

KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Martha Christianti, M.Pd

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta 55281 Telp (0274) 586168
Email: marthachristianti@uny.ac.id

Abstrak

Nuansa pembelajaran untuk anak usia dini harus dilakukan dengan bermain. Kegiatan bermain memberikan rasa aman, nyaman, menumbuhkan perasaan gembira, dan menyenangkan bagi anak. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak seharusnya dapat mengembangkan efek tersebut sehingga anak memiliki perasaan yang positif ketika mengikuti proses belajar. Guru berperan penting dalam memilih cara belajar yang inovatif agar dapat membuat anak merasa senang ketika belajar, Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan variasi pembelajaran dan membuat anak tidak bosan untuk mengikuti kegiatan. Variasi pembelajaran dalam mengenal huruf pada aspek perkembangan bahasa dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif adalah software yang dikembangkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa kelemahan dan kelebihan dalam penggunaan software tersebut dalam pembelajaran. Kelemahan dan kelebihan tersebut menjadi pertimbangan tersendiri bagi pendidik selain pertimbangan karakteristik anak.

Keywords: kemampuan mengenal huruf, multimedia pembelajaran interaktif

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak dengan usia 0-6 tahun (Direktorat PAUD, 2009). Masa pendidikan yang dikembangkan untuk anak merupakan masa peka/sensitif sehingga perlu untuk distimulasi dengan serius (Imas Kurniasih, 2009). Masa peka dengan pengertian bahwa anak sangat mudah menyerap segala sesuatu yang ada disekitarnya baik secara sengaja dirancang ataupun tidak. Berdasarkan pernyataan tersebut, anak berada pada lingkungan yang secara alami terancang untuk belajar dan juga tidak. Misalnya, tayangan televisi yang ada memang ada dan disediakan khusus untuk anak, namun ada pula yang dikonsumsi anak tetapi tidak dirancang untuk anak-anak. Anak tidak sengaja menyaksikan

acara-acara berisi kekerasan yang tidak diperuntukkan buat mereka. Untuk itu, peran orang tua ketika mendampingi anak menyaksikan tayangan televisi sangat diperlukan agar membantu menjelaskan atau memberi penguatan perilaku baik dan tidak yang harus diteladani anak.

Selain itu, teknologi yang semakin berkembang sesungguhnya ikut pula menjadi bagian dan berperan dalam perkembangan anak usia dini. Semakin meningkatnya teknologi memudahkan anak untuk menerima berbagai informasi yang menjadi ketertarikannya. Sebut saja internet. Internet dapat membantu anak-anak untuk tahu berbagai macam hal yang ingin diketahui anak. Namun melalui internet pula anak memperoleh informasi yang tidak

seharusnya diketahui pada masa kanak-kanak. Teknologi pula membantu guru untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi (Jalongo, 2007). Pengetahuan guru bertambah dan sangat membantu guru dalam memfasilitasi pertanyaan anak-anak dengan baik. Ide-ide kreatif banyak muncul dalam penjelajahan guru di dunia internet. Pembelajaran jadi menyenangkan dan membuat anak-anak antusias untuk belajar.

Tentu pengaruh ini menjadi sangat positif dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat anak menjadi semangat untuk belajar. Semangat belajar ditandai pula dengan meningkatnya prestasi belajar pada anak. Prestasi belajar meningkat membuat kualitas sumber daya manusia pun meningkat dan diikuti pula dengan taraf hidup yang lebih baik. Dengan demikian, Indonesia membutuhkan teknologi untuk mencapai tingkat kemakmuran yang ideal. Peningkatan tersebut dimulai sejak anak berusia sangat dini. Pada perkembangannya, terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini yaitu aspek bahasa, kognitif, nilai-nilai dan norma agama, fisik motorik, serta sosial dan emosional (Direktorat PAUD, 2009). Lima aspek tersebut harus dikembangkan secara seimbang dan proporsional. Hal ini berarti untuk perkembangan yang optimal, stimulasi yang dikembangkan harus meliputi lima aspek tersebut secara holistik (bersamaan). Pada praktiknya, teknologi berperan dalam pengembangan semua aspek tersebut.

Salah satu perkembangan yang sangat pesat pada anak adalah aspek bahasa. Bahasa

ada pada semua aspek perkembangan yang lain dan dibutuhkan untuk mengembangkan semua aspek dalam perkembangan anak. Contohnya, untuk menjelaskan pendapat tentang sesuatu anak perlu perkembangan bahasa yang baik terkait kemampuan kognitifnya, perasaannya, kepercayaannya, dan lain sebagainya. Untuk itu, bahasa merupakan faktor utama dalam perkembangan anak usia dini. Pengembangan bahasa untuk anak meliputi pengembangan kemampuan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing pengembangan tersebut berkaitan satu sama lain. Hal ini berarti bahwa seorang anak dapat berbicara ketika anak terlebih dahulu mendengarkan orang lain berbicara. Anak belajar untuk membangun pengetahuannya tentang kata melalui produksi suara yang sering didengar dari orang lain. Demikian pula seterusnya terhadap kemampuan membaca dan menulis.

Kemampuan awal anak untuk membaca ditandai pula dengan kemampuan mengenal huruf. Anak yang mengenal huruf cenderung memiliki kesempatan dapat membaca lebih baik daripada anak yang belum mengenal huruf (Slamet Suyanto, 2008). Kemampuan membaca awal atau yang sering disebut sebagai membaca permulaan dimulai dari kesadaran anak terhadap fonik (*fonemik awareness*) (Jalongo, 2007). Kesadaran tersebut diawali dari bentuk kesadaran bunyi yang sederhana di usia awal kehidupan anak misalnya ditunjukkan dengan perilaku kaget bayi ketika mendengar bunyi keras, tertarik untuk mendengarkan suara-suara yang lembut dan bahkan berhenti menangis ketika mendengar suara ibu karena bayi telah

mengidentifikasi suara ibu ketika dalam kandungan. Semakin bertambahnya usia anak maka semakin banyak bunyi-bunyian yang diperdengarkan pada anak sampai pada bunyi huruf dan kata. Anak membangun pengetahuannya dan pemahamannya dari setiap produksi kata yang didengar.

Berbagai teknologi disediakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa tersebut. Misalnya, *electronic talking books* yang berbentuk CD/DVD atau dapat pula diakses di internet. Berdasarkan penelitian, media ini dapat meningkatkan kemampuan literasi anak (Jalongo, 2007). Media ini tergolong multi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak-anak. Untuk itu, penelitian ini melakukan penelitian terhadap media tersebut dan bagaimana media tersebut dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Ada dua macam software yang digunakan dalam penelitian ini yaitu software mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini oleh Lovandri DP disebut sebagai media A dan software alphabet with interactive CD-ROM disebut sebagai media B. Untuk seterusnya dalam artikel ini akan menggunakan istilah tersebut yaitu media A dan media B.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Data dianalisis berdasarkan pengamatan terhadap perilaku anak ketika menggunakan multi media pembelajaran interaktif terhadap dua software yang digunakan dan kemampuan mengenal huruf secara kualitatif. Subjek penelitian adalah anak

usia 4 tahun. Waktu penelitian selama 2 minggu.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian awal terhadap kemampuan mengenal huruf sebelum menggunakan software tersebut menunjukkan fase perkembangan mulai berkembang. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan anak mengenal beberapa huruf yang dikenal seperti huruf C, dan huruf O. Berikut ini data pengenalan huruf pada anak pada tahap awal.

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Huruf	Jawaban Anak
Aa	Angka empat
Bb	Seperti kaca mata
Dd – Ee	Ga tau, mengangkat bahu
Ff	Kayak sikat gigi
Gg	Sembilan
Hh-Nn	Ga tau
Pp-Zz	Menggelengkan kepala

Pemberian perlakuan dalam bentuk bermain dengan multimedia pembelajaran interaktif membuat anak merasa senang dan tertarik. Peningkatan kemampuan mengenal huruf masuk pada kategori mulai berkembang dengan jumlah huruf yang dikenal anak melalui gambar dan bunyi lebih dari dua huruf. Hasil pengamatan perilaku anak terhadap penggunaan media A dan B tersebut yaitu anak melakukan trial error untuk mempelajari media tersebut. Koordinasi anak terhadap mouse sudah baik. Anak merasa tertantang untuk mencoba

memilih icon-icon yang dapat diklik. Perlu orang dewasa untuk membantu anak memahami petunjuk penggunaan media tersebut. Namun ada pula perbedaan minat anak ketika menggunakan media A dan B. Ketika bermain dengan media A, anak menunjukkan perilaku bosan dan tidak sabar. Anak cenderung mencoba-coba icon yang ada tanpa mendengarkan perintah dan petunjuk dari media tersebut. Semua icon sudah di eksplorasi dan anak mengakhiri kegiatannya ketika bermain dengan cepat. Berikut ini gambar media A dan fasilitas bermainnya.



Gambar 1. Media A. Pengenalan Huruf untuk Anak Usia Dini

Anak cenderung memilih media B untuk bermain. Berikut ini gambar media B dan fasilitas bermainnya.



Gambar 2. Media B. Alphabet with Interactive CD-ROM

Hasil kemampuan dalam mengenal huruf terlihat meningkat pada anak. Anak semakin banyak mengenal huruf melalui permainan multimedia tersebut. Namun huruf-huruf tersebut tidak disebutkan sesuai namanya, anak menyebutkan dalam bentuk gambar yang diingat oleh anak. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran *whole language* yang mempelajari kata secara menyeluruh tidak

mengenalkan huruf-huruf secara terpisah (Jalongo, 2007). Berikut ini hasil kemampuan mengenal huruf anak setelah pemberian multimedia pembelajaran interaktif untuk anak.

Tabel 2. Data Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Huruf	Jawaban Anak
Aa	Apel
Bb	Bebek
Dd	Donat
Ee	Ga tau
Ff	Sikat gigi
Gg	Ga tau
Hh	Singa
Ii	Ikan
Jj	Jerapah
Kk	Ga tau
Ll	Lampu
Mm	Mobil
Nn	Nanas
Pp	Ga tau
Qq	Ga tau
Rr	Robot
Ss	Sapu
Tt-Xx	Ga tau
Zz	Kuda

Berdasarkan pengamatan tersebut terlihat bahwa; pertama, anak menyukai permainan multimedia untuk mengenal huruf yang lebih variasi dan memberikan tantangan. Karakteristik dasar anak yaitu memiliki kecenderungan untuk cepat bosan, oleh karena itu, alternatif permainan yang diberikan harus lebih banyak dan bervariasi (Masitoh, dkk, 2008). Anak lebih tertarik dengan permainan

yang tidak bisa ditebak sebelumnya (Martini Jamaris, 2006). Kedua, dalam mengenalkan huruf pada anak, anak tidak tertarik dengan huruf yang berdiri sendiri. Anak lebih menyukai pengenalan gambar dan bunyi yang kemudian secara tidak langsung mengenalkan anak dengan huruf (Sonawat, 2007). Ketiga, media bermain yang bergerak (animasi) lebih diminati untuk bermain daripada hanya gambar saja (Slamet Suyanto, 2008). Keempat, media yang digunakan harus berisi petunjuk yang jelas dan mudah untuk dipahami oleh anak karena anak belajar coba dan ralat (Morrow, 1993). Kelima, pengenalan huruf yang terjadi pada anak dilewati melalui pengenalan bunyi dan gambar (Tompkins, 2009).

Simpulan

Pembelajaran menggunakan multimedia dalam bentuk softwear pada anak usia dini haruslah mempertimbangkan karakteristik dan cara belajar anak. Adapun tujuannya adalah agar media yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan anak dan memfasilitasi rasa ingin tahu anak. Anak dan pendidik perlu waktu untuk mempelajari dan bermain dengan multimedia pembelajaran interaktif. Pendidik perlu menyediakan berbagai materi pembelajaran yang senada namun dengan bentuk yang lebih variasi agar anak tidak jenuh dan bosan. Pengembangan bahasa terutama mengenal huruf untuk anak sangat tergantung pada cara termudah anak untuk belajar. Pengenalan huruf pada anak dimulai dari mengenal bunyi dan membaca gambar. Untuk itu, penekanan pada huruf-huruf akan terjadi

ketika anak terbiasa mendengar bunyi dan gambar.

Daftar Pustaka

- Direktorat PAUD. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar PAUD*. Jakarta: Direktorat PAUD, Dirjen PNFI, Kemendiknas
- Imas Kurniasih. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Edukasia
- Jalongo, Mery Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts*. USA: Pearson Education, Inc
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Grasindo
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Univeritas Terbuka
- Morrow, Lesley Mandel. 1993. *Literacy Development in the Early Years*. USA: Allyn & Bacon a Division of Simon & Schuster, Inc
- Slamet Suyanto. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikyat
- Sonawat, Reeta. (2007). *Language Development for Preschool Children*. Mumbai: Multi-tech Publishing co.
- Tompkins, Gail E. (2009). *Language Arts Patterns of Practice*. Seventh Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.