

PENINGKATAN PENGENALAN HURUF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ISPRING PRESENTER PADA KELOMPOK BERMAIN MIFTAHUL ULUM

Faizatul Widat¹, Nurjannah²

faizatulwidat59@gmail.com , nurjannahfaris@gmail.com

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan pengenalan huruf melalui media ispring presenter pada kelompok bermain Miftahul Ulum. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan pada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dan sumber data pada penelitian ini adalah 20 anak kelompok bermain Miftahul Ulum dan guru kelompok B. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan penugasan. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan peningkatan pengenalan huruf anak pada setiap siklus. Pada pratindakan diperoleh data dari 20 anak terdapat 5 anak (25%) sudah tuntas. Hasil observasi selama siklus I diperoleh data 10 anak (50%) sudah tuntas. Siklus ke II terdapat peningkatan sebesar (85%) atau sekitar 17 orang anak yang tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa media ispring presenter dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak Kelompok bermain Miftahul Ulum.

Kata Kunci: Pengenalan Huruf, Perkembangan Bahasa, Aplikasi Ispring Presenter

¹ Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid

² Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid

PENDAHULUAN

Pada periode kritis anak, proses perkembangan dan pertumbuhan anak bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi.³ menyatakan bahwa aspek-aspek perkembangan anak saling berkaitan secara erat satu sama lain. Salah satu yang menonjol dalam perkembangan anak adalah perkembangan bahasa.

Pengenalan bahasa sejatinya sudah dimiliki anak sejak lahir, mulai dari mengenali simbol-simbol isyarat hingga puncak ledakan perkembangan bahasa yang lebih kompleks diawali antara usia dua hingga tiga tahun dan berlanjut hingga sekolah dasar⁴. Perkembangan bahasa anak terus meningkat dengan ditandai anak makin mampu memahami dan menginterpretasi komunikasi secara oral dan tulisan^{5,6}. Dasar utama perkembangan bahasa pada anak adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang menunjang faktor-faktor bahasa yang lain, diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Membaca dan menulis dapat diperoleh anak mulai dengan usia 2-5 tahun pada saat mengeksplorasi dunianya melalui interaksi sosial dengan tulisan disekitarnya⁷. Kemampuan membaca dan menulis pada anak membutuhkan dasar yang kuat agar sukses dalam bidang akademis. Meskipun banyak hal yang dibutuhkan dalam membangun dasar tersebut namun pengetahuan tentang huruf menjadi salah satu aspek terpenting dalam dasar kemampuan membaca dan menulis tersebut⁸.

Pengetahuan tentang huruf bagi anak usia empat sampai lima tahun sangat penting untuk proses belajar membaca dan menulis, dalam rangka menjadi pembaca awal yang sukses sebaiknya anak-anak memiliki pengetahuan huruf, kesiapan fonologis, kesiapan

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.

⁴ John. W Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa-Hidup (Jilid 2) (Edisi 13)*, 2013.

⁵ R. D. Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, *Human Development*. Jakarta: Kencana Prenada Media., 2010.

⁶ Rolina, *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD Yogyakarta: Penerbit Ombak*, 2012.

⁷ K. A Hoffman, J. L., & Paciga, *Click, Swipe, and Read: Sharing E-Books with Toddlers*. *Early Childhood Education*, 2014.

⁸ J. Bradley, B., & Jones, *Sharing Alphabet Books in Early Childhood Classrooms*. *International Reading Association*, 2007, <https://doi.org/10.1598/RT.60.5.5>.

mengenal bunyi huruf serta, kesiapan dari konsep menulis⁹ Pengetahuan huruf sebagai prediktor yang kuat bagi perkembangan bahasa anak khususnya dalam kemampuan membaca dan menulis, oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar untuk pengenalan huruf agar anak tidak mengalami kebosanan serta pembelajaran lebih bermakna^{10 11}.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pengenalan huruf di kelompok tersebut belum optimal, ada beberapa anak yang sudah bisa mengenali huruf dengan baik namun masih banyak anak yang kesulitan apabila di minta menunjukkan huruf-huruf secara acak. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah konsep pembelajaran yang berbeda terutama dalam pengenalan huruf pada anak yang disesuaikan dengan kriteria pembelajaran anak yang masih bersifat konkret. Anak-anak membutuhkan sebuah media dalam sebuah proses pembelajaran, khususnya anak usia empat sampai lima tahun yang masih kongkret pemikirannya, anak-anak masih kesulitan membayangkan sesuatu yang belum pernah anak lihat atau rasakan.

ISpring adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam menyusun bahan pembelajaran yang efektif, profesional dan juga mudah difahami oleh siswa. Program tersebut dapat dikatakan salah satu program aplikasi yang secara sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk web personal, CD, word processing, dan Learning Management System (LMS).¹² menyatakan bahwa” students and teachers can use the web-based electronic learning systems in everyday teaching and learning activities. WELS can already be used in teaching and learning activities in accordance with the conditions and needs.” Program aplikasi ISpring dapat membantu pengajar untuk mendemonstrasikan materi pelajarannya menjadi bersifat tutorial, sehingga akan lebih menarik dan jelas. Program ISpring dapat dikatakan sebagai

⁹ C. B. Elliott, E. M., & Olliff, *Developmentally Appropriate Emergent Literacy Activities for Young Children: Adapting the Early Literacy and Learning Model*. *Early Childhood Educ J*, 2008.

¹⁰ C. B. Ecalle, J., Magnan, A., & Chevrier, “Alphabet Knowledge and Early Literacy Skills in French Beginning Readers.” *European Journal Of Developmental Psychology*, 2008, 303–25.

¹¹ Erny Roesminingsih Ciara Fikasari, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SANDPAPER LETTERS TERHADAP KEMAMPUAN MENIRU HURUF KELOMPOK A PAUD AR RAHMAN JOMBANG,” *Unesa* 1 (1) (2012): 1–7.

¹² Deni Darmawan, Handy Kartawinata, and Widya Astorina, “Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School ‘ Dharma Nusantara ,”” *Journal of Computer Science* 14 (4), no. 1986 (2018): 562.573, <https://doi.org/10.3844/jcsp.2018.562.573>.

salah satu program aplikasi yang didukung oleh aplikasi Power Point secara sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk web personal, CD, word processing, dan Learning Management System (LMS). ISpring secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft power point sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.¹³

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok bermain Miftahul Ulum yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan penugasan. Wawancara guru kelas dilakukan untuk mencari informasi mengenai peningkatan pengenalan huruf anak kelompok bermain Miftahul Ulum sebelum dan sesudah adanya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pengenalan huruf anak, mengamati bagaimana kinerja guru dalam memberikan pembelajaran serta untuk mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan. Target keberhasilan penelitian adalah 75% dari jumlah anak.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa pengenalan huruf anak kelompok bermain Miftahul Ulum meningkat melalui media *Ispring presenter*. Persentase nilai yang diharapkan yaitu 75% disetiap indikator yang akan ditingkatkan. Penelitian yang dilakukan sebanyak II siklus di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dimana setiap akhir pertemuan ada sebuah penugasan untuk melihat sejauh mana peningkatan serta pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pada penelitian pengenalan huruf melalui media *Ispring presenter* ini

¹³ Nia Kurnia, Deni Darmawan, and Maskur, "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 nomor 1 (2018).

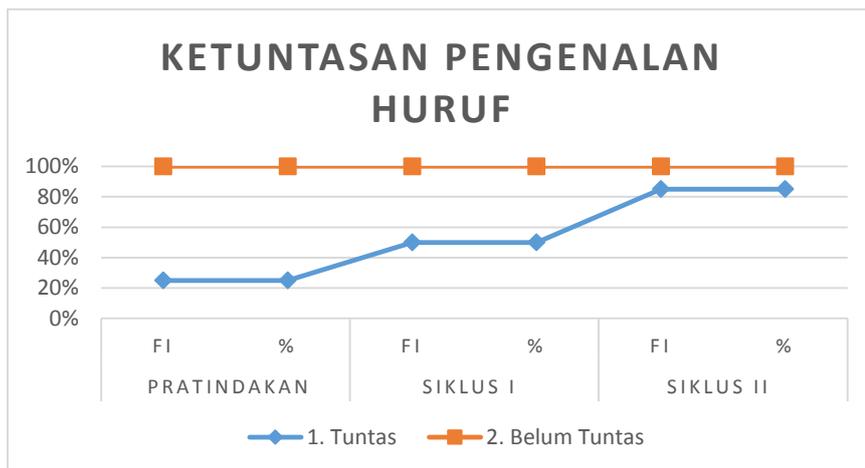
kemampuan yang dicapai dari anak meliputi pengenalan nama huruf, pengenalan bunyi huruf, pengenalan bentuk huruf, dan pengenalan menulis huruf. Setiap aspek kemampuan diujikan dalam sehari kecuali aspek pengenalan nama dan bunyi huruf karena itu sangat berkaitan. Sedangkan pengenalan bentuk huruf dan menulis huruf pada hari berikutnya.

Berdasarkan observasi dan analisis data yang telah dilakukan, hasil pengenalan huruf melalui media *Ispring presenter* dapat dilihat hasilnya pada pratindakan diperoleh data dari 20 anak terdapat 15 anak belum mampu sedangkan sisanya 5 anak sudah tuntas. Hal tersebut diamati ketika guru meminta mengikuti pembelajaran pengenalan huruf melalui media *Ispring presenter*. Hasil observasi selama siklus I yang telah dilaksanakan pada anak kelompok A mengenai pengenalan huruf diperoleh data dari 20 anak terdapat 10 anak (50%) masih belum mampu sedangkan sisanya 10 anak (50%) sudah tuntas. Sedangkan untuk siklus ke II terlihat adanya peningkatan yaitu anak memperoleh persentase peningkatan sebesar (85%) atau sekitar 17 orang anak, hal tersebut dikarenakan anak sudah tuntas memenuhi aspek-aspek penilaian dari masing-masing indikator, yaitu: pengenalan nama huruf, pengenalan bunyi huruf, pengenalan bentuk huruf dan pengenalan menulis huruf. Sementara sisanya yaitu 3 anak atau 15% belum mampu menguasai pengenalan huruf dengan baik dan benar. Hasil ketuntasan anak kelompok B pada pengenalan huruf tersebut dapat di lihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok bermain Miftahul Ulum

No.	Ketuntasan	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		fi	%	Fi	%	fi	%
1.	Tuntas	5	25%	10	50%	17	85%
2.	Belum Tuntas	15	75%	10	50%	3	15%

Rekapitulasi nilai ketuntasan pengenalan huruf bila digambarkan dalam diagram tampak seperti di bawah ini:



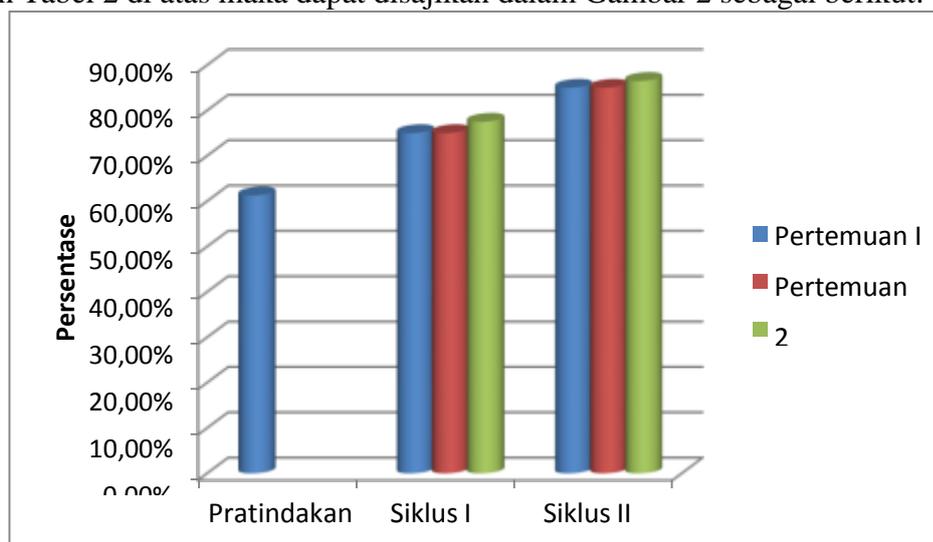
Gambar 1 Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Pengenalan Huruf

Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat proses tindakan dengan adanya peningkatan kinerja guru secara tidak langsung mempengaruhi peningkatan aktivitas anak dalam belajar. Peningkatan aktifitas anak dalam belajar disajikan pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 2. Peningkatan Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Pratindakan	Siklus I			Siklus II		
	Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III
65%	75%	75%	77,5%	85%	85%	86,5%

Berdasarkan Tabel 2 di atas maka dapat disajikan dalam Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 tersebut didapatkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran meningkat, hal ini terlihat dari penerimaan dan penguasaan materi dalam pembelajaran dari setiap siklusnya semakin bertambah baik. Dapat disimpulkan dari beberapa teori yang telah diuraikan, bahwa penerapan media *Ispring presenter* sangat membantu anak dalam meningkatkan hasil belajarnya¹⁴¹⁵¹⁶ Hal tersebut terbukti dengan peningkatan hasil belajar anak setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing- masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ispring presenter* ini dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak kelompok bermain Miftahul Ulum Peningkatan pengenalan huruf ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai anak. Pada pratindakan ada 5 anak atau 25%, siklus I meningkat menjadi 10 anak atau 50%, dan siklus II mencapai 17 anak atau 85%. Sehingga berdasarkan hal tersebut, disarankan bahwa media *Ispring presenter* agar digunakan sebagai media untuk mengenalkan huruf kepada anak, khususnya anak usia dini.

¹⁴ Sman Surakarta, Henry Susanto, and Valency Rachmedita, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS," *JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH INDONESIA* 2, no. 1 (2019): 82–99.

¹⁵ Kurnia, Darmawan, and Maskur, "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab."

¹⁶ Evi Novianti Sastrakusumah et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis," *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 nomor 1, no. Maret (2018), <https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164.g179>.

DAFTAR RUJUKAN

- Bradley, B., & Jones, J. *Sharing Alphabet Books in Early Childhood Classrooms. International Reading Association*, 2007. <https://doi.org/10.1598/RT.60.5.5>.
- Ciara Fikasari, Erny Roesminingsih. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SANDPAPER LETTERS TERHADAP KEMAMPUAN MENIRU HURUF KELOMPOK A PAUD AR RAHMAN JOMBANG.” *Unesa 1* (1) (2012): 1–7.
- Darmawan, Deni, Handy Kartawinata, and Widya Astorina. “Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School ‘ Dharma Nusantara .’” *Journal of Computer Science* 14 (4), no. 1986 (2018): 562.573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- Ecalte, J., Magnan, A., & Chevrier, C. B. “Alphabet Knowledge and Early Literacy Skills in French Beginning Readers.” *European Journal Of Developmental Psychology*, 2008, 303–25.
- Elliott, E. M., & Olliff, C. B. *Developmentally Appropriate Emergent Literacy Activities for Young Children: Adapting the Early Literacy and Learning Model. Early Childhood Educ J*, 2008.
- Hoffman, J. L., & Paciga, K. A. *Click, Swipe, and Read: Sharing E-Books with Toddlers. Early Childhood Education*, 2014.
- Kurnia, Nia, Deni Darmawan, and Maskur. “Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.” *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 nomor 1 (2018).
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. *Human Development. Jakarta: Kencana Prenada Media.*, 2010.
- Rolina. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD Yogyakarta: Penerbit Ombak*, 2012.
- Santrock, John. W. *Life-Span Development: Perkembangan Masa-Hidup (Jilid 2) (Edisi 13)*, 2013.
- Sastrakusumah, Evi Novianti, Uman Suherman, Deni Darmawan, and Jamilah. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter

Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.” *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 nomor 1, no. Maret (2018).
<https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164.g179>.

Surakarta, Sman, Henry Susanto, and Valency Rachmedita. “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS.” *JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH INDONESIA* 2, no. 1 (2019): 82–99.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.