

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Di dalam pembuatan CD interaktif ini terdapat beberapa landasan teori yang menjadi acuan dan juga sumber informasi yang dapat menunjang dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif ini.

Teknologi multimedia sudah banyak digunakan oleh masyarakat dalam berbagai hal contohnya dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi tersebut selain menarik tetapi juga akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya. Adapun pengertian multimedia di bawah ini.

#### 2.1 Multimedia

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, kemudahan akan informasi semakin dibutuhkan, salahsatunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media berbeda untuk menyampaikan informasi antara lain : teks, *audio*, grafis, animasi, video, dan *interface*. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu. Selain itu multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, dan gambar video (Suyanto, 2003: 21). Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001: 21), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk

membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto dari Hoffstetter, 2003: 21). Kelebihan Inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

## 2.2 CD Interaktif

CD interaktif terdiri dari kata CD dan interaktif. CD adalah media penyimpanan data yang merupakan singkatan dari *compact disc*, sedangkan interaktif adalah komunikasi dua arah atau disebut juga dialog. Dua arah maksudnya adalah kita ikut aktif untuk menentukan jalannya materi, seperti pada *game* dan *website*. Jika hanya satu arah atau monolog, kita hanya dapat menonton jalannya materi dari awal sampai akhir seperti menonton film atau mendengar musik. Jika diartikan secara sederhana (Hendi Hendratman, 2005: 18), CD interaktif adalah materi yang bisa diakses sesuai keinginan pengguna dalam media CD. Selain itu CD interaktif merupakan salahsatu hasil dari pengambilan data dan gambar, pengolahan/*editing*, serta pemberian navigasi untuk menjalankan CD tersebut. Dengan adanya navigasi, maka orang yang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusur ke bagian-bagian yang diinginkan, sehingga materi lebih jelas dan mendalam, sehingga terjadi interaksi antara orang yang menjalankan CD dengan program dan materi yang ada pada CD tersebut,

CD interaktif biasa digunakan untuk pembelajaran, presentasi, promosi, game, dan media informasi. Materi-materi bisa langsung diakses dari CD tanpa harus melalui proses instalasi. CD interaktif bisa disingkat penulisannya menjadi CD-i. Adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

## **Kelebihan**

1. Kaya akan unsur multimedia.
2. Lebih impresif dan menyenangkan.
3. Mudah dan murah untuk diduplikasi (copy CD)
4. Mudah dirubah atau direvisi.

## **Kekurangan**

1. Jangkauan promosi terbatas secara pribadi.
2. Harus menggunakan komputer dan perangkat multimedia untuk membukanya.
3. Data – data yang disimpan dalam CD bisa dibajak atau diambil pihak yang tidak bertanggung jawab.
4. Harga bisa lebih mahal dibanding cetakan, jika banyak unsur multimedia dan data yang harus diambil.

### **2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif**

Sebagai salahsatu komponen sistem informasi, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, dan strategi, sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat mempermudah *user*, bukan justru merepotkan *user* (Sucipta, 2010: 2).

Karakteristik multimedia interaktif adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Memenuhi fungsi memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

Terdapat beberapa aspek penting pada perancangan screen (tampilan), terutama informasi yang ditampilkan pada tampilan teratur (Linda, 1995: 8).

Perancangan tampilan harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Tidak boleh melebihi 3 window pada satu tampilan.
2. Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan.
3. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan.
4. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten.
5. Tombol diletakkan sedemikian rupa, sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan.

Perancangan tampilan disebut juga desain *visual*, yaitu pengaturan penempatan elemen grafik yang digunakan pada *interface*, termasuk *layout* secara keseluruhan, menu, desain *form*, penggunaan warna, *coding*, dan penempatan tiap bagian informasi.

## 2.4 Audio Visual

Media *audio visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut dengan media pandang dan dengar (Hamdani, 2011: 249). Penggunaan media *audio visual* ini dapat memberikan kemudahan pada anak untuk belajar sehingga memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat

memotivasi belajar dan anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan serta memerankan.

Penggunaan *audio* dalam multimedia dapat menghasilkan sebuah perbedaan dari presentasi multimedia yang *professional*. Walaupun begitu, penggunaan suara yang tidak pada tempatnya dapat merusak presentasi tersebut (Tay Vaughan, 2011: 104). Ada dua macam suara yang umum digunakan di dalam multimedia, yaitu:

1. *Digital Audio*

*Digital audio* adalah hasil konversi dari gelombang suara yang disimpan ke dalam informasi berbentuk *bits* atau *bytes*. Proses konversi itu disebut *digitizing*. Kualitas dari hasil *digitizing* ini bergantung pada seberapa sering sampel yang diambil atau disebut juga *sampling rate* dan berapa banyak angka yang digunakan untuk mempresentasikan tiap-tiap sampel, atau disebut juga dengan *bitdepth*.

2. MIDI

MIDI adalah singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface*, merupakan jenis suara yang paling mudah diimplementasikan ke dalam sebuah multimedia. MIDI sendiri adalah bentuk konversi dari suara yang disimpan ke dalam bentuk numerik.

## **2.5 Pentingnya Pembelajaran Multimedia Dalam Pendidikan**

Anak-anak yang tengah dalam masa pertumbuhan, atau anak-anak masa pra-sekolah, sangat sensitif dalam mempelajari segala sesuatu yang dilihat. Dalam masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik apabila anak

tersebut memperoleh pendidikan yang positif, menarik serta mudah dimengerti. Dalam proses belajar mengajar, multimedia memiliki peranan penting dalam proses perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Karena pembelajaran multimedia lebih menarik dan memberikan penjelasan ilmiah yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran kontemporer yang mengesampingkan desain (Mayer, 2001: 5). Menurut Richard E. Mayer dalam bukunya *Multimedia Learning* (2001: 10), terdapat 12 prinsip yang dipelajari dalam pembelajaran multimedia, diantaranya sebagai berikut:

1. Prinsip koherensi menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika kata-kata, gambar, suara, *video*, animasi yang tidak penting tidak digunakan.
2. Prinsip sinyal menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika terdapat petunjuk yang dapat memberikan gambaran dari materi yang disajikan.
3. Prinsip redundansi (pemborosan data) menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami apabila disajikan melalui gambar dan narasi sekaligus. Bukan melalui gambar, narasi dan tulisan di layar.
4. Prinsip pendekatan tata ruang menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika gambar dan kata-kata yang saling berhubungan disajikan saling berdekatan, dari pada saling berjauhan antara satu dengan yang lainnya.
5. Prinsip pendekatan temporer menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika gambar dan kata-kata yang saling berhubungan disajikan secara bersamaan dari pada berurutan.

6. Prinsip pengelompokan menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami pelajaran multimedia ketika disajikan secara khusus sesuai dengan kelompoknya, tidak sebagai bagian yang umum.
7. Prinsip pra pelatihan menyatakan, bahwa dalam suatu pelajaran multimedia, manusia dapat lebih memahami ketika mereka mengetahui nama dan karakteristik dari apa yang akan dipelajarinya.
8. Prinsip model belajar menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika disajikan melalui gambar dan narasi, dibandingkan dengan animasi dan teks pada layar.
9. Prinsip personalisasi menyatakan, bahwa dalam belajar multimedia, manusia dapat lebih memahami ketika perkataan disajikan dengan gaya percakapan sehari-hari daripada dengan gaya formal.
10. Prinsip suara (ucapan) menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika narasi dalam pembelajaran multimedia berbicara sesuai dengan ucapan manusia, bukan sebagai mesin.
11. Prinsip multimedia menyatakan, bahwa manusia dapat lebih memahami ketika disajikan melalui perkataan dan gambar sekaligus, daripada hanya perkataan saja.
12. Prinsip interaktif menyatakan, bahwa manusia dapat belajar lebih baik ketika mereka dapat mengendalikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya.

Umat Islam diwajibkan untuk membaca Al-Qur'an dan memahaminya, dimulai dari anak-anak khususnya yang mulai bisa membaca. Dengan ajaran yang benar, metode yang tepat serta pengajar yang sabar maka tidak susah bagi anak-anak untuk dapat membaca dan memahami Al-Qur'an.

## 2.6 Al-Quran

Al-Qur'an adalah kitab suci agama Islam. Umat Islam percaya bahwa Al-Qur'an merupakan puncak dan penutup wahyu Allah yang diperuntukkan bagi manusia, dan bagian dari rukun iman, yang disampaikan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam*, melalui perantaraan Malaikat Jibril. Dan sebagai wahyu pertama yang diterima oleh Rasulullah SAW adalah sebagaimana yang terdapat dalam surat Al-'Alaq ayat 1-5. Ditinjau dari segi kebahasaan, Al-Qur'an berasal dari bahasa Arab yang berarti "bacaan" atau "sesuatu yang dibaca berulang-ulang". Kata Al-Qur'an adalah bentuk kata benda (masdar) dari kata kerja *qara'a* yang artinya membaca (Manna Khalil, 2011: 1).

## 2.7 Huruf Hijaiyah

Huruf *hijaiyah* disebut juga huruf Arab dan sudah ada sejak berabad-abad yang lalu, ketika Al-Qur'an pertama kali diturunkan di Arab. Huruf yang dipergunakan dalam Al-Qur'an disebut huruf *hijaiyah*, dan berjumlah 29 huruf yang masing-masing memiliki arti tersendiri (Yusuf, 2009: 3). Adapun huruf-huruf tersebut sebagai berikut (disertakan didalam tabel 2.1).

Tabel 2.1 Huruf – huruf *hijaiyah*

<b>Huruf</b>	<b>Pengucapan</b>
'	alif
ب	ba
ت	ta
ث	tsa
ج	jim

ح	kha
خ	kho
د	dal
ذ	dzal
ر	ra
ز	za
س	sin
ش	syin
ص	shod
ض	dhod
ط	tho
ظ	dhlo
ع	'ain
غ	ghoin
ف	fa
ق	qof
ك	kaf
ل	lam
م	mim
ن	nun
و	wau
ه	ha
ي	ya

Sumber : <http://belajarbacaalquran.com>

## 2.8 Metode Pembelajaran Al-Qur'an

Mempelajari Al-Qur'an tidak susah tetapi juga tidak mudah, untuk itu ada sebuah metode yang mudah untuk dapat membaca Al-Qur'an, yaitu dengan metode *Iqra'*. Metode ini adalah metode yang paling mudah untuk diterapkan kepada seseorang yang ingin bisa membaca Al-Qur'an khususnya pada anak-anak. Selain metode tersebut ada juga metode-metode lain yang dapat diterapkan untuk dapat membaca dan mempelajari Al-Qur'an.

### 2.8.1 Metode *Iqra'*

Metode *Iqra'* adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun buku panduan *Iqra'* terdiri dari 6 jilid, dimulai dari jilid 1 yang paling dasar/sederhana tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna (jilid 6).

Metode *Iqra'* ini disusun oleh Ustadz As'ad Human pada tahun 1988 yang berdomisili di Yogyakarta. Di dalam setiap jilid buku terdapat petunjuk pembelajaran dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun yang mengajar Al-Qur'an.

Metode *Iqra'* ini dalam prakteknya tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam, karena ditekankan pada bacaannya (membaca huruf Al-Qur'an dengan fasih). Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode ini sebagai berikut:

- Kelebihan
  1. Menggunakan metode CBSA, jadi bukan guru yang aktif melainkan santri yang dituntun aktif.

2. Dalam penerapannya menggunakan klasikal (membaca secara bersama) privat, maupun cara eksistensi (santri yang lebih tinggi tingkat jilid-nya dapat menyimak bacaan temannya yang jilid-nya berada di bawah).
3. Komunikatif, artinya jika santri mampu membaca dengan baik dan benar guru dapat memberikan sanjungan, perhatian, dan penghargaan.
4. Bila ada santri yang tingkat jilid-nya sama boleh dengan sitem tadarus, secara bergilir membaca sekitar dua baris sedangkan yang lainnya menyimak.
5. Bukunya mudah didapat di toko-toko.

- Kekurangan

1. Bacaan – bacaan tajwid tak dikenalkan sejak dulu.
2. Tak ada media belajar.
3. Tak dianjurkan menggunakan irama *murottal*.

### **2.8.2 Metode *Al-Baghdadi***

Metode *Al-Baghdadi* adalah metode tersusun (*tarkibiyah*), maksudnya yaitu suatu metode yang tersusun secara berurutan dan merupakan sebuah proses ulang atau lebih kita kenal dengan sebutan metode *alif, ba', ta'*. Metode ini adalah metode yang paling lama muncul dan metode yang pertama berkembang di Indonesia. Cara pembelajaran metode ini adalah dengan hafalan, eja, modul, tidak variatif, pemberian contoh yang *absolute*. Adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

- Kelebihan

1. Santri akan mudah dalam belajar karena sebelum diberikan materi, santri sudah hafal huruf-huruf *hijaiyah*.

2. Santri yang lancar akan cepat melanjutkan pada materi selanjutnya karena tidak menunggu orang lain.

- Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang lama karena harus menghafal huruf *hijaiyah* dulu dan harus dieja.
2. Santri kurang aktif karena harus mengikuti ustadz–ustadznya dalam membaca.
3. Kurang variatif karena menggunakan satu jilid saja.

### **2.8.3 Metode *An-Nadhiyah***

Metode *An-Nadhiyah* adalah salahsatu metode membaca Al-Qur'an yang muncul di daerah Tulungagung, Jawa Timur. Metode ini disusun oleh sebuah lembaga pendidikan Ma'arif cabang Tulungagung, karena metode ini merupakan pengembangan dari metode Al-Baghda'i, maka materi pembelajaran Al-Qur'an tidak jauh berbeda dengan metode *Qiro'ati* dan *Iqra'*. Dan perlu diketahui bahwa metode pembelajaran ini lebih ditekankan pada kesesuaian dan keteraturan bacaan dengan ketukan atau lebih tepatnya menekankan pada kode "ketukan".

### **2.8.4 Metode Jibril**

Istilah metode Jibril yang digunakan sebagai nama dari pembelajaran Al-Qur'an yang diterapkan di PIQ Singosari Malang adalah dilatar belakangi perintah Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW untuk mengikuti bacaan Al-Qur'an yang telah diwahyukan melalui malaikat Jibril. Menurut KH. M. Bashori Alwi (dalam Taufiqur-rohman) sebagai pencetus metode Jibril, bahwa teknik dasar metode Jibril bermula dengan membaca satu ayat atau lantunan ayat atau waqaf, lalu ditirukan oleh seluruh santri yang mengaji.

### 2.8.5 Metode *Qiro'ati*

Metode Qiro'ati disusun oleh Ustadz H. Dahlan Salim Zarkasy pada tahun 1986. Metode ini ialah membaca Al-Qur'an yang langsung memasukkan dan mempraktekkan bacaan tartil sesuai dengan kaidah ilmu tajwid sistem pendidikan dan pengajaran metode ini berpusat pada murid, dan kenaikan kelas/jilid tidak ditentukan oleh bulan/tahun dan tidak secara klasikal, tapi secara individual (perorangan). Seorang santri dapat naik kelas/jilid dengan syarat sudah menguasai materi/paket pelajaran yang diberikan di kelas dan lulus tes yang telah diujikan oleh sekolah/TPA.

Taman kanak-kanak adalah masa dimana seorang anak mudah untuk mempelajari sesuatu baik itu yang dilihat ataupun yang didengar. Oleh karena itu pembelajaran Alqur'an dengan metode *Iqra'* sangat baik ditujukan kepada anak - anak di usia tersebut.

### 2.9 Taman Kanak Kanak

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar (SD). Biasanya anak-anak yang masuk di jenjang Taman Kanak-Kanak berusia 4-6 tahun.

Pada masa taman kanak-kanak bahasa adalah salah satu unsur penting untuk dipelajari karena kelak mereka akan menggunakannya dalam kehidupan sehari-

hari. Bahasa sangat penting, karena dengan adanya bahasa maka mereka akan mudah untuk berinteraksi kepada orang lain, semakin banyak bahasa yang bisa dikuasai maka akan semakin mudah mereka untuk berinteraksi dengan lebih banyak orang di dunia.

## **2.10 Karakteristik Anak TK.**

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang periode usia dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Maria Montessori (Elizabeth B. Hurlock, 1978: 13) berpendapat bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Erik H. Erikson (Helms & Turner, 1994: 64) memandang periode 4-6 tahun sebagai fase *sense of initiative*. Pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan prakarsa, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan prakarsa, daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya.

Dalam proses perkembangannya ada ciri-ciri yang melekat dan menyertai periode anak tersebut. Menurut Snowman (1993 dalam Patmonodewo, 2003) mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada TK. *Ciri-ciri anak TK dan pra-sekolah* yang dikemukakan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.

- Ciri Fisik Anak Prasekolah Atau TK.

Penampilan maupun gerak gerik prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya.

1. Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.
2. Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup, seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat cukup. Jadwal aktivitas yang tenang diperlukan anak.
3. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu.
4. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.
5. Walaupun tubuh anak lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (*soft*). Hendaknya berhati-hati bila anak berkelahi dengan teman-temannya, sebaiknya dilerai, sebaiknya dijelaskan kepada anak-anak mengenai bahannya.
6. Walaupun anak laki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak laki apabila ia tidak terampil, jauhkan dari sikap membandingkan anak laki-perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebut diatas.

- Ciri Sosial Anak Prasekolah atau TK
  1. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda.
  2. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
  3. Anak lebih mudah seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (1932) dalam *social participation among praschool children* melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah, dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial:
  4. Tingkah laku *unoccupied* anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun.
  5. Bermain soliter anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang berada di dekatnya, mereka berusaha untuk tidak saling berbicara.
  6. Tingkah laku *on looker* anak menghasilkan tingkah laku dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama.
  7. Bermain pararel anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain, mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara tidak saling bergantung.

8. Bermain asosiatif anak bermain dengan anak lain tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri.
9. Bermain Kooperatif anak bermain dalam kelompok di mana ada organisasi. Ada pemimpinannya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan, misalnya main toko-tokoan, atau perang-perangan.

- Ciri Emosional Anak Prasekolah atau TK

1. Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut.

2. Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru.

- Ciri Kognitif Anak Prasekolah atau TK

1. Anak prasekolah umumnya terampil dalam berbahasa. Sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya, sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara, sebagian dari mereka dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

2. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Ainsworth dan Wittig (1972) serta Shite dan Wittig (1973) menjelaskan cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut:

1. Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak.
2. Tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak.
3. Berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan kesempatan dalam banyak hal.

4. Berikan kesempatan dan dorongan maka untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri.
5. Doronglah anak agar mau mencoba mendapatkan ketrampilan dalam berbagai tingkah laku.
6. Tentukan batas-batas tingkah laku yang diperbolehkan oleh lingkungannya.
7. Kagumilah apa yang dilakukan anak.
8. Sebaiknya apabila berkomunikasi dengan anak, lakukan dengan hangat dan dengan ketulusan hati.

## 2.11 Bahasa

Dalam sehari-hari dalam kegiatan kita baik itu berdialog, berinteraksi dengan sesuatu selalu menggunakan bahasa. Menurut Pengabean (1981: 5), bahasa adalah suatu sistem yang mengutarakan dan melaporkan apa yang terjadi pada sistem saraf. Definisi bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sistem bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.. Bahasa memiliki berbagai definisi lain menurut para ahli yaitu:

1. Menurut Soejono (1983: 01), bahasa adalah suatu sarana perhubungan rohani yang amat penting dalam hidup bersama.
2. Menurut Syamsuddin (1986: 2), beliau memberi dua pengertian bahasa :
  1. Bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan dipengaruhi.

2. Bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.
3. Mackey (1986: 12), bahasa adalah suatu bentuk dan bukan suatu keadaan atau sesuatu sistem lambing bunyi yang arbiter, atau juga suatu sistem dari sekian banyak sistem-sistem, suatu sistem dari suatu tatanan atau suatu tatanan dalam sistem-sistem.

Dalam CD Pembelajaran Interaktif ini faktor-faktor yang mempengaruhi psikologis anak sangatlah dipertimbangkan karena dengan komposisi yang pas dan isi yang menunjang maka seorang anak akan dapat mempelajari sesuatu hal dengan mudah dan menyenangkan.

## 2.12 Faktor Yang Mempengaruhi Psikologis Anak

Psikologis seorang anak, khususnya anak kecil sangat dipengaruhi oleh apa yang mereka rasakan, baik itu dengan melihat, meraba, atau mendengar. Sebuah desain mulai dari warna, bentuk, komposisi, dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan psikologis anak-anak. Menurut Laksmiwati (1989: 8) warna merupakan unsur yang biasanya paling menarik perhatian daripada unsur-unsur lain yang dapat ditangkap indera penglihatan dan skema warna yang sesuai untuk anak-anak yang memerlukan rangsangan dinamika yang tinggi, yaitu skema warna triadik (warna primer atau sekunder).

Secara umum perkembangan anak selama masa perkembangannya akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terangkum dalam dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Yang dimaksud dengan faktor internal adalah segala

sesuatu yang ada dalam diri individu yang keberadaannya mempengaruhi dinamika perkembangan. Termasuk ke dalam faktor-faktor internal tersebut adalah faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kematangan fisik dan psikis. Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berada di luar diri individu yang keberadaannya mempengaruhi terhadap dinamika perkembangan. Yang termasuk faktor eksternal antara lain adalah faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik, dan faktor lingkungan non fisik (Samsunumiyati, 2005: 12).

### **2.13 Perkembangan Psikomotorik Anak**

Lingkungan merupakan tempat seseorang dibesarkan, hubungan dengan anggota keluarga dan orang lain dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikomotorik pada anak, di antaranya yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan bermain. Loree (1970: 75) menyatakan bahwa ada dua macam perilaku psikomotorik utama yang bersifat universal yang harus dikuasai oleh setiap individu pada masa bayi atau awal masa kanak - kanaknya yaitu berjalan dan memegang benda. Kedua jenis ketrampilan ini merupakan basis bagi perkembangan ketrampilan yang lebih kompleks seperti yang kita kenal dengan sebutan bermain dan bekerja. Ketrampilan ini berkembang dan diajarkan kepada anak masing - masing keluarga mereka. Oleh karena itu keluarga merupakan media paling awal yang mempengaruhi pembentukan perkembangan psikomotorik anak.