

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatitf, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd edn (yogyakarta: CV. Alfabeta, 2019).



Bagan 1 Metode Pengembangan 4D

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan fase yang paling penting sebelum menentukan produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentuka spesifikasi produk. Secara umum, tahap ini menganalisa 5 kegiatan, yakni :

a. *Front-end analysis* , peneliti melakukan diagnosis awal untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Dengan analisis ini didapatkan gambaran fakta alternatif penyelesaian sehingga memudahkan dalam penentuan serta pemilihan profuk yang dikembangkan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

b. *Learner analysis*, peneliti menganalisa karakteristik anak yang sesuai dengan desain produk pengembangan. Karakteristik tersebut terdiri dari latar belakang kemampuan, kognitif, dan keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, maupun bahasa yang dipilih.
c. *Task analysis*, peneliti mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dikaji
d. *Concept analysis*, menganalisa konsep yang diajarkan, Menyusun langkah secara rasional.
e. *Specifying instructional objectives*, rangkuman dari analisis konsep dan tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dwibahasa ini, tahap pendefinisian dilakukan dengan beberapa tahap berikut :

a. *Front-end analysis*,

   Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas terkait pembelajaran bahasa Arab pada jenjang TK/RA. Wawancara ini bertujuan untuk menentukan variasi media ajar baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab pada jenjang TK/RA.

b. *Learner analysis*,

   Guru mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang sesuai untuk menjadi objek dalam penelitian. Sehingga saat penentuan materi dan konsep media pembelajaran sesuai dengan tingkat capaian yang harus dicapai oleh anak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

c. *Concept analysis*,

Pada tahap ini, dilakukan analisis materi dan penentuan konsep media yang dikembangkan. Yakni berupa penentuan materi yang disampaikan dan rancangan media yang dikembangkan.

2. *Design* (Desain / Perancangan)

Tahap desain atau perancangan bertujuan untuk merancang produk media pembelajaran. Dalam tahap ini terdiri dari empat Langkah yang harus dilakukan, yakni:

a. *Constructing criterion-referenced test* atau Menyusun tes kriteria,
b. *Media selection* atau pemilihan media pembelajaran yang sesuai,
c. *Format selection* atau pemilihan bentuk penyajian pembelajaran
d. *Initial design* atau mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

Dalam konteks pengembangan produk ini, tahap desain merupakan tahap perancangan media yang dikembangkan. Jadi pada tahap ini peneliti lebih pada penyusunan rancangan dan penyelesaian produk. Selain itu, peneliti juga menentukan format penyajian media pembelajaran yang sesuai untuk diaplikasikan pada karakteristik anak yang telah dianalisis.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan pada metode pengembangan 4D dibagi menjadi dua, yakni *expert appraisal* dan *developmental testing*. Dalam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

konteks pengembangan produk ini, peneliti melakukan kedua tahap tersebut, berikut rinciannya:

a. *Expert appraisal* atau validasi ahli. Setelah produk selesai dikembangkan maka dilakukan validasi ahli yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba lapangan.
b. *Developmental testing*, atau uji coba produk. Setelah melalui validasi ahli dan mendapatkan beberapa perbaikan dan saran, maka produk siap untuk diuji cobakan.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* pada metode 4D dibagi menjadi tiga kegiatan, yakni *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada konteks pengembangan produk ini peneliti melakukan pencetakan massal untuk didistribusikan dan disosialisasikan kepada guru, orangtua, maupun peserta didik.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada tahap penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan nilai kevalidan produk yang telah dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Pelaksanaan uji coba untuk mengevaluasi dan merevisi produk media yang telah dikembangkan. Uji coba pengembangan buku cerita bergambar dengan judul "Memanen Buah di Kebun Inna" dengan strategi *Interactive Read Aloud* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli

Validasi ahli adalah tahap awal pada desain uji coba setelah pengembangan produk selesai. Validasi dilakukan oleh validator yang

memiliki keahlian pada bidang pembuatan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. Prosedur yang akan dilakukan adalah mengkonsultasikan produk dan memberikan angket penilaian kelayakan produk yang telahdikembangkan dengan indikator kualitas materi dan keterterapan media.

b. Uji Coba Produk

Setelah revisi dan mendapatkan nilai yang valid dari validator, maka dilakukan uji coba pada peserta didik usia 5-6 tahun atau kelompok B di RA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan strategi *Interactive Read Aloud*.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada pengembangan media pembelejaran ini meliputi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut :

a. Validator produk

Kualifikasi validator adalah seseorang yang menguasai karakteristik buku cerita anak bergambar dan memiliki keahlian dalam pengembangan buku cerita berbahasa asing.

b. Guru kelas

Guru kelas menilai keadaan kelas saat pelaksaan uji coba produk buku cerita dengan menggunakan strategi *Interactive Read Aloud.* Selain itu guru kelas menilai kesesuaian produk dan strategi dalam pengenalan kosakata Bahasa Arab sehingga mampu diterapkan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

c. Anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun atau kelompok B.

3. Jenis Data

Data yang dikumpulkan pada pengembangan buku cerita bergambar adalah data kualitatif dan kuantitatif. Jenis data kualitatif berupa hasil wawancara untuk menganalisa kebutuhan sehingga dapat

menentukan spesifikasi produk yang dikembangan dan kritik beserta saran pada lembar angket dari responden. Sedangkan jenis data kuantitatif sebagai data pokok berupa nilai angka dari angket yang diperoleh dari responden setelah validasi ahli dan uji coba produk.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data :

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mencari informasi langsung dari sumbernya[44]. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.

b. Angket (Kuesioner)

Teknik ini merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab[45] . Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi mengenai suatu masalah dari responden. Ada 3 macam angket yang disebarkan pada penelitian ini. Yakni, angket pertama untuk validasi ahli, angket kedua diberikan pada guru kelas yang menilai kegiatan uji coba produk, dan angket ketiga sebagai penilaian kesiapan dan perkembangan Bahasa reseptif anak pada saat kegiatan uji coba berlangsung.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan buku cerita bergambar. Berikut instrumen yang digunakan oleh peneliti:

---

[44] R Sugiyono, 'Metode Penelitian Survey' (LP3ES: Jakarta, 2003).
[45] Sugiyono.

a. Instrumen Wawancara

Pedoman wawancara digunakan dalam kegiatan wawancara pada analisis kebutuhan. Pedoman wawancara meliputi metode, model, dan media dalam pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini.

b. Instrumen Angket

Angket dalam penelitian ini disusun sesuai dengan subyek penelitian. Berdasarkan subyek penelitian, angket dibagi menjadi 4, yaitu : (1) Angket validasi ahli, (2) Angket guru kelas, (3) Angket penilaian peserta didik.

Adapun kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Subyek	Aspek yang dinilai
1.	Validasi Ahli	Komponen isi buku cerita
		Karakteristik gambar
		Komposisi warna
2.	Guru Kelas	Komponen isi buku cerita
		Kesiapan kegiatan uji coba
		Efektifitas produk dan strategi dalam pengengembangan Bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun
3.	Peserta didik	Perkembangan bahasa reseptif anak (pengenalan kosakata Bahasa Arab)
		Keterampilan menyimak dengan strategi *Interactive Read Aloud*

Table 3 Kriteria Penilaian Angket Validasi dan Uji Coba Produk

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

6. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dalam pengumpulan data dianalisis sesuai dengan jenis data, berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut uraian analisis data tersebut :

a. Data Kualitatif

Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono mengemukakan bahwa data kualitatif yang berbentuk deskriptif dianalisis dengan 3 langkah, yaitu (1) *data reduction* / reduksi data, berupa pemilihan hal-hal pokok sesuai variabel (2) *data display* / penyajian data, yaitu data yang sudah direduksi sesuai variabel disajikan dalam bentuk narasi (3) *conclusion drawing* / verifikasi, yaitu penarikan kesimpulan [46].

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang didapatkan melalui angket dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setiap pertanyaan diberi bobot 1, 2, 3, 4, dan 5 yang diuraikan sebagai berikut :

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Layak
2.	4	Layak
3.	3	Cukup layak
4.	2	Kurang layak
5.	1	Tidak layak

Table 4 Penilaian Pada Angket

Data yang diperoleh selanjutnya akan dicari persentasenya dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

[46] Sugiyono.

$$P = \frac{\sum x \times \mathbf{100}\%}{\sum x_i}$$

Keterangan :

P : Persentase hasil subjek uji coba

Σx : Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

Σx_i : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Setelah diperoleh suatu hasil dari presentase data angket, kemudian hasil tersebut dianalisis dan dikelompokkan dalam kriteria analisis presentase penilaian untuk memperoleh jawaban mengenai tingkat kelayakan penilaian [47] (Akbar, 20013:82), sebagai berikut :

Tingkat pencapaian	Kriteria	Keterangan
85% - 100%	Sangat layak	Tanpa revisi
71% - 86%	Layak	Tanpa revisi
60% - 70%	Cukup layak	Revisi
50% - 59%	Kurang layak	Revisi
<50	Tidak layak	Revisi

Table 5 Kriteria Analisis Persentase Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[47] I Akbar, 'Penelitian Teoritis Dari Aspek Manfaat Penggunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Tenaga Pendidik Serta Tantangan Seputar Penelitian Pendidikan', *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2018 <https://ojs-untikaluwuk.ac.id/index.php/linear/article/view/121>.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Strategi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan anak usia dini, berbagai macam pengembangan pembelajaran bahasa tak luput dalam perhatian para ahli bahasa maupun guru-guru bahasa. Semakin bertambah banyaknya lembaga pendidikan Islam yang berdiri, tentu memberi andil yang sangat besar dalam pengembangan bahasa Arab. Pengenalan bahasa Arab sejak usia dini merupakan satu strategi pengenalan bahasa Al-qur'an. Pada tingkat pendidikan anak usia dini, pembelajaran bahasa Arab terbatas pada pengenalan kosakata.

Tahap awal dalam pengenalan bahasa asing pada anak adalah dengan mengenalkan kosakata terlebih dahulu, hal ini bertujuan untuk membantu anak dalam menggunakannya menjadi kalimat utuh yang baik dan benar. Pengenalan kosakata tidak dapat langsung dihafalkan tanpa dikenalkan terlebih dahulu, apalagi dalam pengenalan kosakata bahasa Arab. Perlu adanya penjelasan bentuk konkrit untuk memaknainya. Seperti dalam mengenalkan kosakata pada anak usia dini, jika anak hanya diberi kosakata dan maknanya tanpa memberikan gambaran benda, terlalu sulit bagi anak untuk menghafalkan secara langsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di lembaga RA di Trenggalek terkait pengenalan bahasa Arab, menyatakan bahwa pengenalan bahasa Arab bukan menjadi pokok inti dari pembelajaran. Hanya sebagai materi sisipan saja. Tidak terdapat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

materi khusus yang harus dicapai anak pada setiap tahapannya. Pembelajaran bahasa Arab terdiri dari percakapan singkat terkait salam, menanyakan kabar, materi-materi tertentu seperti anggota tubuh, hewan, buah, dan benda-benda yang ada di sekitar anak. Pengenalan bahasa Arab juga dilaksanakan mengikuti tema yang sedang dipelajari.

Hal ini selaras dengan pendapat guru RA DWP UIN Sunan Kalijaga, bahwa pembelajaran bahasa Arab juga dijadikan sebagai materi sisipan yang pada akhirnya tidak ada penilaian capaian khusus yang harus dicapai anak. Materi yang disampaikanpun beragam, melihat situasi dan kondisi serta tema yang sedang diajarkan. Seperti Ketika minggu ke-3 memasuki tema lingkunganku, maka guru menyisipkan kosakata benda-benda yang ada disekitar anak.

Berdasarkan hasil wawancara terkait media yang digunakan di RA DWP UIN Sunan Kalijaga, untuk pengenalan kosakata bahasa Arab guru menggunakan media *flashcard*. Media ini berupa kartu berukuran 25x30 cm dengan dua sisi yang berisi gambar dan makna. penggunaan media *flashcard* ini diaplikasikan dengan menggunakan metode demonstrasi, yakni anak menirukan setelah guru kemudian pada kesempatan selanjutnya anak menyebutkan makna secara Bersama-sama dengan melihat gambar yang tertera pada kartu.

Penggunaan *flashcard* memang umumnya digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut berbagai penelitian penggunaan media ini juga efektif digunakan, mengingat karakteristik anak usia dini pra-sekolah yang menyukai gambar dan warna. *Flashcard* bukanlah hal baru, tapi media ini hanya terfokus pada 1 kegiatan saja, yakni pengenalan kosakata. Perlu adanya media yang variatif untuk lebih menunjang kemampuan anak dalam mengembangkan bahasa asing.

Selain media *flashcard,* guru juga menggunakan metode gerak dan lagu. Untuk membantu anak menghafalkan kosakata, guru banyak mengubah lagu atau aransemen lirik lagu dengan kosakata bahasa Arab. Penggunaan metode ini memang sangat menarik, dengan karakteristik anak pra-sekolah yang menyukai kegiatan yang menyenangkan, tentu anak sangat antusias untuk menyanyikan lagu dengan Bersama-sama. Menurut pakar juga menyatakan bahwa penggunaan metode ini sangat efektif untuk membantu anak menghafalkan kosakata bahasa asing dengan mudah dan menyenangkan.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru mengenai implementasi kegiatan literasi berbahasa asing di sekolah, guru biasa membacakan buku cerita berbahasa Inggris dengan bergantian membacakan maknanya. Namun, untuk literasi dengan menyisipkan bahasa Arab dalam cerita, guru masih belum pernah melaksanakannya. Sehingga dalam hal ini, peneliti mengembangkan media ajar yang diharapkan mampu menambah referensi dalam meningkatkan literasi bahasa Arab.

B. Pengembangan Buku Cerita Dwibahasa

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Pengembangan media buku cerita bergambar dwibahasa menggunakan metode pengembangan 4D yakni *define, design, development,* dan *disseminate.*

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama pada pengembangan ini adalah tahap *define* atau yang popular dengan kegiatan analisis kebutuhan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan 3 analisis yakni,

a. *Front-end analysis,*

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas terkait pembelajaran bahasa Arab di TK/RA DWP UIN Sunan Kalijaga. Wawancara ini bertujuan untuk menentukan variasi media ajar baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab pada jenjang TK/RA. Analisis dilakukan guna mendapatkan data sebelum dilakukan pengembangan sebuah produk. Analisis pada penelitian ini bertujuan untuk menentukan spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan wawancara dengan narasumber didapatkan hasil bahwa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dalam pengenalan kosakata bahasa Arab. Di RA tersebut untuk media menggunakan *flashcard* atau kartu bergambar dalam pengenalan kosakata bahasa Arab.

Kemudian peneliti menawarkan sebuah inovasi media pembelajaran bahasa Arab khususnya pada pengenalan kosakata, yang dikemas dengan media buku cerita bergambar dwibahasa yang disisipi oleh beberapa kosakata bahasa Arab. Sebelumnya peneliti telah mengembangkan 1 buku cerita untuk dijadikan gambaran dengan tema hewan. Selanjutnya guru kelas B2 menyetujui dan mengajukan tema makananku dengan subtema buah untuk dikembangkan.

b. *Learner analysis,*

Guru mengidentifikasi siswa kelas B2 dengan melihat kemampuan bahasa asing khususnya bahasa Arab. Hal ini bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis kosakata yang dikembangkan menjadi buku cerita bergambar. Selain itu, hal ini juga digunakan peneliti untuk menentukan alur cerita, pemilihan komposisi warna, serta penentuan karakter pada media .

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

c. *Concept analysis*,

Setelah kedua tahap telah dilakukan, maka peneliti menentukan konsep media buku cerita bergambar yang dikembangkan. Yakni terdiri dari penentuan kosakata, karakter tokoh, dan alur cerita.

Dalam buku cerita bergambar ini makna dari kosakata bahasa Arab yang disisipkan tetap diberi makna dalam bahasa Indonesia. Pengambilan tema berdasarkan pada analisis kebutuhan di RA DWP UIN Sunan Kalijaga, yakni tema "Makananku". Kemudian peneliti mengerucutkan tema tersebut dan mengambil sub-tema "Buah-Buahan". Dalam cerita tema buah-buahan, peneliti tetap membuat alur cerita memakan buah. Kosakata yang disisipkan dalam buku cerita ini berjumlah 5 buah. Yakni, Buah Mangga, Apel, Jeruk, Pepaya, dan Pisang. Pengambilan 5 buah ini berdasarkan pada kemudahan siswa untuk mengulang kosakata bahasa Arab dan memang mengambil buah yang masih familiar disekitar anak.

Peneliti mengembangkan dua buku cerita bergambar dwibahasa dengan dua tema yang berbeda. Tema pertama adalah tema hewan dan tema kedua adalah tema buah-buahan. Pemilihan tema pertama berdasarkan keinginan pribadi peneliti sebagai bahan uji coba pengembangan. Kemudian tema kedua dipilih berdasarkan pada kebutuhan objek penelitian yang didapatkan melalui analisis kebutuhan, yakni wawancara dengan guru gelas kelompok B (anak usia 5-6 tahun) RA DWP UIN Sunan Kalijaga.

1) Penentuan kosakata bahasa Arab yang disisipkan pada buku cerita

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Berikut rincian kosakata bahasa Arab yang disisipkan pada buku cerita :

Tema Hewan		**Tema Buah-Buahan**	
Bahasa Indonesia	Bahasa Arab	Bahasa Indonesia	Bahasa Arab
Gajah	فِيْلٌ	Jeruk	بُرْتُقَالٌ
Burung	طَيْرٌ	Apel	تُفَاحٌ
Semut	نَمْلَةٌ	Manga	مَنْجَى
Monyet	قِرْدٌ	Pisang	مَوْزٌ
-	-	Pepaya	بَابَايَا

Table 6 Kosakata Bahasa Arab dalam Buku Cerita

Terdapat perbedaan jumlah pada kosakata yang disisipkan dalam buku cerita. Pada tema hewan, hanya mengambil 4 kosakata saja. Hal ini berdasarkan pengamatan peneliti bahwa dalam pengenalan kosakata bahasa Arab tentu berbeda dengan pengenalan kosakata bahasa Inggris yang sudah dijadikan sebagai bahasa Internasional. Peneliti mengambil alur cerita petualangan di hutan, jadi peneliti memilih hewan yang dapat ditemukan di hutan dengan mudah. Hewan yang dipilihpun bukan termasuk hewan buas.

Pada tema kedua, peneliti menyisipkan 5 kosakata bahasa Arab. Hal yang mendasari pemilihian 5 kosakata ini adalah kelima buah ini adalah buah yang ada disekitar lingkungan anak. Selain itu, pengucapan dari kelima kosakata ini masih mudah untuk dilafalkan maupun dihafalkan oleh anak. Peneliti juga memberikan penguatan bahwa ada beberapa buah yang makna bahasa Arabnya masih dekat dengan makna bahasa Indonesianya, jadi hal ini dapat membantu anak untuk menghafalkan kosakata tersebut dengan mudah.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2) Penentuan karakter tokoh utama

Tokoh utama pada buku cerita dwibahasa ini berjumlah dua tokoh. Yang kemudian diberi nama Inna dan Rara. Peneliti mengambil dua tokoh utama karena kedua buku cerita ini merupakan buku cerita seri petualangan. Hal ini tampak pada inti alur cerita, yakni mengenal alam sekitar. Berikut rincian karakteristik dari setiap tokoh utama :

	Tema hewan	**Tema buah**
Inna	Anak perempuan berjilbab dengan membawa tas ransel, kertas di atas papan ujian)	Anak perempuan berjilbab, berbaju santai dengan membawa keranjang buah, pakai topi kebun, bawa botol minum yg digantung.
Rara	Anak perempuan berkacamata, membawa ransel, dan membawa tongkat untuk berpetualang.	Anak perempuan berkacamata, berbaju santai, pakai topi kebun, bawa botol minum yg digantung

Table 7 Karakteristik Tokoh dalam Buku Cerita

Berikut gambar karakter tokoh utama pada buku cerita ini :

Tema Hewan **Tema Buah**

Gambar 1 Karakter Tokoh Utama dalam Buku Cerita

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3) Penyusunan alur cerita

Alur cerita disusun menggunakan Microsoft Word dan disusun langsung oleh peneliti. Penyusunan alur cerita mempertimbangkan kosakata bahasa Arab yang disisipkan dan menyesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Buku cerita ini diharapkan mampu saling berkaitan. Keterkaitan ini tampak dari makanan (buah) yang dimakan oleh hewan. Jadi dalam implementasinya guru atau pengguna mampu mengulas kosakata pada buku cerita pertama saat pembacaan buku cerita kedua. Kedua buku cerita ini tidak diberi seri 1 atau 2. Dengan harapan bahwa buku ini tidak mengganggu susunan kurikulum atau susunan kegiatan pada sekolah terkait.

Berikut rincian dari alur cerita kedua buku cerita yang dikembangkan :

	Tema Hewan	Tema Buah
Halaman-1	Rara dan Inna berpetualang di hutan untuk mencari hewan yang berbadan besar, telinga lebar, dan hidung yang Panjang di hutan	Inna memiliki kebun yang luas, di dalamnya terdapat bermacam-macam buah-buahan. Di hari libur, Inna mengajak Rara memanen buah-buahan di kebunnya.
Halaman-2	Selama perjalanan banyak binatang yang mereka jumpai. “ Rara, binatang apa yang terbang di atas itu?” tanya Inna sambil menunjuk hewan yang terbang tinggi	Rara terkesima melihat banyaknya buah-buahan yang ada di kebun Inna. Rara : “Wahh, Inna banyak sekali buah-buahannya” Inna : “Sekarang sedang musim panen Rara, jadi

	di atas pohon.“ sepertinya itu طَيْرٌ (burung) “ jawab Rara dengan penuh semangat. طَيْرٌ (burung) terbang di atas langit dengan sayapnya.	banyak pohon yang sedang berbuah. Ayo kita lihat buah-buahannya”
Halaman-3	Ditengah perjalanan mereka terkejut dengan hewan yang tiba-tiba melompat keatas pohon. “AAAA….. ap aitu Innaaa?” teriak Rara terkejut dengan penuh ketakutan. “ssssttt…. Tenang Ra. Itu قِرْدٌ (monyet) . dia memang suka melompat keatas pohon. Jangan berisik, nanti dia takut” jawab Inna sambal berbisik.	Dalam perjalanan, Inna melihat buah بُرْتُقَالٌ lalu memetiknya dan memperlihatkannya kepada Rara. Inna : “Naahh, coba lihat Ra! Ini buah بُرْتُقَالٌ . coba kamu makan Ra” Rara : “Ihhh, Inna. Rasanya asam sekali, ternyata بُرْتُقَالٌ itu rasanya asam tapi segar saat di makan”
Halaman-4	Dengan perlahan mereka melanjut perjalanan untuk menemukan hewan yang dicari. Karena kelelahan selama perjalanan, tanpa sengaja Inna tersandung batu hingga terjatuh. “ Buuukk…”	Di tengah perjalanan Rara dan Inna dikejutkan dengan buah yang tiba-tiba jatuh. Rara : “Hahh, apa itu Na yang jatuh?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

	“ Inna kenapa?” “Lelah sekali Ra, kita sudahi saja yuk” Kata Inna sambil menghapus keringat didahinya. “yasudah kita istirahat dulu aja yuk Na.” kata Rara menenangkan Inna dan memberikan botol air minum kepadanya.	
Halaman-5	Beberapa saat kemudian, Ketika hendak melanjutkan perjalanan, Rara melihat ada serangga yang berjalan di pohon. “Wah lihat deh Na, ada نَمْلَةٌ (semut) yang berjalan sendirian, biasanya dia berjalan bergerombol dengan teman-temannya” kata Rara menunjuk نَمْلَةٌ (semut) yang ada di pohon.	Inna : “Hahahaha… Rara ini buah مَنْجَا , coba kamu cium! Baunya harum bukan? Rara : “Benar, rasanya bagaimana ya Na?” Inna : “kita masukkan ke keranjang dulu aja yuk Ra, nanti kita makan Bersama. “
Halaman-6	“UUUUKKK….” Suara keras deruman hewan yang mengagetkan mereka	Merekapun melanjutkan perjalanannya Inna : “Rara lihat! Itu adalah pohon تُفَّاحَةٌ , ayo kita petik !”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

		Rara : “Wahh Inna, buahnya banyak sekali.”
Halaman-7	“Ra, suara apa itu, besar sekali” “Iya suara apa itu Na?” “Ayo kita cari” Mereka berlari kearah suara deruman yang mengagetkan mereka.	Setelah Rara dan Inna mengumpulkan buah تُفَاحَةٌ , merekapun melanjutkan perjalanan.
Halaman-8	Dibalik semak-semak, Inna dan Rara terkagum-kagum melihat seekor hewan yang berbadan besar, telinga lebar, dan berhidung Panjang.	Dalam perjalanan Rara melihat pohon pisang yang sedang berbuah. Rara : “Inna, bukannya itu pohon مَوْزٌ ? Inna : “Benar, Ra. Ayo kita kesana!”
Halaman-9	“wah ternyata ini ya yang Namanya فِيْلٌ . besar sekali ya Ra” “Iya Na, tubuhnya besar sekali” “telinganya lebar juga ya” “hidungnya juga Panjang sekali Ra” “Subhanallah, luar biasa sekali ciptaan Allah ya Na.”	Karena hari sudah sore, merekapun beristirahat di pendopo yang ada di kebun. Rara : “Wah Inna, lihat buah ap aitu? Sepertinya itu sudah bisa dipetik ya? Inna : “itu buah بَابَايَا Ra. Ayok kita petik.

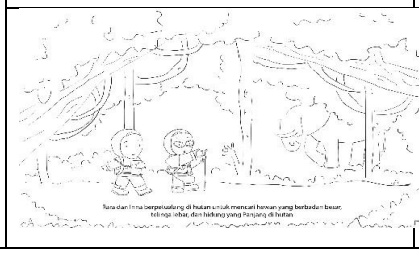
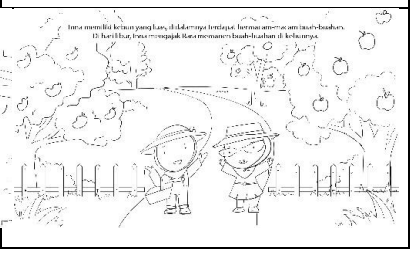
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Halaman-10	Mereka pulang dengan rasa puas dan gembira. Selama perjalanan mencari فِيْلٌ (gajah) , mereka juga menemukan طَيْرٌ (burung) yang terbang tinggi dengan kedua sayapnya, قِرْدٌ (monyet) yang melompat keatas pohon, dan juga نَمْلَةٌ (semut) yang berjalan sendiri di atas pohon.	Setelah mereka memanen buah-buahan yang ada di kebun, merekapun mengupas dan memakan buah Bersama.

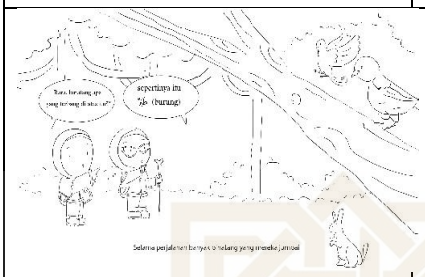
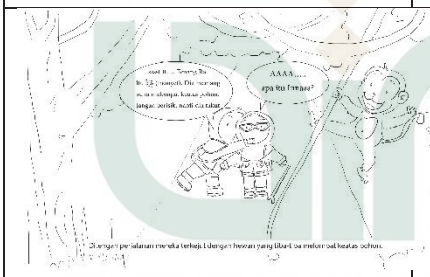
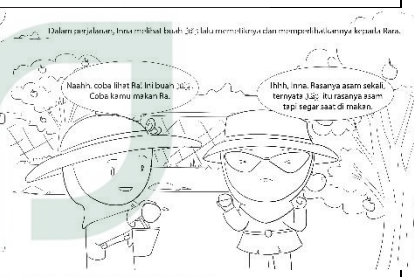
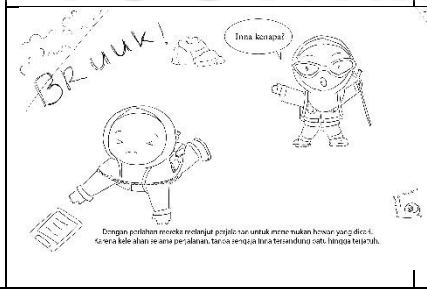
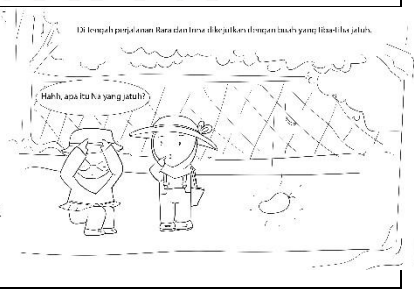
Table 8 Rangkaian Alur Cerita dalam Setiap Halaman

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desian, peneliti merealisasikan alur cerita menjadi sketsa buku cerita bergambar. Rancangan sketsa buku cerita disusun saat penyusunan alur cerita, kemudian divisualisasikan menjasi sebuah sketsa menggunakan *software Adobe Ilustrator CC 2022.* Berikut rancangan sketsa dan visualisasi sketsa gambar.

	Tema Hewan	**Tema Buah**
Halaman-1	Ilustrasi : Inna dan Rara berjalan memasuki hutan dengan membawa kertas di atas papan ujian.	Ilustrasi : Inna dan Rara masuk ke kebun buah.
		

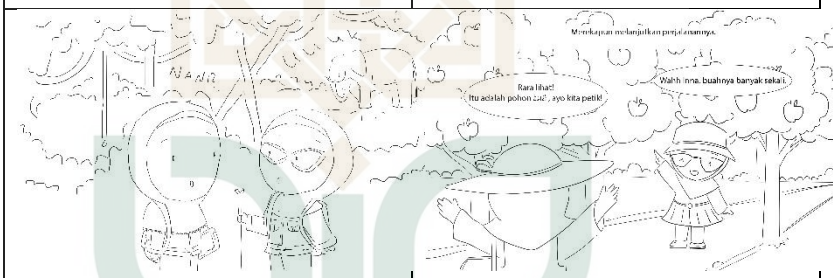
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Halaman-2	Ilustrasi : Inna menujuk burung yang terbang di atas pohon.	Ilustrasi : Inna dan Rara melihat kebun dengan banyaknya buah-buah yg sudah masak pohon.
		
Halaman-3	Ilustrasi : Ada monyet yang melompat keatas pohon, Rara terkejut ketakutan, dan Inna berbisik ke Rara sambil menaruh jari ke mulutnya.	Ilustrasi : Inna memegang jeruk, dan Rara mencoba makan buah jeruk yang rasanya asam.
		
Halaman-4	Ilustrasi : Inna terjatuh karena tersandung batu dan mengusap keringat	Ilustrasi : Rara terkejut melihat buah mangga yang jatuh dari pohon
		

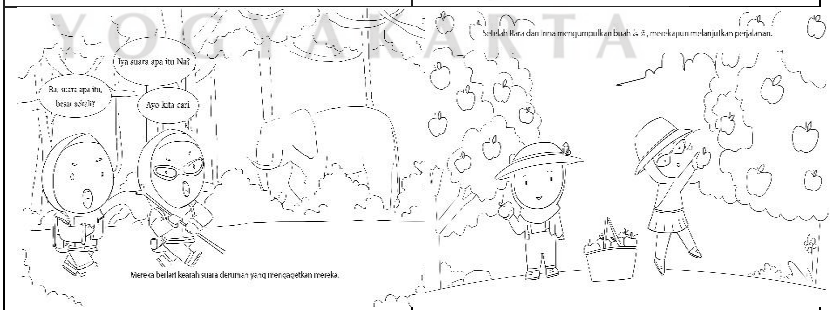
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Halaman-5	Ilustrasi : Rara menunjuk semut yang ada dipohon	Ilustrasi : Inna dan Rara di bawah pohon mangga. Inna memegang mangga dan Rara mencium bau pohon mangga

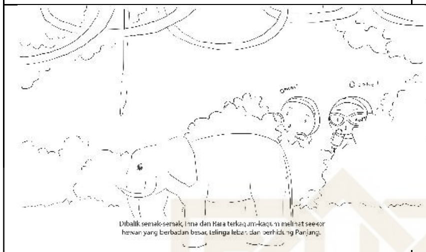
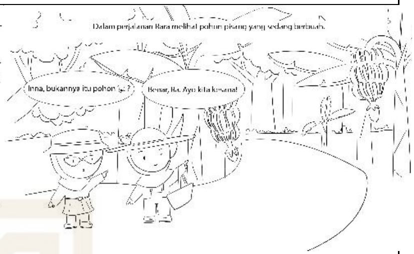
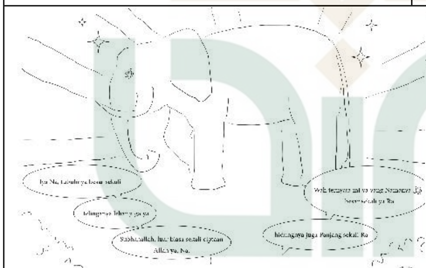
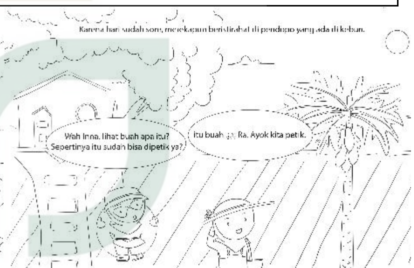
Halaman-6	(Ilustrasi : Inna dan Rara saling bertatapan dengan raut muka terkejut)	Ilustrasi : Inna dan Rara melihat pohon apel yang buahnya banyak sekali



Halaman-7	(Ilustrasi: Inna dan Rara berlari menghampiri gajah yang ada dibalik semak-semak)	Ilustrasi: Inna dan Rara mengumpulkan buah apel dan menaruhnya di keranjang



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Halaman-8	(Ilustrasi : Inna dan Rara mengintip dibalik semak-semak sambil melihat gajah yang besar)	Ilustrasi : Inna dan Rara berjalan ke arah pohon pisang
		
Halaman-9	(Ilustrasi : full gambar gajah, tanpa ada gambar Inna dan Rara)	Ilustrasi : Inna dan Rara berjalan menuju pendopo sambil Rara menunjuk pohon pepaya yang ada disamping pendopo
		
Halaman-10	Ilustrasi :Inna dan Rara berjalan keluar hutan sambil bergandengan tangan dan disekitarnya ada monyet, burung, semut, dan gajah.	Ilustrasi : gambar keranjang yang penuh dengan buah, disampingnya ada botol minum. Inna mengupas buah mangga, dan Rara makan buah pisang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

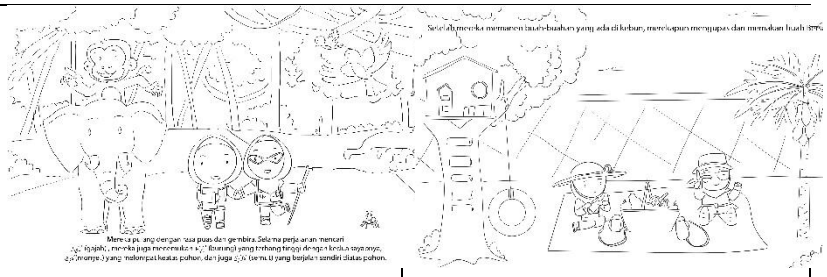
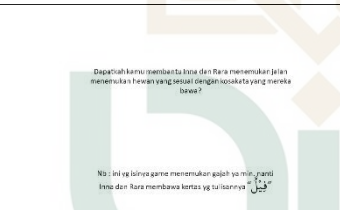
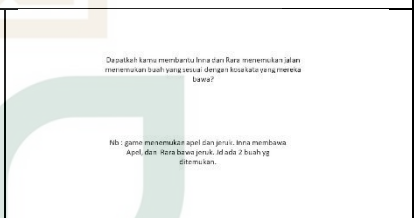
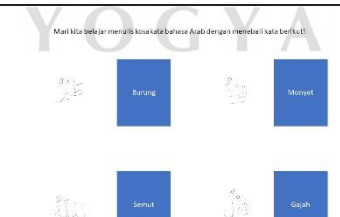
	
Halaman-11	Ringkasan keseluruhan kosakata bahasa Arab beserta gambar yang disisipkan dalam buku cerita.
Halaman-12	Game labirin
	 
Halaman-13	Aktivitas menebali tulisan Arab
	
	Mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Arab yang sesuai

Table 9 Rancangan Sketsa Setiap Halaman

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan finalisasi dari tahap desian. Pada tahap ini, sketsa yang sudah dibuat kemudian disempurnakan visualisasinya menjadi buku cerita bergambar yang berwarna. Pemilihan warna dilakukan dengan pewarnaan penuh pada satu halaman. Hal ini dimaksudkan untuk menarik minat anak untuk menyimak pembacaan buku maupun membaca buku secara mandiri. Fokus gambar maupun warna tidak difokuskan pada satu atau dua objek tertentu. Melainkan rata, jadi tidak ada spesialisasi ukuran, bentuk, maupun warna pada setiap halaman. Meskipun pada dasarnya buku cerita bergambar ini bertujuan untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab.

Pada tahap ini, peneliti menyempurnakan sketsa buku cerita menggunakan *Software Adobe Ilustrator CC 2022.* Berikut tahap visualisasi gambar buku cerita bergambar.

Gambar 2 Tahap Visualisasi dari Sketsa Menjadi Gambar Berwarna

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan uji validasi setelah visualisasi gambar selesai dilakukan. Validasi ahli dilakukan hanya kepada 1 ahli saja. Yakni kepada Bapak Dr. Heru Kurniawan, M.A. beliau adalah seorang dosen di UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, selain itu beliau juga penulis senior buku-buku anak usia dini. Berdasarkan Riwayat kepenulisan beliau dalam bidang kepenulisan buku cerita maupun buku aktivitas untuk anak usia dini, maka validasi ahli dan materi diberikan kepada beliau.

Hasil validasi ahli produk ini ada dilampirkan pada lampiran 5. Berikut hasil analisis beserta rincian saran dan komentar untuk perbaikan produk ini :

No	**Aspek Penilaian**	**X**	**Xi**	**Persentase**	**Kriteria**
1	Kesesuaian buku cerita dengan tujuan pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia 5-6 tahun	5	5	100%	Sangat menarik
2	Kebenaran kosakata bahasa Arab yang digunakan	5	5	100%	Sangat menarik
3	Kesesuaian isi buku cerita dengan tujuan perkembangan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun	4	5	80%	Menarik
4	Runtutan alur cerita	5	5	100%	Sangat menarik
5	Pemilihan kata yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	5	5	100%	Sangat menarik

6	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	5	100%	Sangat menarik
7	Kesesuaian gambar dengan alur cerita	4	5	80%	Menarik
8	Bentuk dan ukuran huruf	5	5	100%	Sangat menarik
9	Konsistensi bentuk dan ukuran huruf	5	5	100%	Sangat menarik
10	Kejelasan tulisan dan gambar	5	5	100%	Sangat menarik
11	Kesesuaian gambar dengan konsep	4	5	80%	Menarik
12	Ketetapan tata letak gambar	5	5	100%	Sangat menarik
13	Komposisi dan ukuran gambar	4	5	80%	Menarik
14	Ketepatan komposisi warna	5	5	100%	Sangat menarik
15	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	5	5	100%	Sangat menarik

Table 10 Hasil Validasi Ahli

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Keterangan:

X : jumlah jawaban responden dalam satu item

Xi : jumlah jawaban maksimal dalam datu item pernyataan

Berikut rincian saran dan perbaikan dari validator dan hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti :

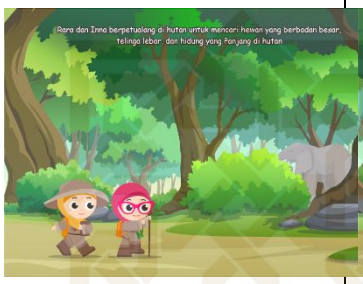
Saran	Sebelum Perbaikan	Sesudah perbaikan
Penulisan Terjemahan Indonesia kata Arab diseragamakan di dua Buku		
Perhatikan penulisan kata dalam Indonesia, harus benar		
Beri tambahan halaman untuk aktivitas bermain Bahasa Arabnya	Belum ada halaman aktivitas untuk anak	
Tinggal perhatikan penulisan sesuai ejaan yang benar		
Font jika diperbesar akan lebih jelas		

Table 11 Saran dan Perbaikan

Berdasarkan hasil penghitungan persentase pada table 10 di atas, dari ke-15 aspek penilaian yang dinilai oleh validator, 11 poin mendapatkan persentasi 100% dengan kategori sangat menarik, dan 4 poin mendapatkan persentase 80% dengan kategori menarik. Total persentase dari penilaian validator adalah 95% dengan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa produk buku cerita bergambar dwibahasa ini sangat layak digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Arab menggunakan strategi *Interactive Read Aloud*.

Berikut hasil pengembangan buku cerita bergambar setelah dilakukan perbaikan.

HEWAN **BUAH**

Rara dan Inna berpetualang di hutan untuk mencari hewan yang berbadan besar, telinga lebar, dan hidung yang panjang di hutan
1
Inna memiliki kebun yang luas, di dalamnya terdapat bermacam-macam buah-buahan. Di hari libur, Inna mengajak Rara memanen buah-buahan di kebunnya.
1
Selama perjalanan banyak binatang yang mereka jumpai.
Rara, binatang apa yang terbang di atas itu?
Sepertinya itu طَيْرٌ (burung).
2
Rara terkesima melihat banyaknya buah-buahan yang ada di kebun Inna.
Wahh, Inna banyak sekali buah-buahannya!
Sekarang sedang musim panen Rara, jadi banyak pohon yang sedang berbuah. Ayo kita lihat buah-buahannya!
2
Di tengah perjalanan mereka terkejut dengan hewan yang tiba-tiba melompat keatas pohon.
AAAA..... apa itu Innaaa?
Ssssttt.... Tenang Ra. Itu قِرْدٌ (monyet). Dia memang suka melompat keatas pohon. Jangan berisik, nanti dia takut.
3
Dalam perjalanan, Inna melihat buah بُرْتُقَالٌ (jeruk) lalu memetiknya dan memperlihatkannya kepada Rara.
Ihhh, Inna. Rasanya asam sekali, ternyata بُرْتُقَالٌ (jeruk) itu rasanya asam tapi segar saat di makan
3
Dengan perlahan mereka melanjutkan perjalanan untuk menemukan hewan yang dicari. Karena kelelahan selama perjalanan, tanpa sengaja Inna tersandung batu hingga terjatuh.
Inna kenapa?
BRUUK!
4
Di tengah perjalanan Rara dan Inna dikejutkan dengan buah yang tiba-tiba jatuh.
Hahh, apa itu ?Na yang jatuh?
4

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Gambar 3 Hasil Revisi Keseluruhan produk

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

4. *Disseminate* (Diseminasi)

Tahap diseminasi merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dikembangkan. Namun dikarenakan buku cerita bergambar ini merupakan hasil produk dari tugas akhir tesis peneliti, maka buku cerita ini belum layak untuk disosialisasikan atau disebarluaskan. Sehingga perlu adanya pengesahan dari dewan penguji bahwa buku cerita dwibahasa ini mampu digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Arab dan mampu mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Untuk selanjutnya, setelah ujian akhir dari penelitian dan pengembangan ini maka produk buku cerita bergambar dwibahasa ini akan disosialisasikan pada beberapa lembaga TK/RA yang mengenalkan kosakata bahasa Arab.

Saat sosialisasi, peneliti juga akan mendemonstrasikan bagaimana penggunaan buku cerita dwibahasa ini dengan menggunakan strategi *Interactive Read Aloud* untuk pengenalan kosakata bahasa Arab pada lembaga tersebut. Sehingga strategi dan media ini mampu menjadi variasi dan inovasi baru pada pengenalan kosakata bahasa Arab di lembaga TK/RA.

C. Uji Coba Buku Cerita Dwibahasa dengan Strategi *Interactive Read Aloud* dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Arab di RA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Uji coba buku cerita bergambar dwibahasa dilakukan di RA UIN Sunan Kalijaga dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk ini sebagai media ajar dalam pengenalan kosakata bahasa Arab. Uji coba kelayakan dilakukan pada kelas B2 yang setara dengan usia anak 5-6 tahun atau yang biasa disebut kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa. Buku cerita diuji cobakan dengan menggunakan

strategi *Interactive Read Aloud* atau membaca nyaring yang interaktif. Interaktif yang dimaksudkan disini adalah adanya timbal balik antara pembaca dan pendengar.

Dalam uji coba produk, peneliti menggunakan benda konkrit atau benda asli sesuai dengan kosakata yang sedang dikenalkan. Produk yang diujicobakan adalah buku cerita bergambar dengan judul "Memanen Buah di Kebun Inna". Kosakata yang dicantumkan pada judul tersebut terdiri dari 5 kosakata, yakni buah apel (تُفَّاحَةٌ), buah jeruk (بُرْتُقَالٌ), buah papaya (بَابَايَا), buah manga (مَنْجَا), dan buah pisang (مَوْزٌ). Peneliti membawa kelima buah tersebut untuk dijadikan sebagai media bantu dalam menjelaskan makna.

Penggunakan media konkret dalam uji coba, membantu peneliti dalam menjelaskan makna, karena dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab setidaknya guru tidak dianjurkan untuk menyebutkan maknanya dalam bahasa Indonesia atau bahasa asli yang digunakan sehari-hari. Guru diperbolehkan untuk menyebutkan permisalan atau menyebutkan makna lain dalam bahasa Arab. Hal ini bertujuan untuk membantu anak berpikir dan mencari maknanya sendiri, supaya anak tidak bergantung pada penjelasan makna dari guru.

Saat pembacaan buku cerita, tampak antusias siswa tertuju pada buku cerita yang sedang dibuka. Pada setiap halaman buku cerita, terdiri dari gambar-gambar yang menarik dengan pemilihan warna yang mencolok. Sehingga saat anak-anak melihat tampilan setiap halaman mereka dapat mengidentifikasi berbagai gambar dan warna. Saat kegiatan berlangsung, banyak anak yang juga membahas tentang macam-macam gambar dan warna yang mereka lihat. Disinilah tampak adanya interaksi antara siswa, guru, dan juga media. Sehingga buku

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

cerita bergambar ini mampu digunakan dengan strategi *interactive read aloud*.

Sedangkan untuk pengenalan kosakata bahasa Arab, buku ini fokus pada pengenalan kosakata saja, jadi jika dikaitkan dengan teori-teori dalam pengenalan kosakata bahasa Arab, tentu buku cerita bergambar ini mampu dijadikan referensi media ajar. Setelah halaman terakhir pada buku cerita, peneliti memberikan simpulan berupa review keseluruhan kosakata yang telah dikenalkan. Dalam penyajiannya, peneliti menyajikan gambar dan makna bahasa Arab tanpa mencantumkan makna bahasa Indonesianya. Karena dengan melihat gambar, tentu anak dapat menebak makna dari tulisan Arab yang ada di sebelahnya.

Buku cerita ini juga dilengkapi dengan halaman aktivitas siswa yang reflekso materi. Ada 2 lembar kerja siswa yang dapat dikerjakan, diantaranya berupa quiz labirin, menulis ulang kata bahasa Arab, dan menjodohkan. Dengan adanya halaman kerja siswa tersebut, siswa diharapkan mampu mengingat kosakata yang berupa tulisan maupun gambar dengan baik dan benar.

Pada kegiatan uji coba lapangan, ada 2 tipe penilaian yang dilakukan. Yakni penilaian pertama penilaian guru terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dan penilaian kedua terkait keaktifan, antusias dan pemahaman siswa saat kegiatan *interactive read aloud* dengan buku cerita bergambar ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

1. Penilaian Angket oleh guru

Penilaian angket pertama dilakukan oleh guru wali kelas dan kepala sekolah sebagai pengamat saat pelaksanaan kegiatan di dalam kelas.

NO	Aspek/Kriteria	A	B	(Σ X)	(Σ Xi)	%
1	Materi dalam buku cerita menarik untuk anak usia 5-6 tahun	5	4	9	10	90%
2	Anak tertarik dengan buku cerita dwi-bahasa "Memanen Buah di Kebun Inna"	4	4	8	10	80%
3	Buku cerita dwi bahasa "Memanen Buah di Kebun Inna" membuat anak lebih tertarik untuk membaca buku	4	4	8	10	80%
4	Runtutan alur cerita baik	5	5	10	10	100%
5	Pemilihan kata sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	4	4	8	10	80%
6	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	5	10	10	100%
7	Komposisi warna pada buku cerita sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	4	5	9	10	90%
8	Penyampaian kegiatan Interactive Read Aloud baik	5	5	10	10	100%

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

9	Kegiatan Interactive Read Aloud dengan buku cerita dwi-bahasa (Indonesia-Arab) sesuai dengan tujuan pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia 5-6 tahun	5	4	9	10	90%
10	Anak-anak antusias dengan kegiatan Interactive Read Aloud menggunakan buku cerita dwi-bahasa (Indonesia-Arab)	5	5	10	10	100%
	TOTAL SKOR			**91**	**100**	
	PERSENTASE AKHIR	**91%**				

Table 12 Hasil Rekapitulasi Penilaian Angket oleh Guru

Keterangan :

- Skor 5 : untuk penilaian sangat setuju / sangat menarik / sangat jelas / sangat baik / sangat mudah
- Skor 4 : untuk penilaian setuju / menarik / jelas / baik / mudah
- Skor 3 : untuk penilaian cukup setuju/ cukup menarik / cukup jelas / cukup baik / cukup mudah
- Skor 2 : untuk penilaian kurang setuju / kurang menarik / kurang jelas / kurang baik / kurang mudah
- Skor 1 : untuk penilaian tidak setuju / tidak menarik / tidak jelas / tidak baik / tidak mudah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Berikut rincian analisis dari rekapitulasi hasil angket oleh guru.

- Aspek/kriteria 1, materi dalam buku cerita menarik until anak usia 5-6 tahun. Didapatkan skor akhir 9 dengan persentase 90%, hal ini dikatakan bahwa materi dalam buku cerita sangat layak untuk diaplikasikan pada anak usia 5-6 tahun.
- Aspek/kriteria 2, anak tertarik dengan buku cerita dwibahasa "Memanen Buah di Kebun Inna". Didapatkan skor akhir 8 dengan persentase 80%, hal ini dikatakan bahwa buku ini layak untuk aplikasikan karena anak tertarik pada buku cerita bergambar dwibahasa.
- Aspekkriteria 3, buku cerita dwibahasa membuat anak lebih tertarik untuk membaca buku. Didapatkan skor akhir 8 dengan persentase 80%, hal ini dikatakan bahwa anak tertarik untuk membaca buku.
- Aspek/kriteria 4, runtutan alur cerita baik. Didapatkan skor akhir 10 dengan persentase 100%, hal ini dikatakan bahwa guru setuju bahwa penyusunan runtutan alur cerita disusun dengan baik.
- Aspek/kriteria 5, pemilihan kata sesuai dengan anak usia 5-6 tahun. Didapatkan skor akhir 8 dengan persentase 80%, hal ini dikatakan bahwa pemilihan kata layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.
- Aspek/kriteria 6, penggunaan bahasa yang komunikatif. Didapatkan skor akhir 10 dengan persentase 100%, hal ini dikatakan guru sangat setuju bahwa penggunaan bahasa menggunakan bahasa yang komunikatif.
- Aspek/kriteria 7, komposisi warna pada buku cerita sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Didapatkan skor akhir

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

9 dengan persentase 90%, hal ini dikatakan bahwa pemilihan komposisi warna sesuai dan sangat layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

- Aspek/kriteria 8, penyampaian keguatan *interactive read aloud* baik. Didapatkan skor akhir 10 dengan persentase 100%, hal ini dikatakan bahwa guru sangat setuju dengan pernyataan di atas.
- Aspek/kriteria 9, kegiatan *interactive read aloud* dengan buku cerita dwibahasa (Indonesia-Arab) sesuai dengan tujuan pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia 5-6 tahun. Didapatkan skor akhir 9 dengan persentase 90%, hal ini dikatakan bahwa guru sangat setuju dengan pernyataan tersebut, yakni buku cerita dwibahasa ini sangat layak digunakan dengan menggunakan strategi *interactive read aloud* .
- Aspek/kriteria 10, anak-anak antusias dengan kegiatan *interactive read aloud* menggunakan buku cerita dwibahasa (Indonesia-Arab). Didapatkan skor akhir 10 dengan persentase 100%, hal ini dikatakan bahwa guru sangat setuju dengan keantusiasan siswa dalam menyimak kegiatan *interactive read aloud* dengan buku cerita ini sehingga buku ini sangat layak untuk diaplikasikan.

Skor akhir dari keseluruhan aspek.kriteria mendapatkan skor 91, dengan persentase 91%. Dalam kriteria analisis persentase yang tertulis dalam BAB III, produk buku cerita bergambar ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pengenalan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan strategi *interactive read aloud*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2. Angket Penilaian Siswa

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas B2 di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Kelas B2 berjumlah 13 anak, karena ada 4 anak yang berhalangan hadir jadi jumlah anak yang mengikuti kegiatan adalah 9 anak. Berikut hasil rekapitulasi pada setiap indikator.

No	Nama	Aspek Penilaian								(ΣX)	(ΣXi)
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Anak-1	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,0
2	Anak-2	4	4	3	3	4	4	4	3	29	3,6
3	Anak-3	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,0
4	Anak-4	4	4	3	4	4	4	3	3	29	3,6
5	Anak-5	4	4	3	4	3	4	3	3	28	3,5
6	Anak-6	3	4	4	3	3	4	3	4	28	3,5
7	Anak-7	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,0
8	Anak-8	3	4	3	3	3	4	3	3	26	3,3
9	Anak-9	3	4	3	3	4	3	4	3	27	3,4
TOTAL		10	12	10	10	11	11	11	10	85	
SKOR MAKSIMAL		12	12	12	12	12	12	12	12	96	
PRESENTASE		83 %	100 %	83 %	83 %	92 %	92 %	92 %	83 %	89%	

Table 13 Rekapitulasi Angket Penilaian Siswa

KETERANGAN :

1. **BB (1)** artinya Belum Berkembang : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atay dicontohkan oleh guru;
2. **MB (2)** artinya Mulai Berkembang : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;

3. **BSH (3)** artinya Berkembang Sesuai Harapan : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
4. **BSB (4)** artinya Berkembang Sangat Baik : bila anak dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

8 aspek penilaian di atas dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni 4 poin pertama merupakan penilaian terkait perkembangan bahasa reseptif anak yang terfokuskan pada pengenalan kosakata bahasa Arab, sedangkan 4 poin selanjutnya merupakan aspek penilaian untuk implementasi kegiatan *interactive read aloud* sebagai salah satu pengembangan keterampilan menyimak. berikut rincian analisis dan interpretasi data pada setiap indikator.

a) Analisis Data

- Indikator 1, anak mampu mengenal kosakata bahasa Arab. Didapatkan total skor 10 poin dengan persentase nilai 83 %. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembangan sangat baik (BSB).
- Indikator 2, anak mampu menirukan kosakata bahasa Arab. Didapatkan total skor 12 poin dengan persentase nilai 100%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).
- Indikator 3, anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Arab. Didapatkan total skor 10 poin dengan persentase nilai 83%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

- Indikator 4, anak mampu menyebutkan makna kosakata bahasa Arab. Didapatkan total skor 10 poin dengan persentase nilai 83%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).
- Indikator 5, anak mampu menyimak kegiatan *interactive read aloud.* Didapatkan total skor 11 poin dengan persentase nilai 92%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).
- Indikator 6, anak mampu mengikuti kegiatan *interactive read aloud*. Didapatkan total skor 11 poin dengan persentase nilai 92%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).
- Indikator 7, anak manujukkan mimic wajah antusias saat mengikuti kegiatan *interactive read aloud*. Didapatkan total skor 11 poin dengan persentase nilai 92%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).
- Indikator 8, anak mampu menanggapi cerita atau mengungkapkan kesan dari cerita yang disampaikan oleh guru. Didapatkan total skor 10 poin dengan persentase nilai 83%. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).

b) Interpretasi Data

- Indikator 1, anak mampu mengenal kosakata bahasa Arab.

  Pengenalan kosakata bahasa Arab diawali dengan Teknik memperdengarkan kata. Yakni pada saat membacakan buku dengan suara nyaring, guru mengulangi bacaan kosakata. Pada kegiatan ini, 75% anak antusias mendengarkan pembacaan buku

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

cerita dengan sisipan kosakata bahasa Arab, meskipun tampak 3 anak yang masih menunjukkan mimic kebingungan karna adanya penggunaan 2 bahasa dalam satu kalimat.

- Indikator 2, anak mampu menirukan kosakata bahasa Arab.

  Setelah memperdengarkan kosakata beberapa kali saat membaca cerita, guru mengajak anak untuk menirukan kosakata sebanyak 3 kali. Pada indikator ini, anak mampu menirukan dengan baik dan 100% anak antusias menirukan dengan suara lantang.

- Indikator 3, anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Arab.

  Teknik pengenalan kosakata bahasa Arab selanjutnya adalah anak diajak untuk menyebutkan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari dengan bantuan media asli yang dibawa oleh guru. Dengan menggunakan benda asli pada kegiatan pembelajaran, sangat membantu anak untuk memahami makna suatu kata. Pada kegiatan ini, guru meminta anak untuk menyebutkan kosakata bahasa Arab dari benda yang ditunjuk oleh guru, hasilnya 75% anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Arab dengan benar.

- Indikator 4, anak mampu menyebutkan makna kosakata bahasa Arab.

  Dengan bantuan benda asli yang digunakan oleh guru, anak mampu menyebutkan makna kosakata bahasa Arab dengan benar. Namun ada 4 anak yang fokusnya berubah sehingga ketika ditunjuk secara bergantian, keempat anak tersebut masih perlu dibantu oleh guru dalam menjawab makna dari kosakata tersebut.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

- Indikator 5, anak mampu menyimak kegiatan *interactive read aloud.*

  Kegiatan membacakan buku dengan nyaring bukanlah kegiatan baru pada RA tersebut, sehingga anak sudah terbiasa dengan kegiatan ini. Namun yang membedakan adalah sisipan kosakata bahasa Arab pada buku cerita yang dibacakan oleh guru. Sehingga pada kegiatan ini anak mampu menyimak pembacaan buku dengan baik.
- Indikator 6, anak mampu mengikuti kegiatan *interactive read aloud*.

  Kegiatan pembacaan buku dengan nyaring dan interaktif mampu diikuti oleh keseluruhan anak dengan baik, meskipun ada 1 anak yang saat kegiatan tidak bisa duduk dengan tenang di tempatnya. Setelah dikonfimasi, memang untuk anak tersebut waktu fokus untuk mengikuti suatu kegiatan tidak berselang lama. Jadi harus ada guru yang mendampingi duduk disamping anak tersebut.
- Indikator 7, anak manujukkan mimic wajah antusias saat mengikuti kegiatan *interactive read aloud*.

  Mimic wajah antusias anak dalam mengikuti kegiatan sangat tampak dari interaksi anak dengan buku dan benda yang dibawa oleh guru. Ketika kegiatan sedang berlangsung tak segan anak ikut menunjuk-nunjuk gambar, mengungkapkan pendapat, serta menanyakan beberapa hal kepada guru. Selain itu, anak juga menampakkan mimic wajah antusias pada kegiatan refleksi di akhir kegiatan. Kegiatan refleksi berupa mengulang kosakata secara Bersama-sama dan bermain tebak-tebakan kata bahasa Arab beserta maknanya dengan menggunakan benda asli.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

- Indikator 8, anak mampu menanggapi cerita atau mengungkapkan kesan dari cerita yang disampaikan oleh guru. Tanggapan cerita dan kesan yang diungkapkan oleh anak mampu disampaikan dengan baik. Mereka mampu menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan oleh guru dan mampu menjelaskan buah-buahan yang telah dipelajari bersama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan buku cerita bergambar dwibahasa ini mampu menarik minat anak dalam kegiatan pengenalan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B. Dan buku ini dapat digunakan dengan menggunakan strategi *interactive read aloud* sebagai salah satu komponen pada kegiatan literasi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA