

## PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK USIA DINI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Oleh: Yulsyofriend  
[yulydon@yahoo.co.id](mailto:yulydon@yahoo.co.id)  
Universitas Negeri Padang

### Abstract

*Aspects of early childhood development can be stimulated to provide interesting learning activities and method of multi-media . The research was conducted in FY Pertiwi Limaumanis Padang VI seeks to determine level of reading development as one part of the learning aspects of language development through multi-media computer . Learning to read children stimulated with software compact disc reading program . Use research methods class room with two action research cycles, each cycle of three meetings . Results of this study show the effectiveness of the development of children with significant reading shown by the results of data analysis increase child reading a good attitude and good once 92.5 % . Increase the child read well and good 87.5 % . This generally means that the expansion of learning to read children have reached a minimum completeness criteria ( MOH). Therefore this assessment cycle II halted until 4 meeting , because minimal consistency in the development of learning to read children reached.*

**Key word:** Learning, Reading, InformationTechnology

### PENDAHULUAN

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum, Balitbang Diknas tahun 2003 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi dari pada anak yang tidak masuk TK di kelas I SD. Data angka mengulang kelas tahun 2001/2002 untuk kelas I sebesar 10,85%, kelas II sebesar 6,68%, kelas III sebesar 5,48%, kelas IV sebesar 4,28, kelas V sebesar 2,92%, dan kelas IV sebesar 0,42%. Data tersebut menggambarkan bahwa angka mengulang kelas pada kelas I dan II lebih tinggi dari kelas lain ( Depdiknas, 2003).

Diperkirakan bahwa anak-anak yang mengulang kelas adalah anak-anak yang tidak masuk pendidikan anak usia dini sebelum masuk Sekolah Dasar. Mereka adalah anak yang belum siap dan tidak dipersiapkan oleh orangtuanya memasuki Sekolah Dasar. Adanya perbedaan yang besar antara pola pendidikan di sekolah dan di

rumah menyebabkan anak yang tidak masuk pendidikan Taman Kanak-kanak mengalami kejutan di sekolah dan mereka mogok sekolah atau tidak mampu menyesuaikan diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia ini.

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat esensial bagi perkembangan anak. Hal ini didasarkan pada alasan-alasan bahwa usia dini merupakan fase fundamental perkembangan dan belajar anak; belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan; tuntutan masa depan akan generasi unggul semakin kompetitif; dan tuntutan non-edukatif lainnya (perubahan pola dan sikap hidup dalam bermasyarakat).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003:16). Pendidikan anak usia dini menurut Anwar( 2004:2), adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani. sertaperkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya. Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi memberikan pengalaman belajar pada anak, tetapi juga untuk mengoptimalkan perkembangan potensi anak.

Batasan yang digunakan oleh *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam adalah yang dimaksud dengan "*Early Childhood*" (anak masa awal) adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun (Patmonodewo, 2003: 43). Menurut Patmonodewo yang dimaksud dengan anak-anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program usia dini. Di Indonesia, umumnya mengikuti program Tempat Penitipan Anak (usia 3-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4 - 6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Hal-hal yang penting pada tahun-tahun awal anak usia dini antara lain: (1) Anak berusia 3 tahun sudah dapat belajar bermain dan berbicara; (2) Anak usia 3 sampai 4 tahun memiliki rasa ingin tahu yang besar, karena itu kebebasan dan kesempatan untuk mengamati, bergerak dan melakukan kegiatan eksplorasi diri dan lingkungan perlu diberikan; (3) Anak usia 2 sampai 6 tahun senang mengenali dirinya sendiri dan dunia yang mengelilinginya. Karena itu, memperkenalkan nama diri, nama-nama orang di sekitarnya, sebutan bagian-bagian dari tubuh, nama-nama benda di rumah, di halaman, di sekolah, sangat tepat pada usia ini; (4) Karakter anak dibentuk melalui aktivitas dan belajar selama periode usia 3-6 tahun, anak bergerak aktif dan sering mengikuti dorongan-dorongan hatinya, pada masa ini masa yang baik untuk mengembangkan karakter anak (Theo dan Martin, 2004: 22).

Banyak penelitian mutakhir membuktikan bahwa anak dapat diajar membaca sebelum dia mencapai usia sekolah. Durkin (1996:196) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negative pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekolah dasar pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang tidak memperoleh membaca dini. Steinberg (1982:214-215) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar membaca dini dilihat dari

segi proses belajar mengajar: (1) belajar membaca dini ini memenuhi rasa ingin tahu anak, (2) situasi akrab dan informal di rumah dan di KB atau di TK merupakan faktor yang kondusif bagi anak untuk belajar, (3) anak-anak usia dini pada umumnya merasa dan dapat diatur, (4) Anak-anak usia dini belajar dengan mudah dan cepat.

Kemampuan membaca sangat penting sekali dimiliki anak. Tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi yang dimaksud di sini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi, membaca untuk menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik anak. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik anak akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan anak menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan anak memperoleh gambaran yang nyata (Degeng, 1999:19).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)  
Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
2. Manipulatif (*manipulatif property*)  
Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada anak dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar
3. Distributif (*distributive property*)  
Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada

anak dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika anak berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan anak. Anak diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Sadiman, dkk,2003:7-8) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima anak. Penyampaian suatu konsep pada anak akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan anak terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan anak untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada anak, dan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti halnya pada bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan software Microsoft word, excel dan access. Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam mempunyai posisi yang

sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran. Kutipan dari Kurikulum untuk Kegiatan pembelajaran Komputer multi media.

Dengan menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga anak mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya. Melalui Kegiatan pembelajaran Komputer multi media diharapkan anak dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi.

Menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, anak akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan. Penambahan kemampuan anak karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga anak dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

## METODOLOGI PENELITIAN

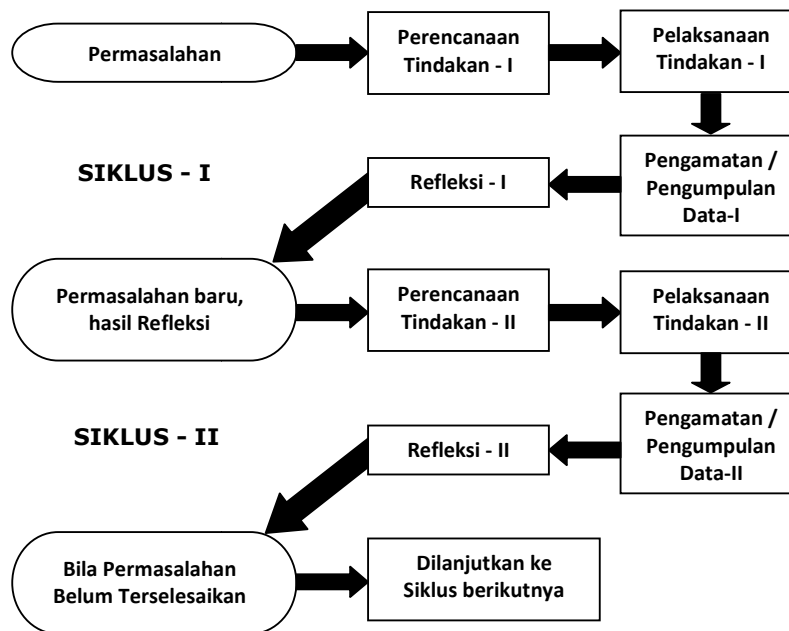
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak. Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media teknologi informasi komputer multi media dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Prosedur yang dilaksanakan dalam

penelitian ini dikembangkan berdasarkan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan: Tahapan ini berupa penyusunan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.
2. Melaksanakan Tindakan; Pada tahapan ini, rancangan strategi dan skenario penerapan diterapkan. Rancangan tindakan tersebut telah "dilatihkan" kepada pelaksana tindakan (guru) untuk dapat diterapkan di dalam sesuai skenarionya.
3. Melakukan Pengamatan atau Observasi; Tahapan ini berjalan bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahapan ini, peneliti melakukan mengumpulkan data melalui pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi /penilaian yang telah disusun.
4. Melakukan Refleksi: Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang

berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dan proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui tindakan berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang, di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan sebagaimana dikemukakan di atas. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dan tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut, guru bersama peneliti menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya bila ditujukan untuk mengulangi kesuksesan, untuk meyakinkan atau menguatkan hasil. Kegiatan yang dilakukan dalam siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang ditunjukkan untuk mengatasi berbagai hambatan/kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama. Siklus kegiatan yang dilaksanakan ditunjukkan dalam gambar sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan subyek yaitu satu kelompok anak pada Taman Kanak-kanak Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang. Untuk melaksanakan tindakan dilibatkan 2 (dua) orang guru Taman Kanak-kanak pada TK yang bersangkutan.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian meliputi jenis data kualitatif. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Sumber data dalam penelitian ini meliputi anak dan guru TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang yang terlibat dalam kegiatan penelitian

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen yang terdiri dari pedoman observasi dan pedoman wawancara. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data secara langsung berkenaan dengan informasi sebagai berikut: (1) Kondisi obyektif mengenai latar penelitian; serta (2) Deskripsi proses pada implementasi tindakan yang dilakukan; serta (3) Deskripsi hasil belajar yaitu peningkatan percaya diri. Wawancara dilakukan dengan untuk mengungkap informasi langsung dari guru dan anak sehubungan dengan tindakan yang dilaksanakan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil observasi dan hasil wawancara mengenai tindakan yang dilaksanakan. Data yang diperoleh saat dianalisis melalui tahapan proses berikut:

1. Reduksi data yaitu proses penyederhanaan yang dilakukan melalui *editing*, pemfokusan, dan

mengabstraksikan data mentah menjadi informasi yang lebih bermakna. Dalam proses reduksi tersebut, data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara diklasifikasikan berdasarkan kategori sebagai berikut: (1) Faktor-faktor pendukung tindakan; (2) Faktor-faktor yang menghambat tindakan serta (3) Gagasan untuk merevisi tindakan pada siklus berikutnya.

2. Penyajian data yaitu menampilkan data secara lebih sederhana baik itu dalam bentuk tabel atau bagan serta paparan naratif sehingga dapat ditemukan langkah-langkah praktis untuk memperbaiki tindakan yang dilaksanakan.

Penarikan kesimpulan yaitu proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir ke dalam bentuk pernyataan singkat yang mengandung pengertian lebih luas. Penarikan kesimpulan dalam hal ini diarahkan untuk mengungkap prinsip-prinsip dasar yang dapat dijadikan dasar dalam penyempurnaan tindakan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil pelaksanaan pada siklus 1, ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), indikator yang belum tercapai adalah yang sudah diuraikan diatas maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yaitu pertemuan 1 pada tanggal 18 mei 2011, pertemuan 2 pada tanggal 20 mei 2011, pertemuan 3 pada tanggal 23 mei 2011 dan pertemuan 4 pada tanggal 25 mei 2011

**Tabel 16: Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 1 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	B		C		K		KS		N	%		
		f	%	f	%	f	%	f	%				
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	5	31,2	7	43,7	4	25	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	4	25	6	37,5	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	3	18,7	9	56,2	3	18,7	1	6,2	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			22,5		46,3		27,5		3,7	-	-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 22,5 % yang bernilai baik sekali, 46,3 % yang bernilai baik, 27,5 % yang bernilai cukup, 3,7 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat

disimpulkan bahwa mengobservasi cukup, mengidentifikasi cukup, mengklasifikasi cukup, menyimpulkan cukup serta mengkomunikasikan cukup.

**Tabel 17: Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 1 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	3	18,7	9	56,2	4	25	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	4	25	7	43,7	4	25	1	6,2	-	-	16	100
4	Hati-hati	3	18,7	9	56,2	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			19,9		49,9		27,7		2,5		-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 19,9 % yang bernilai baik sekali, 49,9 % yang bernilai baik, 27,7 % yang bernilai cukup, 2,5 % yang bernilai kurang dan 0 %

yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu cukup, kerjasama cukup, ketekunan cukup, Hati-hati cukup serta kritis dan kreatif cukup.

**Tabel 18: Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 2 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	7	43,7	6	37,5	3	18,7	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	5	31,2	8	50	3	18,7	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	4	25	7	43,7	5	31,2	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			31,3		45		23,7		-		-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 31,3 % yang bernilai baik sekali, 45 % yang bernilai baik, 23,7 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat

disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

**Tabel 19: Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 2 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	5	31,2	9	56,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	4	25	8	50	4	25	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	4	25	8	50	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	4	25	7	43,7	5	31,2	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			28,7		48,7		22,6	-	-	-	-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 28,7 % yang bernilai baik sekali, 48,7 % yang bernilai baik, 22,6 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 %

yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

**Tabel 20: Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 3 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Mengiden tifikasi kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	7	43,7	5	31,2	4	25	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	5	31,2	8	50	3	18,7	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			41,3		40		18,7	-	-	-	-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 41,3 % yang bernilai baik sekali, 40 % yang bernilai baik, 18,7 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat

disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

**Tabel 21: Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 3 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	5	31,2	7	43,7	4	25	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	7	43,7	5	31,2	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	7	43,7	6	37,5	3	18,7	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			42,5		37,5		20	-	-	-	-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 42,5 yang bernilai baik sekali, 37,5 % yang bernilai baik, 20 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang

bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

**Tabel 22: Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 4 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	12	75	3	18,7	1	6,2	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	8	50	5	31,2	3	18,7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	10	62,5	5	31,2	1	6,2	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>			56,3		31,2		12,5	-	-	-	-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 56,3 % yang bernilai baik sekali, 31,2 % yang bernilai baik, 12,5 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat

disimpulkan bahwa mengobservasi sangat baik, mengidentifikasi sangat baik, mengklasifikasi sangat baik, menyimpulkan sanagat baik serta mengkomunikasikan juga sangat baik.



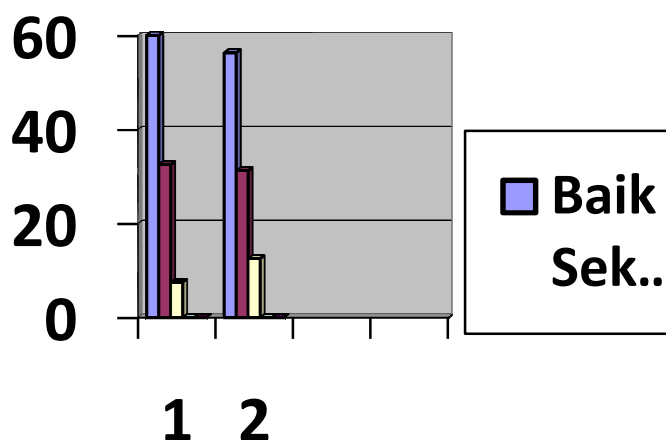
**Tabel 23: Peningkatan Sikap Membaca Anak Melalui Multi media komputer  
Pertemuan 4 Siklus II**

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	10	62,5	5	31,2	1	6,2	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	12	75	4	25	-	-	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	11	68,7	4	25	1	6,2	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	6	37,5	8	50	2	12,5	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
<b>Jumlah</b>		60		32,5		7,5		-		-			

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 60 % yang bernilai baik sekali, 32,5 % yang bernilai baik, 7,5 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu sangat baik, kerjasama sangat baik, ketekunan sangat baik, Hati-hati sangat baik serta kritis dan kreatif juga sangat baik.

Hasil rekapitulasi pertemuan 1 peningkatan kemampuan anak dalam sikap membaca bernilai

cukup, peningkatan proses membaca juga bernilai cukup. Pada pertemuan 2 peningkatan sikap membaca bernilai baik, peningkatan proses membaca bernilai baik. Pada pertemuan 3 peningkatan sikap membaca bernilai baik, peningkatan proses membaca juga bernilai baik. Pada pertemuan 4 sikap membaca bernilai sangat baik, proses membaca juga bernilai sangat baik. Untuk dapat melihat lebih jelasnya peningkatan pembelajaran membaca anak pada siklus II ini dapat dilihat pada grafik 3 sebagai berikut:



**Grafik 3. Perkembangan Pembelajaran Membaca Anak Melalui Multi media komputer Setelah Pelaksanaan Siklus II**

Dari keterangan diatas terlihat dengan jelas bahwa pengembangan pembelajaran membaca anak dapat dioptimalkan dengan multi media komputer, dimana persentase anak yang mencapai nilai

rentang baik sekali dan baik sudah melebihi kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan.

Dibawah ini adalah deskripsi hasil wawancara anak setelah pelaksanaan siklus.

**TABEL 4: FORMAT WAWANCARA ANAK**

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Bagaimana Perasaanmu ketika belajar dengan program software membaca?	13 orang anak menjawab senang, maka persentasenya 81,2 %	Karena program software membaca itu asik
		3 orang anak menjawab biasa-biasa saja, maka persentasenya 18,7 %	Pakaian basah, licin
2	Coba kamu ceritakan tentang kegiatan program software membaca yang telah kamu lakukan	12 orang anak menjawab bisa menceritakan, maka persentasenya 74 %	Mudah diingat dan mudah dipahami
		4 orang anak menjawab kurang bisa, maka persentasenya 25 %	Lupa, susah memahaminya
3	Apakah Kamu mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan program software membaca?	10 orang anak menjawab tidak maka persentasenya 62,5 %	Mudah dilakukan, mudah dimengerti
		6 orang anak menjawab biasa biasa saja, maka persentasenya 37,5 %	Sering jatuh, takut berenang

Berdasarkan hasil wawancara anak diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa program software membaca bagi anak sangat menyenangkan, ini terlihat dari persentase yang diperoleh yaitu 13 orang anak menjawab senang dengan persentase 81,2 % dan 3 orang anak menjawab biasa-biasa saja dengan persentase 18,7 %. Yang bisa menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan jumlah anak 12 orang dengan persentase 75 %, sedangkan yang kurang bisa menceritakan kembali ada 4 orang anak dengan persentase 25%. Yang tidak mengalami kesulitan dalam kegiatan program software membaca ada 10 orang anak dengan persentase 62,5% dan yang menjawab biasa-biasa saja yaitu 6 orang anak dengan persentase 37,5 %.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada analisis siklus II tentang optimalisasi pengembangan pembelajaran membaca anak melalui multi media komputer di TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang perlu pembahasan memperjelas kajian penelitian ini.

### 1. Peningkatan Keterampilan Sikap Membaca anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan program software membaca meningkatkan kemampuan anak dalam keterampilan sikap membaca anak dengan membekali anak menjadi seorang ilmuwan yang memiliki sikap yang baik, seperti sikap jujur, sikap kritis, sikap kerendahan hati, sikap tidak

mudah putus asa, sikap keterbukaan untuk dikritik dan diuji, sikap menghargai dan menerima masukan, sikap berpedoman dan fakta, data yang memadai serta hastrat ingin tahu yang tinggi.

### 2. Peningkatan keterampilan proses membaca ana

Setelah memperhatikan hasil penelitian bahwa multi media komputer dapat meningkatkan keterampilan proses membaca anak yaitu anak melakukan observasi dengan menggunakan semua indranya terhadap berbagai peralatan dan perlengkapan komputer. Anak juga berlatih mengenal peralatan dan perlengkapan komputer multimedia, mengamati bagian-bagian, memberi nama bagian-bagian, serta fungsinya. Kemudian anak melakukan klasifikasi, yaitu berlatih mengelompokkan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) berdasarkan ciri tertentu. Anak mengikuti prosedur menyalakan komputer, memainkan program komputer dan mematikan komputer. Lalu anak belajar menyimpulkan, dalam proses ini anak diberi kesempatan dan dilatih untuk terampil memberikan kesimpulan dan menganalisis menurut bahasa anak. Kemudian anak mencoba mengkomunikasikan, dalam komunikasi melibatkan apa yang dipikirkan serta menjelaskan, mendeskripsikan dan bercerita.

Berdasarkan hasil tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan kegiatan program software membaca dalam

mengoptimalkan pengembangan pembelajaran membaca anak sebagai berikut:

1. Peningkatan proses membaca baik sekali dari 21,7% meningkat menjadi 56,3 % pada siklus II, pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai baik sekali 3 orang sedangkan pada siklus II 9, terjadi peningkatan yaitu 6 orang anak.
2. Peningkatan sikap membaca baik sekali dari 16,3% meningkat menjadi 60 % pada akhir siklus II. Pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai baik sekali 2 orang sedangkan pada siklus II 9, terjadi peningkatan yaitu 7 orang anak.
3. Peningkatan proses membaca yang kurang pada siklus I 2,5% turun pada siklus II menjadi 0%. Pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai kurang 1 Orang sedangkan pada siklus II tidak ada.
4. Sedangkan untuk kurang sekali dalam sikap membaca 2,5% menurun pada siklus II menjadi 0%. Pada siklus I anak mempunyai rentang nilai kurang sekali 1 orang, sedangkan pada siklus II tidak ada.

Berdasarkan dari tabel rekapitulasi siklus II maka dapat dilihat bahwa peningkatan sikap membaca anak yang baik sekali dan baik 92,5%. Peningkatan proses membaca anak baik sekali dan baik 87,5 %. Ini berarti bahwa secara umum pengembangan pembelajaran membaca anak sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu penilaian ini dihentikan sampai siklus II pada pertemuan 4, karena ketuntasan minimal dalam pengembangan pembelajaran membaca anak sudah tercapai.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kegiatan pembelajaran pengembangan membaca anak tidak dapat mengesampingkan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, media dan metode yang menunjang terhadap setiap pembelajaran. Penggunaan media sudah menjadi keharusan yang mutlak digunakan, penelitian membuktikan pembelajaran yang merangsang penglihatan dan pendengaran secara terpadu akan lebih mempermudah anak dalam belajar. Kegiatan pengembangan membaca anak lebih mudah diterapkan dengan menggunakan media yang bersifat teknologi dalam hal ini adalah media komputer. Media komputer saat ini sudah menjadi kebutuhan, begitu juga dengan anak-anak dalam mengembangkan kemampuan membaca.

Kemampuan membaca anak lebih mudah dengan menggunakan media komputer yang ditunjang dengan software kemampuan membaca.

### Saran

Penelitian ini berimplikasi pada dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai salah satu alternatif pengembangan kemampuan membaca anak melalui media komputer. Sebagai salah satu wawasan ilmu pengetahuan yang menunjang terhadap perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini. Penelitian ini berimplikasi bagi pengembangan Ilmu pengetahuan, bahwa media komputer yang perkembangannya pesat menjadikan program yang sangat tepat sebagai sarana pembelajaran anak usia dini dalam rangka mengembangkan setiap aspek perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Arsyad, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Depdiknas.2003. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (life Skill)*.
- Lary A Hezele, & Daniel R. Ziegler.1992.*Personality: Theories Basic Assumption, Research and Applications*. Newyork: McGraw-Hill Company
- David G, Meyers. 1983. *Social Psychology*., Newyork: McGraw-Hill Bool Company
- DhieniNurbiana, 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Haugland, Susan W. 2000. *Computers and Young Children*. Eric Digest Tersedia: <http://www.ericfacility.net/ericdigest/e438926>. (8 Oktober 2004)
- Hoot, James L. & Kimler, M. 1987 *Early Childhood Classroom and Computer Program with Promise*. Eric Digest Tersedia:<http://www.ericfacility.net/ericdigest/ed291515>. (8 Oktober 2004)
- Patmonodewo, Soemiarti, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta

- Pusat Kurikulum, 2003. *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas
- Roopnarine, J.L. & Johnson, J.E. 1993. *Approaches to early Childhood Education*. Canada: Macmillan Publishing Company.
- Solehuddin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP UPI
- Sopah, Djamaah, 2007. *Pengembangan dan Penggunaan Model Pembelajaran Arias*, p.1.
- <http://www.depdiknas.go.id/balitbang/.htm> Theo dan Martin. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

**PROFESIONALISME GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
BERBASIS PERATURAN MENTERI NO. 58 TAHUN 2009**

