

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA
(Action Research, Kelompok B TK. Kristen Anugerah Jakarta, Tahun 2012)**

JO LIOE TJOE

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta,
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Email: liucue@yahoo.com

***Abstract:** The aim of this research is to know how the process of the reading instruction through Multimedia in the classroom classically and whether any increase of grade B Kindergarten students capability of early reading after giving reading activities through Multimedia Learning. This research used action research method according to Kemmis and Mc. Taggart that consists of four steps: a) plan, b) action, c) observation, and d) reflection. Then, it was developed again by Jamaris who added the beginning observation as a comparison after the action observation is done, so that the percentage target of the learning achievement could be measured. The result of this research shows that the reading through Multimedia could increase early reading capability of grade B Kindergarten student. The learning process through Multimedia consists of reading letters, words and simple sentences by using the interesting variation of method and strategy instruction.*

***Key Words:** improving early reading skills, multimedia learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses instruksi membaca melalui Multimedia di kelas secara klasikal dan apakah setiap kenaikan kemampuan membaca awal siswa TK B setelah memberikan kegiatan membaca melalui pembelajaran Multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah: a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, dan d) refleksi, yang dikembangkan lagi oleh Jamaris dengan menambahkan pengamatan awal sebagai pembandingan setelah pengamatan tindakan dilakukan, sehingga target persentase prestasi belajar dapat diukur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal TK B meningkat melalui pemanfaatan Multimedia. Proses pembelajaran melalui Multimedia terdiri dari huruf membaca, kata-kata dan kalimat sederhana dengan menggunakan variasi yang menarik dari metode dan strategi pengajaran.

Kata Kunci: meningkatkan keterampilan membaca awal, pembelajaran multimedia

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005:7). Oleh karena itu pada masa-masa usia dini perlu dilakukan upaya pendidikan anak usia dini yang

meliputi upaya stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pendampingan dan pemberian kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai potensi anak agar anak dapat berkembang secara optimal. Sebab apa yang dialami anak pada masa

awal pertumbuhan dan perkembangan akan berdampak pada kehidupannya di masa yang akan datang. Singkatnya, keberhasilan pendidikan di sekolah itu tergantung pada pendidikan usia dini. Hal ini menunjukkan, pentingnya anak diberikan rangsangan mental yang baik selama mengenyam pendidikan di TK untuk memberi hasil yang memuaskan.

Pelajaran membaca merupakan dasar bagi seseorang untuk mengenyam pendidikan dan sangat menentukan keberhasilan anak untuk belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Belakangan ini pun banyak sekolah dasar, terutama sekolah dasar favorit yang menerapkan persyaratan masuk SD harus sudah bisa membaca. Ironisnya, syarat yang dibebankan tersebut membuat guru TK maupun orangtua sibuk. Mereka lebih banyak mengajarkan anak didiknya untuk membaca karena mengharapkan anaknya bisa diterima di SD unggulan. Padahal, kegiatan belajar anak balita harus bersifat kegiatan yang menyenangkan atau “belajar tanpa beban”. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan

peneliti di Taman Kanak Kanak Kristen Anugerah, menemukan bahwa sebagian besar anak-anak kelompok B sudah dapat mengenali huruf (rerata kelas 88% atau berkriteria baik), namun masih kesulitan dalam membaca kata (rerata kelas 58% atau berkriteria kurang sekali), terlebih lagi membaca kalimat (rerata kelas 47% atau berkriteria kurang sekali). Dengan demikian, kemampuan membaca permulaan anak kelompok TK. B masih rendah. Guru yang kurang mendapatkan informasi tentang perkembangan anak seakan kurang peka terhadap kesulitan anak dan terkesan lebih mengutamakan percepatan kegiatan belajar untuk memenuhi kurikulum pendidikan yang cukup padat agar dapat diselesaikan pada waktunya.

Problematika di atas, mungkin dapat mewakili realita pendidikan di Indonesia. Banyak siswa merasa sekolah seperti penjara, tidak menyenangkan, membosankan, hanya formalitas belaka, guru-guru yang kurang profesional, dan kurikulum yang dipaksakan. Padahal sebenarnya ada “Hawa Segar” dalam

metode pembelajaran yang sudah berkembang di beberapa negara maju di Asia. Metode itu tak lain adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia. Ariani merefleksikan bahwa tantangan terbesar peradaban termasuk dunia pendidikan adalah “teknologi”. Makin multimedia dikenal dan diperdalam dalam dunia pendidikan kita, maka pendidikan akan menjadi sangat prospektif dan sangat siap menghadapi tantangan-tantangan zaman modern yang sudah memasuki *postmodern* ini (Niken, 2010: vii-viii). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan terkait kemampuan membaca anak usia dini yang diduga dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan multimedia. Hal ini, berdasarkan pada asumsi bahwa anak akan belajar lebih baik jika materi pelajaran disajikan dalam berbagai modalitas. Modalitas yang dilibatkan pada model pembelajaran multimedia ini adalah visual (penglihatan), auditory (pendengaran) dan perpaduan keduanya, diharapkan mampu mengatasi beberapa kendala

penerapan metode membaca permulaan di TK. Selain itu, pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa dan akhirnya berkonsentrasi untuk belajar dan memahami pelajaran. Sekaligus peneliti ingin mengetahui sejauh mana pemanfaatan multimedia ini berperan dalam memperbaiki, mempercepat proses membaca serta mengembangkan kemampuan membacanya secara optimal.

Hakikat Membaca Permulaan

Membaca Permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. Anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Visualisasi sering disebut juga sebagai *mental imagery*. *Mental imagery* dapat didefinisikan sebagai penggambaran ulang atas sebuah

objek yang dilihat. *Visual image* terbentuk berdasarkan apa yang dilihat (Solso, Madin dan maclin, 2005: 291). Ada tiga istilah komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recoding* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal, yaitu SD kelas I, II yang dikenal dengan istilah pembaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perceptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi SD (Syafi'e, 1999).

Para ahli modern berpendapat bahwa membaca merupakan suatu keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh seorang anak sejak dini.

Dengan membaca maka seorang anak dapat mengikuti pelajaran di sekolah, dan seorang anak juga dapat membuka jendela pengetahuan dan dunia yang menjadi bekal bagi keberhasilannya (Aulia, 2011: 20). Para ahli modern beranggapan bahwa boleh mengajarkan membaca pada anak usia balita, bahkan pada bayi sekalipun. Menurut G. Doman (2005:6), bayi dan balita dapat diperkenalkan dengan kata-kata yang dituliskan pada kartu yang dikenal dengan sebutan 'flash card'. Satu kartu, satu kata. Satu kartu hanya ditunjukkan selama satu detik sebelum diganti dengan kartu lain. Dengan menggunakan metode *flash card*, berarti membuka kesempatan pada anak untuk mulai mengenali atau membaca kata sejak dini. Prinsip ini sesuai dengan teori Gestalt yang memandang bahwa keseluruhan lebih berarti daripada bagian-bagian (Jamaris, 2010: 191).

Senada dengan itu, Sonawat dan Francis (2007: 40), mengakui pentingnya belajar membaca lebih dini dengan mengatakan '*Readiness is the meaningful interpretation of symbols*'. Hal tersebut menyatakan

bahwa membaca melibatkan kemampuan untuk menghubungkan makna simbol-simbol dan menafsirkan apa yang dibaca. Selanjutnya, dalam mendukung perkembangan melek huruf untuk anak usia dini, karya sastra atau literatur berkualitas tinggi, termasuk karya-karya naratif dan ekspositoris, adalah bahan inti yang digunakan selama pembelajaran berbasis literatur (P.L. Scharer, 1992: 408-445). Ada beberapa orientasi teoretis yang mendukung pembelajaran membaca berbasis literatur, namun yang mungkin paling erat terkait adalah dengan teori 'reader response' (McGee, 1992: 529-537). Teori ini mengemukakan adanya proses dua arah yang berada dalam transaksi yang terjadi antara pembaca dan teks, di mana pembaca membangun sebuah *envisionment* (ramalan masa depan) pribadi dipandu oleh teks. Pembaca menggunakan pengalaman sebelumnya untuk memilih gambar dan perasaan yang akan memungkinkan dia untuk membentuk teks, sementara pada saat yang sama teks membentuk

pembaca dengan menciptakan pengalaman baru. Sementara itu, Rosenblatt (1978, 1991) mengidentifikasi dua sikap pembaca saat membaca teks, yang tergantung pada tujuan mereka untuk membaca: *estetika* dan *eferen*. Ketika pembaca mengambil sikap estetika dalam membaca sebuah cerita, puisi, atau bermain, perhatian mereka bergeser ke dalam dan berpusat pada apa yang sedang dibuat selama pembacaan yang aktual: perasaan pribadi, ide, dan sikap. Ketika mengambil sikap eferen dalam membaca, perhatian pembaca 'menyempit dalam rangka membangun makna dan ide-ide untuk dipertahankan. Namun, pada prakteknya pembaca melakukan pergeseran sepanjang kontinum dari sikap estetika ke eferen, sehingga teks dapat dibaca dengan cara baik.

Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Munandar kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan (1999: 17). Robbin juga mengemukakan, kemam-puan

merujuk ke suatu kapasitas untuk menyelesaikan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu (1978: 13). Sebelum proses belajar membaca, maka dasar-dasar kemampuan membaca serta kesiapan membaca perlu dikuasai anak terlebih dahulu (Aulia, 2011: 29). Hal ini dilakukan agar kita mengetahui apakah anak sudah siap dalam proses tersebut, adapun kemampuan dalam kesiapan membaca yang perlu dikembangkan adalah bahwa anak memiliki kemampuan membedakan auditorial; kemampuan diskriminasi visual yakni anak bisa membedakan berbagai macam huruf yang ada; Kemampuan membuat hubungan suara dan simbol yang menandainya; Kemampuan persepsi motoris; Kemampuan bahasa lisan; Membangun sebuah latar belakang pengalaman; Interpretasi gambar; Progresi dari kiri ke kanan; Kemampuan merangkai; Penggunaan bahasa mulut; Pengenalan melihat kata; Lateralisasi; Koordinasi gerak.

Sedangkan, Whitehurst dan Lonigan mencatat ada sembilan komponen *emergent literacy*, antara lain *Language*, anak harus cakap

dengan bahasa tutur mereka; *Convention of print*, anak membaca melalui penemuan cetak; *Knowledge of letters*, kemampuan anak untuk mengidentifikasi huruf; *Linguistic awareness*, anak dapat mengidentifikasi unit linguistik, seperti fonem, silabel, dan kata.; *Korespondensi phoneme-grapheme*, anak sudah memahami bagaimana mensegmentasikan dan mendiskriminasikan beragam suara bahasa sesuai dengan huruf tertulis; *Emergent reading*, anak pura-pura membaca buku cerita, lalu membuat narasi sesuai dengan gambar; *Emergent writing*, anak-anak juga sering pura-pura menulis, nama atau cerita mereka; *Motivasi print*, anak-anak yang tertarik dalam membaca dan menulis atau mengajukan pertanyaan tentang print atau huruf cetak; *Other Cognitive Skill*, kemampuan kognitif individu, di samping yang berkaitan dengan bahasa, kesadaran linguistik, juga berbagai aspek lain seperti memori juga sangat penting dalam mempengaruhi kemampuan membaca.

Tahapan Perkembangan

Kemampuan Membaca Permulaan

Ada lima tahap perkembangan membaca (Maryanne Wolf, 2007: 145-156), yaitu *Emerging pre reader*, tahap mulai muncul pra-membaca, dikenal sebagai kesiapan membaca, terjadi ketika seorang anak muda duduk dan mendengarkan seseorang membaca kepada mereka; *Novice Reader*, pembaca pemula, Sebagian besar anak-anak tahu bahwa kata-kata pada halaman dalam buku berarti sesuatu, tetapi tidak mudah mengerti bagaimana mengubah huruf-huruf ke bentuk sandi bermakna. *Decoding Reader*, pembaca sandi, ditandai oleh tidak adanya kesulitan dalam pengucapan dan penempatan suara yang halus. *Fluent, Comprehending Reader*, pembaca fasih, memahami tahapan membaca, di mana anak-anak beralih dari belajar untuk membaca, menjadi membaca untuk belajar. *Expert Reader*, pembaca mahir. Ketika pembaca ada pada tahap ini, biasanya mereka akan hanya mengambil satu setengah detik untuk membaca hampir semua kata.

Metode Pengajaran Membaca

Beberapa metode pengajaran membaca bagi anak usia dini pada umumnya, antara lain:

1. Metode membaca dasar. Menggunakan pendekatan keahlian dasar dan fonik (*basic-skills-and-phonics approach*) (Santrock, 2007: 252). Metode ini umumnya dilengkapi rangkaian buku yang disusun dari taraf sederhana hingga taraf yang lebih sukar, sesuai dengan kemampuan atau tingkat kelas anak-anak.
2. Metode fonik. Metode fonik menggunakan proses membaca pada alur bawah ke atas (*bottom up*), menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengar-bunyi huruf (Dardjowidjojo, 2003: 305).
3. Metode linguistik. Metode linguistik didasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses memecahkan kode atau sandi. Metode ini mengikuti alur atas-ke-bawah (*top down*) dalam proses

membaca (Dardjowidjojo, 2003: 308).

4. Metode *flash card*. Dicitrakan dengan menunjukkan kartu-kartu secepat mungkin pada anak. Sebab, faktor kecepatan itu menentukan keberhasilan pelajaran daripada bila diberikan terlalu lamban yang menimbulkan kebosanan dan mengurangi kegembiraan (Aulia, 2011: 62-65).
5. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik). Adalah suatu metode yang memulai pengajaran dengan menampilkan struktur kalimat secara utuh dahulu lalu kalimat utuh itu dianalisis dan pada akhirnya dikembalikan pada bentuk semula (Supriyadi dkk, 1992: 192).
6. Metode membaca dengan lagu. Metode ini menggunakan media lagu yang sangat efektif sebagai sarana belajar dengan konsep bermain sambil belajar. Belajar membaca sambil bernyanyi memberikan kondisi afektif yang santai dan gembira, sehingga anak cepat

menghafal dan mengenali teks pada lagu dengan mudah (Aulia, 2011: 77).

7. Metode membaca melalui game komputer. Sekarang ini banyak game-game komputer (*education games*) yang menunjang pembelajaran. Salah satunya game 'abacada' yang membantu anak belajar membaca secara *fun* dan menarik.

Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini, Khususnya di Taman Kanak-Kanak

Karakteristik dan kemampuan anak usia dini dapat ditinjau dari berbagai ragam teori perkembangan anak, diantaranya teori psikoanalisis Sigmund Freud, teori kognitif Piaget, teori kognitif sosial-budaya Vygotsky, teori pemrosesan informasi dan teori-teori lainnya. Pendekatan teoritis ini dapat dirangkum dalam tiga proses utama dalam perkembangan anak di tingkat yang berbeda-beda yaitu secara biologis, kognitif serta sosial-emosi (Santrock, 2007: 43). Secara biologis, kemampuan membaca

permulaan melibatkan modalitas visual dan auditori anak. Morrow (1993: 105), menyatakan bahwa kemampuan visual meliputi mengerti arah, mengenali persamaan dan perbedaan. Mengidentifikasi warna-warna, bentuk-bentuk, kata-kata, memiliki kemampuan melihat, dan memperagakan kemampuan *a sense of figure ground perception*. Di samping itu, kemampuan auditori termasuk perkembangan kognitif, meliputi: memperlihatkan kemampuan membedakan dan mengidentifikasi bunyi-bunyi, mengenai rima dari kata, mengidentifikasi bunyi akhir, dan memiliki kemampuan mengingat. Dengan demikian persepsi auditori adalah interpretasi otak terhadap informasi yang kompleks dari indera sehingga akan terbentuk pengalaman perceptual sebagai respon otak dalam hal ini adalah saraf pendengaran. Sehingga anak dapat membedakan bunyi-bunyi yang didengarnya dan juga dipengaruhi oleh pengalaman. Ketajaman auditori nampaknya berkembang dengan baik di usia lima tahun.

Anak yang duduk di bangku Taman Kanak-kanak umumnya berusia 4 – 6 tahun. Menurut Piaget, anak berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional yang berlangsung antara usia 2 – 7 tahun (Santrock, 2007: 49). Pada tahap ini, anak – anak mulai melukiskan dunia dengan gambar -gambar. Pemikiran simbolis melampaui hubungan sederhana antara informasi inderawi dan tindakan fisik. Selanjutnya Piaget menyatakan bahwa dalam fungsi simbolik tahap praoperasional, anak melambangkan suatu benda dengan benda lain (Feldman, 2010:336). Anak dapat melakukan peniruan yang ditunda (*deffered imitation*), di mana peniruan dilakukan setelah benda atau objek yang ditiru sudah tidak ada. Jadi, peniruan yang dilakukan tanpa kehadiran benda aslinya tersebut merupakan salah satu jenis simbolisasi atau bayangan mental (kemampuan akal). Bahasa terdiri dari berbagai simbol yang dapat terungkap secara lisan maupun tulisan. Pemerolehan bahasa terjadi pada subtahap pemikiran simbolik tahap praoperasional tersebut,

sehingga menurut Piaget, bahasa merupakan hasil dari perkembangan intelektual secara keseluruhan dan sebagai bagian dari kerangka fungsi simbolik.

Bahasa berkaitan erat dengan perkembangan kognisi anak, terutama dalam hal kemampuan berpikir. Lev Vygotsky dalam Santrock (2007: 265) mengemukakan hubungan antara bahasa dan pemikiran, bahwa meskipun dua hal tersebut awalnya berkembang sendiri-sendiri, tetapi pada akhirnya bersatu. Prinsip yang mempengaruhi penyatuan itu adalah pertama, semua fungsi mental memiliki asal – usul eksternal atau sosial. Anak-anak harus menggunakan bahasa dan menggunakannya pada orang lain sebelum

berfokus dalam proses mental mereka sendiri. Kedua, anak-anak harus berkomunikasi secara eksternal menggunakan bahasa selama periode yang lama sebelum transisi kemampuan bicara eksternal ke internal berlangsung. Jadi, anak perlu belajar bahasa untuk mengasah ketrampilan mereka dalam melakukan proses mental seperti berpikir dan memecahkan masalah, karena bahasa merupakan alat berpikir. Demikian pula dengan membaca, yang merupakan salah satu komponen bahasa yang perlu dipelajari sejak dini. Selanjutnya, Bewall dan Straw (dalam Zuchdi dan Budiasih, 1996: 6) membandingkan perkembangan kognitif Piaget dengan perkembangan bahasa sebagai berikut:

Perkiraan Umur	Fase-Fase Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	Fase-Fase Perkembangan bahasa
Lahir – 2 tahun	Periode Sensorimotor Anak memani-pulasi objek di lingkungannya dan mulai membentuk konsep	Fase Fonologis Anak mulai bermain dengan bunyi-bunyi bahasa, mulai mengoceh sampai menyebutkan kata-kata sederhana
2 – 7 tahun	Periode Praoperasional Anak memahami pikiran simbolik, tetapi belum dapat berpikir logis	Fase Sintaktik Anak menunjuk-kan kesadaran gramatis; berbicara menggunakan kalimat
7 – 11 Tahun	Periode Operasional Anak dapat berpikir logis mengenai benda-benda kongret	Fase Semantik Anak dapat membedakan kata sebagai simbol dan konsep yang terkandung dalam kata

Tabel 1. Perbandingan Fase Perkembangan Kognitif dengan Bahasa

Sedangkan secara sosial-emosi, teori psikososial Erikson dalam Santrock (2007: 47) selama tahun prasekolah, anak berada pada tahap perkembangan Inisiatif versus rasa bersalah (*Initiative versus guilt*). Anak menghadapi lebih banyak tantangan, berperilaku aktif, diminta mengembangkan tanggung jawab dan meningkatkan inisiatif. Meski rasa bersalah dapat muncul, jika anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa sangat cemas. Namun, Erikson memiliki pandangan positif terhadap tahap ini. Ia percaya bahwa

sebagian besar rasa bersalah dengan cepat digantikan oleh rasa ingin berprestasi; dengan demikian, anak pada usia 5 - 6 anak memiliki rasa ingin tahu dan berprestasi. Selanjutnya, dalam teori Pemrosesan Informasi, para ahli mulai menarik analogi antara piranti keras komputer dengan otak dan antara piranti lunak komputer dengan kognitif. Selama masa kanak-kanak awal, kemampuan anak dalam hal perhatian serta kecepatan dan efisiensi anak memproses informasi meningkat; dan mereka mulai

membentuk ingatan jangka panjang (Feldman, 2010: 349).

Hal yang sangat terkait dengan upaya untuk mengadopsi berbagai teori tersebut diatas adalah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu untuk upaya perancangan atau pemilihan media pembelajaran. Cara guru memandang peran teknologi dan media dalam ruang kelas sangat bergantung pada keyakinan mereka tentang bagaimana orang-orang belajar. Beberapa perspektif psikologi mengenai belajar secara singkatnya dapat ditinjau dari *Behavior Perspektif*. Salah satu pendukung behaviorisme, B.F. Skinner, 1950, mendasarkan teori belajarnya, yang dikenal sebagai teori penguatan yang menyatakan bahwa latihan memperkuat respons terhadap sebuah stimulus. Hasilnya yaitu kemunculan instruksi dibantu-komputer. Namun para behavioris menolak berspekulasi mengenai apa yang terjadi secara internal ketika belajar berlangsung. Sedangkan dari pendekatan *Kognitif Perspektif*. Psikolog kognitif, Jean Piaget (1977) menelusuri proses mental yang

digunakan individu dalam menanggapi lingkungan mereka. Kognitivisme membahas bagaimana orang-orang berpikir, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Para kognitivistis menciptakan sebuah model mental dari ingatan jangka pendek dan ingatan jangka panjang. Informasi baru disimpan di ingatan jangka pendek, dimana informasi baru itu diulang-ulang hingga akhirnya siap disimpan di ingatan jangka panjang. Selanjutnya, *Konstruktivis Perspektif*. Konstruktivisme merupakan gerakan yang melampaui keyakinan para kognitivistis. Mereka berpendapat bahwa para siswa menempatkan pengalaman belajar sebagai pengalaman mereka sendiri, dan bahwa tujuan pengajaran adalah bukan untuk mengajarkan informasi tetapi menciptakan situasi sehingga para siswa bisa menafsirkan informasi bagi pemahaman mereka sendiri. Peran pengajaran adalah memberikan para siswa cara-cara untuk menyusun pengetahuan, bukan untuk membagi-bagi fakta. Dan, *Perspektif Psikologi Sosial*. Merupakan persepektif mapan lainnya

dalam kajian mengenai belajar dan mengajar. Psikolog sosial memusatkan pada efek organisasi sosial dalam ruang kelas terhadap belajar. Apa itu struktur kelompok dari kelas belajar mandiri, kelompok kecil, atau kelas secara keseluruhan? Para peneliti berpendapat bahwa belajar kooperatif lebih efektif dan lebih menguntungkan secara sosial ketimbang belajar kompetitif dan individualistik (Smaldino, dkk, 2011: 12-14).

Kegiatan pembelajaran membaca seperti di ruang kelas Montessori, biasanya dilakukan guru dengan me-nulis di atas sebuah kertas sementara anak memperhatikan. Ketika anak mengetahui caranya, mereka memilih kartu dengan kode warna tertentu. Namun, sering kali anak ingin menulis label dan kartu-katanya sendiri. Kegiatan membaca kata tersebut, seperti: memberi label benda yang ada di lingkungan sekitar, label kualitas suatu benda, label pada suatu set gambar yang digunakan untuk memperkaya kosakata, membaca kartu atau buku kecil untuk belajar mengeja tiap

digraph sound (*ai – train, say, cake, vein*), mempelajari pandangan sekilas kata (*puzzle words*), menggunakan kartu indah dan dua huruf yang dapat dipindahkan dengan warna yang berbeda-beda untuk mengeksplorasi kata dan bagiannya (*compound words, plurals, word families, prefixes, suffixes*) (Fees, 2010: 117). Sedangkan Holdaway, memperkenalkan pendekatan belajar membaca dengan Buku Besar yang dilandasi oleh filosofi *whole language*. *Whole language* mengajarkan bahwa pembelajaran bahasa yang meliputi kecakapan mendengar, berbicara, membaca dan menulis tidak dapat diajarkan secara terpisah melainkan harus secara bersama-sama dan saling menopang satu sama lainnya (Miller, 1991: 7).

Seperti yang terimplisit di atas, maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa anak termasuk menumbuhkan kembangkan kemampuan membaca anak usia dini. Adapun, faktor-faktor tersebut menurut Sonawat dan Francis (2007: 11-14) adalah *Maturity*, tingkat kematangan menetapkan batasan untuk pertumbuhan

bahasa dan stimulasi bahasa; *Personal Factors*, seperti: kecerdasan yang terkait dengan berbagai variasi pengembangan intelektual, jenis kelamin yang menunjukkan anak perempuan biasanya melebihi anak laki-laki dan penyakit yang berke-panjangan memberi pengaruh negatif dari kondisi fisik yang buruk pada perkembangan bahasa; *Family members*, cara bicara orangtua dan minat dalam membaca dan percakapan dapat mempengaruhi kebiasaan bahasa anak; *Travel Experience*, pengembangan konsep di mana simbol komunikasi dapat melekat sebagian besar adalah salah satu pengalaman pribadi yang langsung melalui perjalanan di sekitar lingkungan; *Teacher*, nada suara, cara berbicara dan kosakata guru mempengaruhi kualitas instruksi percakapan. Suara keras, nyaring dapat mengganggu sebaliknya suara lembut yang termodulasi dengan baik dapat membantu anak untuk menjadi rileks; *The atmosphere of the Nursery*, suasana ruang anak harus mendukung. Sebagaimana guru

bekerja dengan anak-anak, dia harus membantu setiap anak untuk mengembangkan kefasihan dan kewajaran dalam ekspresi, kemampuan untuk berbicara dengan jelas dalam suara yang menyenangkan dengan kontrol yang baik untuk volume dan nada, memperbaiki penggunaan dari kebiasaan yang salah, belajar tata bahasa secara bertahap, menggunakan bahasa sebagai alat sosial dan mengembang-kan kemampuan untuk memberi nama, menggambarkan dan mengklasifikasikan benda-benda umum di sekitarnya. Guru dapat berbicara dengan satu anak saja dan memberikan kesempatan untuk menyebutkan apa yang dia lihat, dengar atau rasakan.

Maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak memiliki potensi untuk menjadi pembaca yang baik. Tahap perkembangan yang memungkinkan mereka mengerti simbol- simbol dalam bahasa memberi kesempatan untuk cepat belajar dan mengasah ketajaman berpikir. Anak-anak sebagai

pembaca awal umumnya memiliki kesadaran fonemis yang cukup baik dan sangat berguna dalam proses membaca. Untuk itu, diperlukan adanya pemilihan metode yang tepat dengan harapan anak dapat belajar membaca dengan efektif.

Hakikat Multimedia Dalam Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi atau pesan antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Pesan berupa isi ajaran yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam media dalam bentuk-bentuk simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa atau guru) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Smaldino, Lowther dan

Russell (2011: 7) mengklasifikasikan enam kategori dasar media yaitu Teks, merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun – buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya; Audio, mencakup apa saja yang bisa didengar – suara orang, musik, suara mekanis, suara berisik, dan sebagainya; Visual, meliputi diagram pada sebuah poster, gambar, foto, kartun dan sebagainya; Video, media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya; Perekrayasaan, bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh siswa; terakhir orang-orang, bisa berupa guru, siswa, atau ahli bidang studi. Di dalam setiap kategori ini terdapat banyak jenis format media.

Lalu, apa itu multimedia? Istilah “multimedia” bisa punya makna berlainan bagi lain orang. Bagi sejumlah orang, multimedia berarti seseorang duduk di terminal komputer. Bagi sekalgan orang lain, multimedia bisa berarti presentasi “live” saat sekelompok orang duduk dalam suatu ruangan

sambil memandang gambar-gambar dalam satu layar lebar dan mendengar musik atau suara lain dari pembicara. Menonton video di layar televisi juga bisa disebut sebagai pengalaman multimedia. Bahkan, lingkungan berteknologi rendah, mis: presentasi “*chalk and talk*” atau menggunakan *overhead projector* saat menyampaikan kuliah. Akhirnya, bentuk paling dasar bagi multimedia adalah *text-book* yang terdiri dari teks dan ilustrasi yang tercetak pada buku. Namun, Mayer (2009: 3) mem-batasi definisi “multimedia” sebagai presentasi materi dengan meng-gunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud ‘kata’ disini adalah materinya disajikan dalam *verbal form*, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang dimaksud dengan ‘gambar’ adalah materinya disajikan dalam *pictorial form*. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (animasi dan video).

Multimedia Pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia

yang digunakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Teori Kognitif tentang *Multimedia Learning*

Pesan-pesan multimedia yang dirancang seiring dengan tata cara otak manusia akan lebih mengarah ke pembelajaran yang penuh makna, dibandingkan dengan yang tidak seiring kerja otak manusia. Mayer (2009:65-79), mengemukakan ada tiga asumsi yang mendasari teori kognitif tentang *multimedia learning*, yakni Asumsi Saluran ganda (*dual-channel assumption*) beranggapan bahwa manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual dan informasi auditori.

Konsep ini sangat diasosisikan dengan teori dual-coding karya Paivio (1991:149-210) dan model memori kerja karya Baddeley (1992: 556-559); Asumsi Kapasitas terbatas (*limited-capacity*) beranggapan bahwa manusia punya keterbatasan atas jumlah informasi yang bisa dia proses dalam masing-masing saluran pada waktu yang sama; Asumsi Pemrosesan aktif (*active processing*) beranggapan bahwa manusia adalah prosesor aktif yang berusaha untuk menalar dan memasukkakan setiap presentasi multimedia. Proses kognitif aktif ini meliputi memberikan perhatian, menata informasi yang masuk, dan memadukan antara informasi yang masuk dengan pengetahuan lainnya.

Lima Langkah Dalam Teori Kognitif Tentang *Multimedia Learning*

Berdasarkan tiga asumsi yang sudah digambarkan di atas, selanjutnya, Mayer mendefinisikan lingkungan multimedia sebagai lingkungan yang materinya disajikan dalam lebih dari satu format, misalnya dalam kata-kata dan dalam

gambar-gambar. Agar pembelajaran penuh makna (*meaning-ful learning*) terjadi dalam lingkungan multimedia, orang yang belajar harus terlibat ke dalam lima proses kognitif:

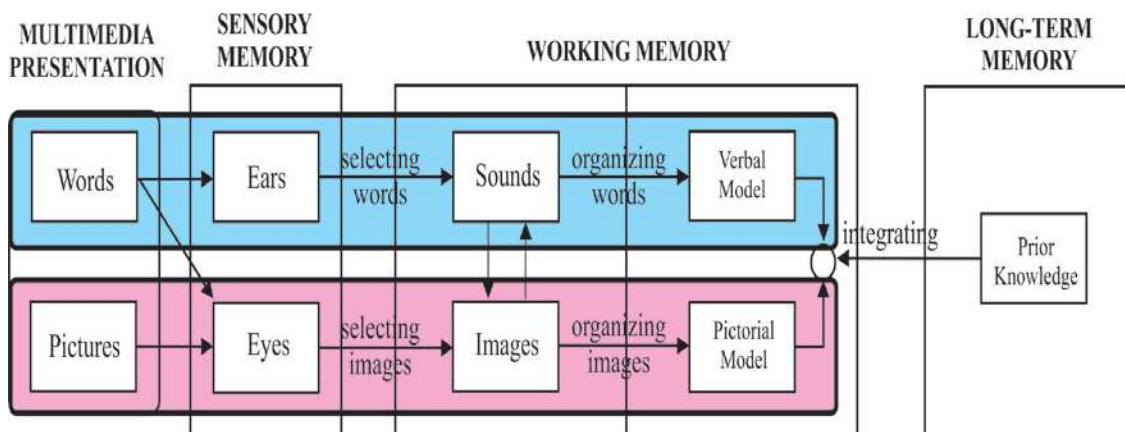
1. Memilih kata-kata yang relevan. Dimulai dari pesan verbal yang masuk ke telinga sebagai *input* orang yang belajar, namun karena ada keterbatasan kapasitas pada saluran *verbal* maka tidak semua informasi *verbal* yang masuk dapat diproses, jadi hanya pesan verbal yang terpilih yang disebut basis suara yaitu suatu representasi mental dalam memori kerja *verbal* tentang kata/frasa yang terpilih. Proses kognitifnya disebut *selecting relevant words*.
2. Memilih gambar-gambar yang relevan. Hal yang sama terjadi dalam saluran visual, dimana pesan *pictorial* dari multimedia ditampung sementara dalam memori sensori visual sebagai *inputnya*, dan *outputnya* adalah basis citra visual yaitu suatu representasi mental dalam memori kerja terhadap gambar

yang sudah dipilih karena adanya keterbatasan kapasitas. Proses kognitif perubahan ini disebut *selecting relevant images*.

3. Menata kata-kata terpilih. *Inputnya* adalah basis suara dari kata-kata/frasa yang terpilih, lalu *outputnya* adalah model *verbal* yaitu suatu representasi mental yang koheren / terstruktur dalam memori kerja seseorang. Proses kognitif dalam perubahan ini adalah *organizing selected words*, dimana orang membangun hubungan diantara pilahan-pilahan pengetahuan *verbal* dan membangun struktur sederhana.

4. Menata gambar-gambar terpilih. *Inputnya* adalah landasan citra gambar-gambar yang terpilih dan *outputnya* model *pictorial* yaitu representasi mental yang koheren/ terstruktur dalam memori kerja orang itu terhadap gambar-gambar yang sudah ia pilih sebelumnya. Proses kognitif dalam perubahan ini disebut *organizing selected images*.

5. Memadukan representasi berbasis kata dan representasi berbasis gambar. Merupakan langkah terpenting dalam multimedia learning, yaitu memadukan antara representasi berbasis kata



Gambar 1. Saluran auditory/ verbal (warna biru) dan saluran visual/pictori (warna jingga) dalam teori kognitif tentang multimedia learning

dan representasi berbasis gambar. *Inputnya* adalah model verbal dan model visual yang sejauh ini sudah dikonstruksi, dan *outputnya* adalah model terpadu yang didasarkan pada hubungan antara dua representasi, juga bisa melibatkan koneksi dengan pengetahuan - pengetahuan yang sudah ada sebelumnya yang diambil dari memori jangka panjang. Proses kognitifnya disebut *intergrating*.

Prinsip dan Implikasi Multimedia Learning

1. Prinsip multimedia adalah murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
2. Pekerjaan guru tidak hanya menyajikan materi namun juga membimbing pemrosesan kognitif para murid atas materi yang disajikan.
3. murid-murid diharapkan membangun representasi *verbal* dan representasi *pictorial* lalu membangun hubungan diantara mereka.

4. Pesan-pesan multimedia yang dirancang dengan hati-hati akan memberi pengaruh dan bisa meningkatkan proses ini dalam sistem kognisi siswa.
5. *Multimedia effect*, konsisten dengan teori kognitif *multimedia learning*. Dimana pembelajaran akan lebih mendalam terjadi saat siswa bisa memadukan representasi *verbal* dan representasi *pictorial* dari pesan yang sama.

Strategi-strategi Multimedia Learning

Strategi pengajaran yang dipilih guru mempengaruhi hasil belajar siswa. Para guru harus merencanakan dan mengatur lingkungan belajar untuk memastikan bahwa siswa mereka tertantang berhasil (Kuhn & Udell, 2001:261-264). Berikut beberapa strategi pengajaran yang berpusat pada guru (Smaldino, 2010: 30-39): Presentasi, sebuah sumber menyajikan, mendramatisasi, atau menyebarkan informasi kepada pemelajar; Demonstrasi, para pemelajar melihat contoh nyata atau

actual dari sebuah ketrampilan atau prosedur untuk dipelajari; Latihan dan Praktek, dirancang untuk menyegarkan kembali/meningkatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik; Diskusi, pertukaran gagasan & opini di antara para siswa-guru. Diskusi dipimpin oleh guru dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan; Permainan, memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Dengan melakukan per-mainan, para siswa mulai mengenali pola yang ada dalam situasi tertentu.

Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran

Menurut Heinich (1983), pemanfaatan merupakan komponen dari model sistem pembelajarannya yang disebut utilisasi. Utilisasi (pemanfaatan) merupakan satu tugas pembelajaran (guru) dalam membantu memper-mudah siswa belajar. Selanjutnya, Seels dan Richey (2002: 50) mendefinisikan pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Dari berbagai hasil

penelitian, menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini didasarkan pada Multi Bentuk Representasi, perpaduan antara teks, gambar nyata, atau grafik; Animasi, digunakan untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik untuk menangkap konsep materi yang disampaikan; Multi Saluran Sensorik, peserta didik sangat dimungkinkan menggunakan berbagai saluran sensorik dan mendapatkan berbagai variasi pemaparan materi; Pembelajaran Non Linear, peserta didik hendaknya menambah pengetahuan dan keterampilan dari berbagai sumber eksternal; Interaktivitas, memungkinkan bagi siapapun untuk explore dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang memberi dampak positif bagi kedua belah pihak (guru & murid).

Berdasarkan analisis teori di atas, bahwa:

1. Kemampuan membaca permulaan anak usia dini berhubungan dengan

modalitas, minat, dan kognitif dalam mengingat bentuk simbol-simbol dan bunyinya; dan menafsirkan makna, dikaitkan dengan;

2. Kemampuan multimedia dalam menghasilkan gambar, teks, suara, bahkan animasi/gambar yang bergerak, diharapkan mampu membangkitkan minat dan memberi kemudahan bagi anak dalam mengingat bentuk simbol-simbol dan suara; serta mengkonstruksi makna. Maka, pemanfaatan teknologi multi-media bisa menjadi sebuah terobosan baru atau inovasi di dunia pendidikan pada umumnya, khususnya di TK. Kristen Anugerah.

METODE PENELITIAN

Secara umum bertujuan untuk berusaha mengumpulkan data apakah kegiatan belajar mengajar (KBM) membaca melalui multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak TK kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B, TK. Kristen Anugerah,

Jakarta Pusat, pada semester II pelajaran 2011/2012, yang dimulai pada Februari 2012.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Action Research*. Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok, yaitu: Perencanaan (*Planning*); Tindakan (*Acting*); Pengamatan (*Observing*); Refleksi (*Reflecting*). Desain dalam penelitian ini mengikuti prosedur kerja dari Kemmis dan Mc Taggart, yang dikembangkan lagi oleh Jamaris (2006), yang menambahkan 'observasi awal' sebagai data perbandingan setelah dilakukan tindakan pada observasi akhir, sehingga prosentase pencapaian target pembelajaran dapat terukur.

Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini ialah 28 anak kelompok B – Taman Kanak-kanak Kristen Anugerah, Jakarta Pusat, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. Adapun pemilihan

kelompok TK. B dilakukan karena kelompok B sudah memiliki kesiapan membaca (*reading readiness*) dan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa yang akan naik ke jenjang pendidikan berikutnya, tingkat SD. Partisipan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru-guru KB-TK Kristen Anugerah.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai *active participant observer*, tidak hanya bertindak sebagai pengamat, tetapi juga sebagai pelaksana tindakan. Peneliti mempersiapkan hard-ware dan software yang diperlukan, mendesain dan melakukan beberapa strategi dalam pelaksanaan *multimedia learning*. Peneliti juga berkolaborasi dengan guru-guru dan Kepala Sekolah untuk: Menetapkan Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan; Menetapkan Pembagian Tugas Guru (di *rolling*/secara bergiliran); Menyatukan pemahaman dalam mengevaluasi dan mengisi lembar evaluasi; Melakukan Refleksi setelah pelaksanaan tindakan.

Pengembangan Instrument Asesmen Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan sintesis teoritik maka secara konseptual dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan membaca permulaan adalah suatu kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat:

1. Mengenal huruf yang meliputi: menyebut atau membaca huruf vokal dan huruf konsonan;
2. Membaca kata yang meliputi: menjodohkan kata dengan gambar, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata, tiga suku kata atau kata sulit, dan membaca kata secara utuh atau bila ada huruf yang hilang dapat dilengkapi; dan;
3. Membaca kalimat sederhana yang meliputi: menjodohkan kalimat sederhana dengan gambar, membaca kalimat sederhana dengan gambar atau tanpa gambar, menyusun kata acak menjadi kalimat sederhana.

Kemampuan membaca permulaan adalah skor tes kemampuan yang berbentuk pengamatan kemampuan selama

pelaksanaan intervensi tindakan berlangsung (observasi menggunakan rating skala). Skala ini menggunakan tiga elemen, yaitu kurang dengan nilai satu (1), sedang dengan nilai dua (2), baik dengan nilai tiga (3).

Analisa Instrument

Analisis validitas butir soal instrumen menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*. Fungsi rumus ini adalah untuk mengetahui validitas pada setiap butir soal atau kuesioner penelitian. Adapun rumus korelasi *Pearson Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{tabel} *Pearson's Product Moment* = 0,374 (untuk $n = 28$ dengan $\alpha = 0,05$). Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, (butir dinyatakan valid).

Reliabilitas instrumen

Penghitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan

menggunakan rumus “*Alpha Cronbach*” yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dari hasil ujicoba yang telah dilaksanakan, ditemukan koefisien reliabilitas sebesar $r = 0,950$ (yang berarti instrumen memiliki tingkat kehandalan yang tinggi untuk dipergunakan dalam penelitian).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi hasil tindakan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan sangat diperlukan dalam melakukan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Observasi dilakukan dengan menggunakan: Instrumen observasi; Pedoman observasi yang berisikan indikator; Pengamatan Proses Pembelajaran; Catatan lapangan; Dokumentasi; dan Wawancara.

Analisis Data Kualitatif

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan maka data kualitatif yang didapatkan dalam penelitian ini dapat ditinjau dari:

1. Proses pembelajaran :

- a) Guru: melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana, dan trampil dalam memanfaatkan multimedia;
- b) Anak: antusias, ikut terlibat aktif dalam meniru pengucapan, membaca, menyanyi, menjawab pertanyaan dan tertantang melalui permainan;
- c) Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mem-baca Permulaan (Kegiatan Awal, meliputi: menyanyikan lagu, review pelajaran sebelumnya, menjelaskan tujuan pelajaran hari itu, mem-persiapkan anak pada materi pelajaran. Kegiatan Inti, meliputi: membaca, menyanyi dan menghafal huruf; memahami perbedaan huruf vocal dan konsonan; menghitung dan membaca huruf tertentu dalam kata; mengenal, meniru pengucapan atau membaca suku kata, kata dan kalimat sederhana; bermain game seperti: menebak kata yang sesuai dengan gambar, melengkapi kata dengan mengisi huruf yang hilang, menyusun urutan kata menjadi kalimat sederhana. Kegiatan Akhir, meliputi: pemberian penguatan pada anak, membagikan lembar observasi atau lembar kerja dan menilai kemampuan anak).
- 2) Media Pembelajaran.
Media pembelajaran, baik hardware (melalui layar TV berukuran besar, kabel HDMI, dan komputer) maupun software (CD/VCD edukatif, slide powerpoint atau hasil karya sendiri) dirancang sesuai dengan karakteristik multimedia dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Perpaduan antara gambar, animasi dan suara, yang mungkin tidak dimiliki oleh APE lainnya, membuktikan bahwa *effects* dari *multimedia* melebihi dari media-media pembelajaran lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Kozma (1994:7-19) bahwa media tertentu punya potensi unik untuk meningkatkan pembelajaran.
- 3) Kemampuan Membaca Permulaan.

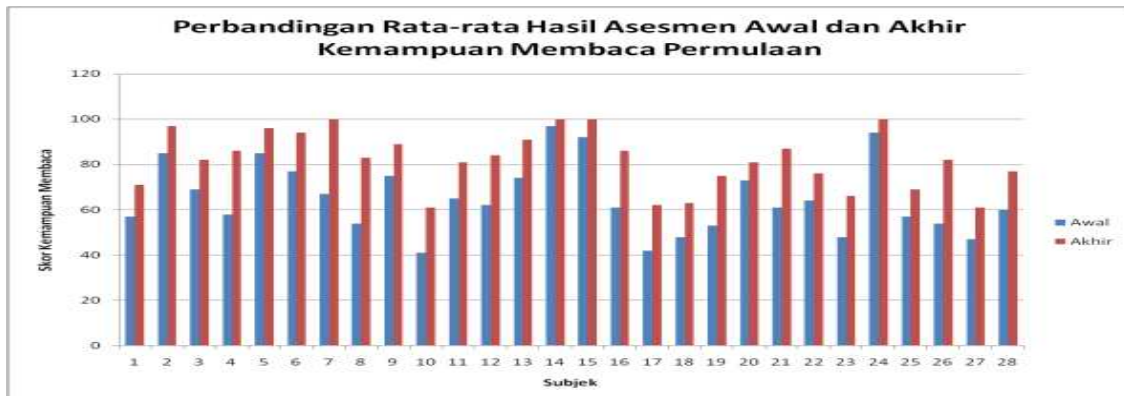
Berdasarkan hasil pengamatan/observasi menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang baik pada anak, seperti kemampuan membaca huruf, kata dan kalimat sederhana. Hal ini ditunjukkan oleh hasil evaluasi harian dan pengamatan selama pembelajaran. Selain itu, kemampuan membaca permulaan siswa kelompok B juga terlihat pada temuan data yang terekam dalam catatan lapangan yang ditandai dengan kemampuan anak; membaca huruf-huruf yang dicetak dengan warna berbeda, menghitung jumlah huruf tertentu, menyebutkan huruf dalam tampilan cepat, menyebutkan kosa-kata yang didahului oleh huruf tertentu, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata, membaca tiga suku kata, membaca kalimat sederhana, menyusun kembali urutan kata menjadi kalimat sederhana.

Selain itu, kegiatan belajar membaca permulaan juga dapat

meningkatkan atau mengembangkan beberapa aspek berikut: kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan menulis, pengembangan kosa kata serta pengembangan pemahaman arti kata.

Analisis Data Kuantitatif: Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Sebelum dan setelah dilaksanakan intervensi tindakan diadakan asesmen kemampuan membaca permulaan anak. Asesmen awal diadakan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberi tindakan. Sedangkan asesmen akhir bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah diberi tindakan. Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelompok B terlihat pada grafik berikut:



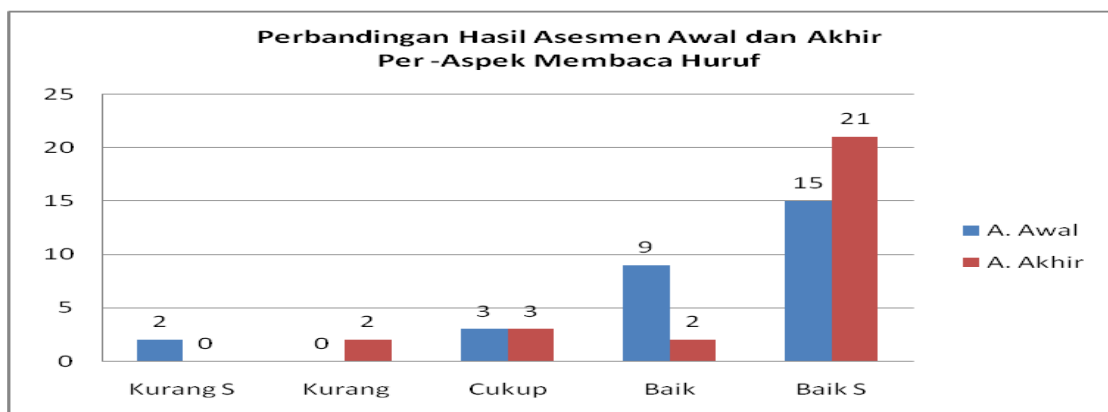
Grafik. 1 Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Membaca Permulaan

Dari grafik di atas dapat terlihat dengan jelas bahwa kemampuan membaca permulaan tiap anak setelah pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan meskipun peningkatannya bervariasi, berkisar antara 2 point hingga 32 point.

Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Membaca Permulaan Anak Per-Aspek

Sebelum dan setelah dilaksanakan intervensi tindakan diadakan asesmen kemampuan membaca permulaan anak yang terdiri dari tiga aspek, yaitu: aspek membaca huruf, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Berikut di bawah ini adalah grafik hasil asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan membaca permulaan anak per-aspek.

Aspek membaca huruf:

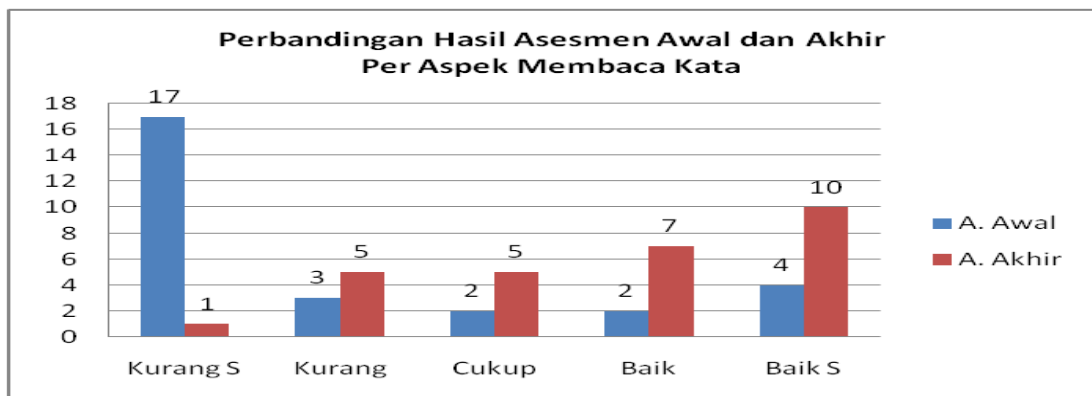


Grafik 2. Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Per-Aspek Membaca Huruf

Dari grafik diatas dapat terlihat pada aspek membaca huruf, dari hasil asesment awal diperoleh jumlah anak dengan kriteria penilaian sebagai berikut: 2 anak (kurang sekali), 3 anak (cukup), 9 anak (baik), 15 anak (baik sekali), kemudian dapat ditingkatkan setelah dilakukan tindakan pembelajar-an melalui multimedia dengan hasil asesment akhir yaitu: 2 anak (kurang), 3 anak (cukup), 2 anak (baik) dan 21 anak (baik sekali).

(kurang), 2 anak (cukup), 2 anak (baik), 4 anak (baik sekali). Setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui multimedia terjadi peningkatan dengan hasil asesment akhir: 1 anak (kurang sekali), 5 anak (kurang), 5 anak (cukup), 7 anak (baik) dan 10 anak (baik sekali).

Pada aspek membaca kalimat, dari hasil asesment awal diperoleh jumlah anak dengan kriteria penilaian sebagai berikut: 22 anak (kurang sekali), 1 anak (kurang), 2



Grafik 3. Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir per-Aspek Membaca Kata

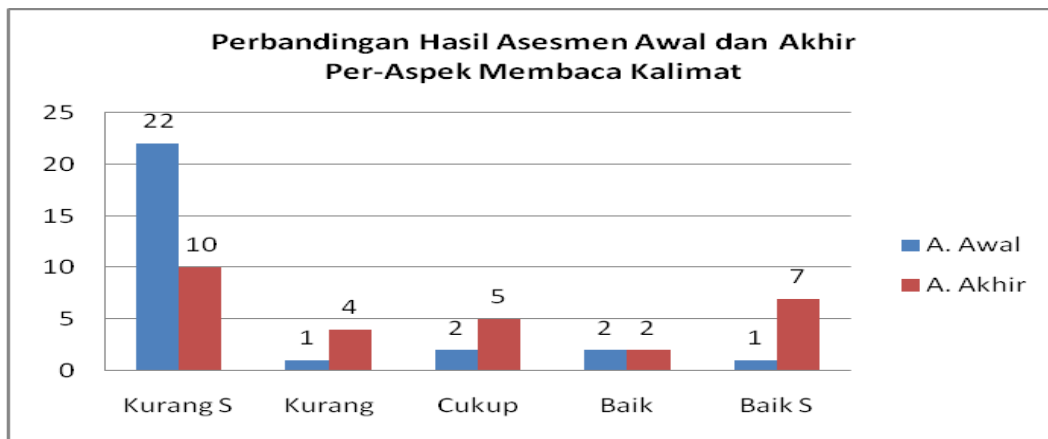
Aspek membaca kata:

Dari grafik di atas dapat dilihat terjadi peningkatan yang cukup tinggi dimana pada asesmen awal diperoleh jumlah anak dengan kriteria penilaian sebagai berikut: 17 anak (kurang sekali), 3 anak

anak (cukup), 2 anak (baik), 1 anak (baik sekali). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan 'membaca kalimat' anak kelompok B di TK Kristen Anugerah masih kurang sekali. Namun setelah dilakukan tindakan pembelajaran

melalui multimedia terjadi peningkatan kemampuan membaca kalimat dengan hasil asesmen akhir: 10 anak (kurang sekali), 4 anak (kurang), 5 (cukup), 2 anak (baik) dan 7 anak (baik sekali).

terdiri dari tiga aspek, yaitu: aspek membaca huruf, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Berikut di bawah ini adalah salah satu contoh grafik dari analisis hasil asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan



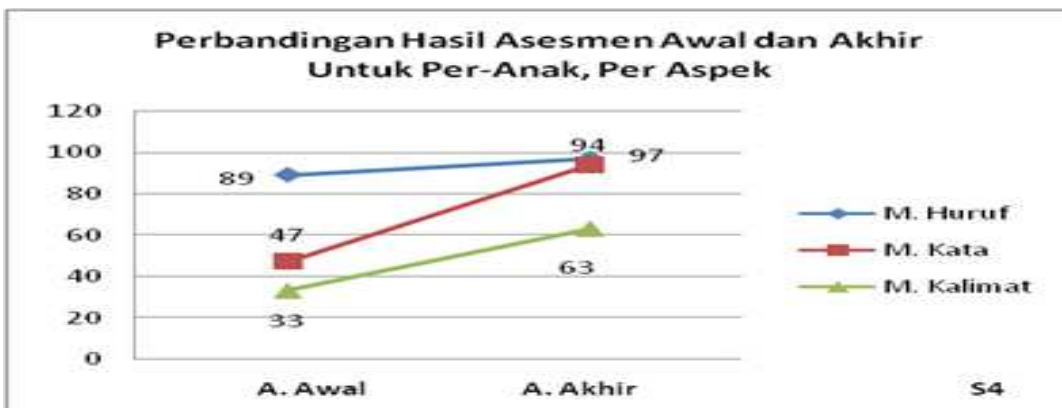
Grafik 4. Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Per-Aspek Membaca Kalimat

Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Membaca Permulaan Per-Anak Per-Aspek

Sebelum dan setelah dilaksanakan intervensi tindakan diadakan asesmen kemampuan membaca permulaan per-anak yang

membaca permulaan anak kelompok B TK Kristen Anugerah per-anak per-aspek yang terdiri dari 28 anak:

Grafik dengan arah garis ke atas, menunjukkan bahwa terjadi



Grafik 5. Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Untuk Per-Anak, Per-Aspek

peningkat-an pada siswa tersebut di ketiga aspek kemampuan membaca permulaan, yaitu membaca huruf, kata dan kalimat.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan beberapa *metode* membaca permulaan (fonik, linguistik, SAS, *flash card*, membaca lagu, game komputer) yang tersimpan dalam perangkat lunak/software dan ditampilkan melalui multimedia berupa gambar, suara atau animasi serta *strategy* pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia yang berfokus pada guru (presentasi, demonstrasi, latihan dan praktek, diskusi, permainan) yang dirancang secara variatif dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia membawa keuntungan baik bagi guru maupun siswa. Multimedia dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran membaca permulaan dan merancang

lingkungan belajar yang menantang sehingga terjadi perubahan sikap siswa yang diikuti dengan peningkatan prestasi pada siswa.

Hasil penelitian secara kuantitatif, setelah pelaksanaan tindakan didapati bahwa setiap anak mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan. Meskipun peningkatannya terjadi pada rentang yang bervariasi dan cukup signifikan yaitu berkisar antara 2 hingga 32 point. Rerata kelas juga meningkat dari 65 (kurang) menjadi 83 (baik). Hal ini menunjukkan efektifitas penggunaan multimedia sebagai media pelajaran membaca permulaan di Taman Kanak-kanak. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia mencakup aspek: (1) membaca huruf, (2) membaca kata, (3) membaca kalimat sederhana. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada grafik 'Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Membaca Permulaan Per Anak Per Aspek', walaupun tingkat kenaikannya berfluktuasi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran membaca permulaan melalui

multimedia sesuai dengan teori pemrosesan informasi secara aktif, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat simbol sekaligus bunyi dari huruf, kata atau kalimat sederhana. Selain itu, dapat menumbuhkan kesadaran linguistik yang ada pada struktur suatu bahasa seperti: fonologis, sintaksis dan semantik, sehingga dapat terjadi akselerasi dalam perkembangan bahasa dan ketrampilan membaca anak usia dini.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, implikasi penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu: implikasi teoritis dan implikasi praktis:

Implikasi Teoritis: Dalam mendesign pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, guru perlu memahami teori kognitif tentang *multimedia learning* dengan tiga asumsi: bahwa sistem pemrosesan informasi dalam diri manusia meliputi saluran-ganda untuk pemrosesan *visual/pictorial* dan pemrosesan *auditori/verbal*, masing-masing saluran memiliki kapasitas terbatas untuk pemrosesan, dan pembelajaran aktif meliputi dilakukannya serangkaian proses

kognitif yang terkoordinasikan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, agar pembelajaran penuh makna (*meaningful learning*) terjadi dalam lingkungan multimedia, siswa yang belajar harus melibatkan diri kedalam lima proses/tahap dalam *multimedia learning* adalah: memilih kata-kata yang relevan dari teks atau narasi yang tersaji, memilih gambar-gambar yang relevan dari ilustrasi yang tersaji, mengatur kata-kata terpilih itu ke dalam representasi verbal yang koheren, mengatur gambar-gambar yang terpilih itu ke dalam visual yang koheren, dan memadukan representasi verbal dan representasi visual itu dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya. Kelima proses ini tidak harus terjadi linear. Guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa bisa berpindah dari satu proses ke proses lain dalam banyak cara berbeda. Hal ini, dimungkinkan terjadi dalam multimedia learning. Anak harus dilibatkan secara aktif, menstimulir anak dengan pertanyaan yang terarah sehingga anak dapat mengkonstruk

pemahaman mereka dan kemampuan membaca mereka berkembang dengan optimal.

Implikasi Praktis: Kreativitas dan kemampuan guru dalam mengoperasikan computer atau multimedia yang digunakan, serta penyampaian materi pelajaran dengan berbagai metode dan strategi peng-ajaran yang bervariasi diperlukan sehingga tercipta suasana yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Guru hendaknya memilih, meng-edit atau merancang software sebagai bahan pelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pencapaian hasil belajar dengan jelas.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi maka saran-saran yang dikemukakan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya senantiasa meningkatkan kemampuan dan wawasannya dalam segala hal yang terkait dengan proses pendidikan dan pembelajaran, perkembangan anak dan ilmu pengetahuan yang terus

berkembang khususnya tentang pendidikan anak. Dengan demikian guru dapat terus berkreasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kemajuan zaman.

2. Keberhasilan proses pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak Taman Kanak-kanak, kiranya dapat memacu guru atau peneliti lainnya dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini agar terjadi peningkatan kemampuan anak di berbagai bidang pelajaran lainnya. Dengan demikian, dapat meningkatkan keprofesionalan guru, diikuti dengan peningkatan kualitas siswa sebagai bibit unggulan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, Niken dan Haryanti, Dany. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.

- Aulia. *Mengajarkan Balita Anda Membaca: Revolusi Cerdas Untuk Kemampuan Anak Membaca Di Rumah*. Jogjakarta: Intan Media, 2011.
- Dardjowidjojo, S. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.
- Doman, Gleen & Doman, Janet. *How To Teach Your Baby To Read: Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca* (Alih Bahasa: Grace Satyadi). Jakarta: Tigaraksa Satria, 2005.
- Fees, S. *Montessori and Early Childhood: A Guide for Students*. London: SAGE, 2010.
- Jamaris, Martini. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010
- Kozma, R. B. (1994). *Will Media Influence Learning? Reframing the Debate. Educational Technology Research and Development*, 42 (2), 1994.
- Mayer, Richard. E. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Miller, Susan. *Learning Through Play Language: A Practical Guide for Teaching Young Children*. New York: Scholastic Inc, 1991.
- Morrow, Lesley Mandel, *Literacy Development in The Early Years*, Needham Height: Allyn and Bacon, 1993.
- Munandar, Utami, *Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: PT. Gramedia, 1999.
- Papalia E, Diane., Olds, Sally Wendkos and Feldman, Ruth Duskin. *Human Development: Perkembangan Manusia, buku 1, edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Santrock, John. W. *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L dan Russell, James D. *Instructional Technology & Media For Learning*). Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Sonawat, Reeta dan Francis, Jasmine, Maria. *Language Development for Preschool Children*. Mumbai: Multi-Tech, 2007.