

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI

Dany Fajar Kristanto S.W¹, Widiyanto Hadi², Ciske Mulyadi³

^{1,2,3}AMIK Cipta Dharma Surakarta

Jl Ahmad Yani No 181 Kartasura 57164 Surakarta

Email : danyfjar@gmail.com¹, widiyantohadi@gmail.com², ciskemulyadi@gmail.com³

Abstrak – Kemampuan membaca permulaan merupakan modal penting bagi seorang anak dalam proses belajar. Akan tetapi, apabila anak-anak usia dini diajarkan membaca selayaknya anak sekolah dasar akan memberikan akibat atau efek yang tidak baik buat anak tersebut. Maka diperlukan sebuah metode untuk mengajarkan membaca permulaan kepada anak usia dini yang dapat membuat anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan agar anak tidak merasa bosan atau tertekan. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dirancang untuk memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur yang menyenangkan dan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini khususnya pada anak TK B di PAUD Gratis Asy-Syifa, sehingga anak-anak menjadi mampu membaca huruf a sampai z secara benar. Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dan mendalam dalam bidang pendidikan. Penggunaan multimedia dapat mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan meningkatkan motivasi belajar siswa, dari hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini pada TK B di PAUD Asy Syifa lebih dari 90%. Minat belajar yang tinggi dan rasa antusias anak pada metode pembelajaran ini sangat mempengaruhi, masing-masing anak sangat menikmati belajar menggunakan metode multimedia interaktif.

Kata kunci – Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini.

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Bahasa merupakan salah satu aspek kemampuan dasar yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh anak usia dini. Seorang anak sejak kecil (balita) selalu ingin berkumpul dengan teman seusianya (sebayu). Dia selalu selalu mendengarkan ucapan orang lain kemudian berupaya menirukannya meskipun masih terbata-bata. Setiap anak akan merekam dan membentuk bahasa atas dasar daya neuron motoriknya.

Perekam dan pembentukan bahasa itu selalu berproses bagi dirinya di dalam kehidupan sosial atau bermasyarakat. Bahasa merupakan metode atau cara untuk mengungkapkan berbagai kebutuhan dan keinginan. Fungsi utama bahasa adalah untuk berkomunikasi, baik komunikasi secara tertulis maupun komunikasi secara lisan.

Kemampuan berbahasa tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan berbicara saja, tetapi juga kemampuan menyimak, kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan membaca permulaan merupakan modal penting bagi seorang anak dalam proses belajar. Dengan bekal kemampuan membaca permulaan yang baik maka seorang anak dapat mempelajari ilmu lain. Oleh karena itu, persoalan kemahiran kemampuan membaca permulaan bagi anak usia dini menjadi fenomena tersendiri. Saat ini semakin menjadi perhatian para orang tua yang karena khawatir anak-anaknya tidak mampu melanjutkan ke pendidikan Sekolah Dasar yang disebabkan kegagalan anak dalam penguasaan kemampuan membaca permulaan.

Mengajarkan membaca pada anak usia dini atau di TK saat ini masih menjadi pro dan kontra yang terjadi di masyarakat. Banyak SD yang sering kali mengajukan tes masuk menggunakan konsep akademik terutama tes membaca dan menulis. Justru lembaga pendidikan yang berkualitas yang melakukan tes tersebut, hal seperti itulah yang mendorong lembaga pendidikan TK maupun orang tua berlomba-lomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di Sekolah Dasar, yang berakibat Taman Kanak-Kanak tidak lagi taman yang indah dan tempat bermain tetapi beralih fungsi menjadi sekolah.

Akan tetapi, apabila anak-anak usia dini diajarkan membaca selayaknya anak sekolah dasar akan memberikan akibat atau efek yang tidak baik buat anak tersebut. Dampak mengajarkan membaca langsung diantaranya adalah bisa membuat anak tertekan, karena materi tersebut terlalu berat untuk dicerna pikiran seusianya. Membaca secara langsung akan membuat stress anak sehingga akan mengendurkan minat anak untuk belajar membaca. Memaksakan anak

membaca di usia dini akan menghambat perkembangan otak kanan anak. Semua hal tersebut akhirnya akan menyebabkan hilangnya minat anak untuk membaca, bahkan juga menghilangkan minat anak untuk belajar dan anak mengalami kebosanan.

Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf diatas, bahwa sangat diperlukan sebuah metode untuk mengajarkan membaca permulaan kepada anak usia dini yang dapat membuat anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan agar anak tidak merasa kebosanan. Pelajaran membaca sendiri bisa menjadi satu dengan kegiatan yang lain yang dirancang dalam kurikulum pendidikan anak usia dini tanpa harus membuat anak-anak terbebani. Piaget menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun mulai dapat mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Pada usia ini anak dapat mulai mengucapkan beberapa kata terlepas dari kemampuannya memahami kata yang diucapkannya (Suyanto, 2005:55). Piaget juga menjelaskan bahwa anak-anak dalam pra operasional ini hanya percaya pada kinerja kongkret obyek bukannya pada gagasan, mereka hanya fokus pada satu relasi pada suatu waktu, dan sering melihat hal-hal yang hanya dari segi pandangan mereka sendiri (Suyanto, 2005:55).

Rieber (1996) berpendapat bahwa bermain, terutama pada anak usia dini, melakukan peran penting dalam psikologis, sosial dan intelektual, adalah kegiatan sukarela yang pada hakikatnya memotivasi, melibatkan beberapa tingkat aktivitas dan sering memiliki khayalan yang berkualitas. Quinn (1994, 1997) berpendapat bahwa pada permainan untuk memanfaatkan praktek pendidikan dan pembelajaran mereka perlu menggabungkan elemen senang dengan aspek desain pembelajaran dan sistem desain yang meliputi motivasi, pembelajaran dan komponen interaktif. Beberapa pendapat diatas menguatkan bahwa ada hubungan erat antara bermain dan belajar, dan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui banyak cara salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif.

Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dan mendalam dalam bidang pendidikan. Teknologi multimedia dapat mempercepat dan mampu memberi kefahaman tentang sesuatu dengan tepat, menarik dan dengan efektif dan efisien. Teknologi multimedia adalah satu teknologi yang menggabungkan sepenuhnya teknologi komputer, pemain cakra padat, sistem video dan sistem audio bagi mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi di antara pengguna dengan komputer. Dalam konteks pendidikan, interaktif melalui multimedia

telah memainkan peranan yang penting dalam mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik dan bermutu. Ini dibantu dengan keupayaan komputer dalam mempersembahkan teknologi yang menyokong penghasilan aplikasi pengajaran pembelajaran.

Multimedia ialah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut Lancien (1998:7), multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video kedalam sistem komputer. Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer bersolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi. Sebagai contoh sekarang sudah terdapat komputer dekstop yang bisa merekam suara dan video, memanipulasi suara serta gambar untuk mendapatkan efek khusus, memadukan dan menghasilkan suara serta video, menghasilkan berbagai jenis grafik termasuk animasi, dan mengintegrasikan semua ini kedalam satu bentuk multimedia.

Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Menurut Gayeski, D.M. (1992) "Multimedia ialah satu sistem hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu mencipta, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio."

Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indra. Penggunaan multimedia dapat mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana dengan motivasi yang meningkat maka prestasipun akan dapat diraih dengan lebih optimal. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga akan mengenalkan sedini mungkin pada siswa akan teknologi.

Teknologi multimedia terbagi menjadi dua jenis (Sigit, 2008), yaitu Multimedia Linier dan Multimedia Interaktif, multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi oleh alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi

berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter(2001) "Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi"

Keuntungan dan kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b) Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c) Mampu menggabungkan antar teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d) Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dirancang untuk memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur yang menyenangkan dan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini khususnya pada anak TK B di PAUD Gratis Asy-Syifa, sehingga anak-anak menjadi mampu membaca huruf a sampai z secara benar.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah melalui media pembelajaran multimedia interaktif dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak TK B di Paud Gratis Asy-Syifa Cinderejo Lor Rt 01 Rw 05, Gilingan, Surakarta?

C. BATASAN PENELITIAN

Agar penelitian tidak menyimpang dari masalah yang sudah dirumuskan, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji dalam penelitian ini, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

4. Penelitian ini terbatas pada kemampuan membaca permulaan anak TK B di PAUD Gratis Asy-Syifa.
5. Kemampuan membaca permulaan anak usia dini dibatasi pada kemampuan membaca huruf A sampai Z dengan benar.

6. Multimedia interaktif dibatasi pada pengenalan simbol huruf, pengucapan, dan huruf awalan dari sebuah kata.

D. TUJUAN PENELITIAN

Setiap penelitian yang akan dilakukan pasti ada tujuannya, begitupun dengan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

4. Merancang sebuah metode pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.
5. Mengetahui perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui metode pembelajaran multimedia interaktif.

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu yang berarti dalam ilmu pendidikan formal maupun non formal terutama ditunjukkan pada anak usia dini dalam menambah refrensi untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak melalui metode pembelajaran multimedia interaktif.
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam menyusun program pembelajaran serta metode yang lebih bervariasi, menarik dan tidak membosankan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui multimedia interaktif
5. Memberikan informasi bagi orang tua sebagai wacana dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini dapat dilakukan menggunakan multimedia interaktif.

II. METODE PENELITIAN

A. SUBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah anak TK B Paud Gratis Asy-Syifa, Gilingan, Banjarsari, Surakarta. Jumlah subjek 12 anak. Latar belakang pendidikan orang tuanya rata-rata adalah kaum dhuafa dan kaum marginal. Guru yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Susilowati selaku penyelenggara Paud Gratis Asy-Syifa, Gilingan, Banjarsari, Surakarta.

Pada penelitian ini peneliti mengambil subyek penelitian pada anak TK B PAUD Gratis Asy-Syifa dengan alasan karena kemampuan membaca permulaan anak TK B kurang maksimal. Terbukti pada saat peneliti melakukan observasi awal,

anak-anak TK B PAUD Gratis Asy-Syifa mengalami kesulitan membedakan simbol-simbol huruf dari A sampai Z, anak-anak cenderung malas dan bosan ketika menjalani pembelajaran membaca permulaan karena metode pembelajaran yang monoton dan membosankan.

B. PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas atau (PTK) yaitu salah satu penelitian yang dapat dilaksanakan guru sebagai alternatif pilihan untuk meningkatkan mutu atau kualitas proses pembelajaran di sekolah. Penelitian tindakan kelas mempunyai empat langkah utama yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*refleking*) yang saling berkaitan dalam satu siklus.

Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru tetap, dan peneliti. Hal ini dilakukan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan, tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan. Guru dan kepala sekolah bekerjasama menyatakan pendapat serta berusaha bersama-sama memperbaiki proses pembelajaran yang sejalan guna memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Kreatifitas guru sangat berperan dalam menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada anak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum dilaksanakan siklus yang telah direncanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan prasiklus. Prasiklus merupakan kegiatan observasi awal yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang sesungguhnya sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran serta respon siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui situasi secara nyata. Pada kegiatan prasiklus ini peneliti mengobservasi pembelajaran sehari-hari dalam peningkatan kerjasama. Peneliti melakukan pencatatan yang berhubungan dengan metode pembelajaran yang digunakan, respon siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui masalah yang sesungguhnya dan menentukan langkah yang akan diambil untuk mengatasi masalah.

C. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan kemampuan membaca permulaan anak. Metode pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

a) Wawancara

Metode wawancara adalah berkomunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang

ingin memperoleh informasi dari seseorang dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan tujuan yang dilakukan secara terstruktur (Mulyono, 2000:180). Alat bantu yang digunakan dalam metode wawancara adalah pedoman wawancara digunakan supaya wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru pengampu TK B di PAUD gratis Asy-Syifa dan kepada kepala sekolah PAUD gratis As-Syifa tentang tingkat kemampuan membaca permulaan anak-anak siswa TK B.

b) Observasi

Metode observasi merupakan pemusatan perhatian pada suatu subyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1993:131). Metode observasi ini dipilih dengan alasan observasi merupakan metode yang efektif apabila digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Teknik observasi digunakan untuk mengamati, mendengar dan mencatat bagaimana respon anak dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan multimedia interaktif pada TK B di PAUD Gratis Asy-Syifa Cinderejo Lor, Gilingan, Surakarta. Dalam observasi ini menggunakan sebuah panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi.

Observasi pada pengamatan dilakukan pada saat:

- 1) Sebelum ada tindakan, yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak, dan metode pembelajaran yang digunakan guru untuk memberikan materi membaca permulaan anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan, agar dapat diketahui mengenai pengembangan kemampuan membaca permulaan anak sesuai dengan perkembangan yang diharapkan setelah guru menerapkan tindakan yang disarankan oleh peneliti.
- 3) Pada saat akhir dari proses pembelajaran, agar dapat diketahui bagaimana pengembangan kemampuan membaca permulaan anak setelah guru beberapa kali melakukan proses tindakan yang disarankan peneliti.

c) Dokumentasi

Menurut Arikunto (2001:231) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan majalah, surat kabar, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah gambar-gambar *screenshot* pada multimedia interaktif,

Rencana Bidang Pengembangan(RBP), foto-foto pada waktu proses pembelajaran

D. ANALISIS DATA

Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Sanjaya (2009:106) analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan observasi langsung pada proses pembelajaran membaca permulaan di PAUD Gratis Asy-Syifa. Observasi langsung dilakukan pada saat kondisi awal pembelajaran dan pada saat tindakan kelas yang berupa peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui multimedia interaktif. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif komparatif. Analisis data deskriptif komparatif adalah analisa yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Pada penelitian ini variabelnya masih mandiri tetapi untuk sampel yang lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda.

Perbandingan dilakukan pada data hasil persentase pencapaian pada setiap anak dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah dilakukan peneliti. Data tersebut diolah secara komparatif untuk memudahkan dalam analisa deskriptif. Adapun langkah dalam analisis data observasi untuk anak dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan nilai atau skor pada setiap deskriptor. Dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. BSP : Berkembang dengan Sangat Pesat 4
 - b. BSH : Berkembang Sesuai Harapan 3
 - c. SB : Sedang Berkembang 2
 - d. BB : Belum Berkembang 1
2. Membuat tabulasi nilai observasi kemampuan membaca permulaan anak menggunakan multimedia interaktif yang terdiri dari nomor, nama anak, nomor butir amatan, jumlah skor, indikator, tanggal observasi pengamatan,. Bentuk tabel skor dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1. Tabulasi Skor Observasi Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Melalui Multimedia Interaktif

No	Nama Anak	Butir Amatan Penelitian							Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7		
1										
2										
3										

4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

3. Menghitung prosentase pencapaian kemampuan membaca permulaan anak menggunakan multimedia interaktif dengan cara sebagai berikut:

Prosentase pencapaian pengembangan kemampuan membaca permulaan anak

$$\frac{\text{Jumlah skor butir amatan anak} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

- a. Skor maksimum = jumlah butir amatan x skor maksimum butir amatan.
 - b. Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%)
4. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian siklus akan berhasil apabila 80% anak sudah mencapai skor maksimum yang ditentukan peneliti pada setiap siklusnya. Adapun hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan

No	Nama Anak	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Keterangan :

- a. Prosentase pencapaian, diperoleh dari perhitungan prosentase kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan multimedia interaktif
- b. Prosentase keberhasilan, diperoleh dari presentasi minimal yang harus dicapai anak setiap siklusnya.

- c. Status pencapaian, diperoleh dari perbandingan antara skor maksimum setiap siklus dan prosentase pencapaian setiap anak, dengan ketentuan sebagai berikut :
- S : Sudah mencapai jika prosentase pencapaian $\geq$ prosentase keberhasilan.
B : Belum mencapai jika hasil prosentase pencapaian $\leq$ prosentase keberhasilan.

E. INDIKATOR PENCAPAIAN

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan perkembangan kemampuan membaca permulaan pada anak meliputi aspek mampu menyebutkan benda yang ditunjukkan oleh guru yang berupa gambar kata dan simbol, mampu mengutarakan pendapat, percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru. Adapun prosentase keberhasilan penelitian tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Prosentase Keberhasilan Tiap Siklus

Keberhasilan Penelitian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Multimedia Interaktif	-	45%	75%	80%

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif ABC

Tampilan awal aplikasi multimedia interaktif ABC ketika pertama kali dijalankan akan muncul sebuah area kosong di layar tengah dengan dikelilingi huruf A sampai Z secara melingkar. Kemudian akan terdengar suara narator yang menyanyikan lagu ABC, disaat lagu ABC terdengar huruf yang disebut narator akan menyala sebagai simbol huruf sesuai dengan suara narator. Adapun tampilan awal aplikasi multimedia interaktif ABC dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Multimedia Interaktif ABC

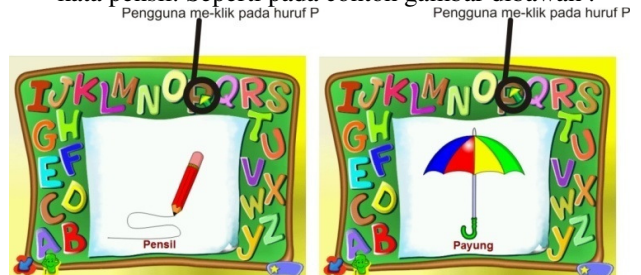
Setelah lagu ABC selesai dinyanyikan narator, kemudian narator memberikan petunjuk ke pada pengguna bagaimana menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini, narator akan menjelaskan pengguna dipersilahkan me-klik huruf-huruf yang ada di sekeliling ruang yang kosong. Ketika pengguna me-klik salah satu huruf yang kosong maka narator akan bersuara sesuai dengan huruf yang dipilih lalu pada area kosong akan muncul gambar dengan awalan huruf sesuai yang dipilih pengguna dan narator akan bersuara membaca tulisan pada gambar di area tengah, untuk lebih jelas bisa dilihat pada contoh gambar dibawah :



Pengguna me-klik pada huruf A

Gambar 2. Pengguna me-klik pada salah satu huruf, muncul gambar dan narator bersuara sesuai gambar

Masing-masing huruf yang dipilih mempunyai lebih dari satu contoh gambar dan kata yang diawali dengan huruf yang dipilih pengguna, sebagai contoh pada gambar 4 di bawah, pengguna memilih huruf P, muncul gambar payung dan kata payung narator bersuara sesuai gambar. Kemudian pengguna memilih huruf P sekali lagi maka akan muncul gambar yang berbeda, pada contoh muncul gambar dan kata pensil. Seperti pada contoh gambar dibawah :

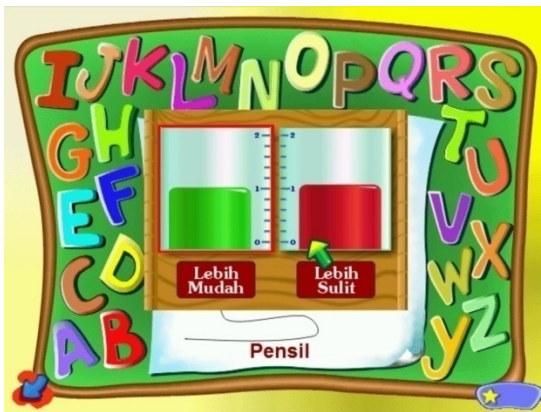


Gambar 3. Pengguna me-klik huruf yang sama lebih dari satu kali

Fungsi ini memberikan manfaat kepada anak usia dini untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan menstimulus contoh huruf dengan contoh sebagai awalan pada beberapa kata yang disertai gambar untuk memudahkan pemahaman. Sesuai dengan pernyataan Piaget bahwa anak usia 2-7 tahun mulai dapat mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Pada usia ini anak dapat mulai mengucapkan beberapa kata terlepas dari kemampuannya memahami kata yang

diucapkannya (Suyanto,2005:55). Piaget juga menjelaskan bahwa anak-anak dalam pra operasional ini hanya percaya pada kinerja kongkret obyek bukannya pada gagasan, mereka hanya fokus pada satu relasi pada suatu waktu, dan sering melihat hal-hal yang hanya dari segi pandangan mereka sendiri (Suyanto,2005:55).

Aplikasi multimedia ini juga memiliki kenaikan tingkat kesulitan, apabila tahap awal yang peneliti sampaikan sebelumnya sudah dilakukan dengan mudah untuk anak-anak usia dini, maka bisa naik ke tahap berikutnya. adapun tampilan seperti pada gambar dibawah :



Gambar 4. Tingkat Kesulitan Multimedia Interaktif ABC

Pada tahapan yang lebih sulit anak-anak sebagai pengguna aplikasi akan mendapatkan perintah dari narator yaitu memilih huruf yang benar ssesuai yang disampaikan narator. Misal, apabila narator menyebut huruf J maka pengguna memilih huruf J dengan batas waktu tertentu. Tahapan ini merangsang anak untuk mengingat simbol dari jenis huruf yang sudah dipelajari, sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

B. Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus masing-masing terdiri dari 4 tahap : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Pada siklus pertama terdiri dari 3 kali pertemuan, pada siklus kedua terdiri dari 3 kali pertemuan, dan siklus ketiga 2 kali pertemuan. Alokasi waktu pada setiap kali pertemuan adalah 30 menit. Tahapan dalam setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan berbagai variasi seperti pemberian tepuk semangat, pemberian *reward* pujian, dan *reward* gambar bintang pada tangan. Hal ini dikarenakan anak membutuhkan sesuatu yang berbeda supaya anak lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar membaca permulaan menggunakan multimedia interaktif. Selain itu,

peneliti memberikan tugas kepada anak yang tidak sedang melakukan kegiatan agar anak tidak bermain sendiri dan tidak mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan membaca permulaan multimedia interaktif ini.

Hasil dari penelitian tindakan kelas tersebut dapat dilihat dari pembahasan sebagai berikut: peningkatan kemampuan membaca permulaan pada setiap siklus tidak menunjukkan suatu kestabilan, dimana prosentase peningkatan siklus I mencapai 41 % dari siklus I ke siklus II peningkatan sebesar 75 % , disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Adapun untuk peningkatan dari siklus II ke siklus III juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu sebesar 92%. Hal ini disebabkan karena seluruh anak sangat antusias untuk mengikuti kegiatan belajar membaca menggunakan multimedia interaktif.

Sehingga dari hasil penelitian membuktikan bahwa melalui media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini pada TK B di PAUD Asy Syifa lebih dari 90%. Minat belajar yang tinggi dan rasa antusias anak pada metode pembelajaran ini sangat mempengaruhi, masing-masing anak sangat menikmati belajar menggunakan metode multimedia interaktif, hal ini dapat di lihat dari prosentase keberhasilan dari data observasi pada masing-masing anak mengalami peningkatan. Data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Per Anak

No	Nama anak	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Abyr	50%	87%	96%
2	Ant	33%	75%	83%
3	Clvn	29%	79%	96%
4	Edgr	54%	79%	92%
5	Fk	50%	83%	92%
6	Fk	50%	83%	92%
7	Frmn	33%	79%	96%
8	Ihm	37%	75%	93%
9	Jvn	50%	87%	97%
10	Lthfh	54%	79%	97%
11	Nsy	37%	75%	97%
12	Nrn	25%	42%	90%

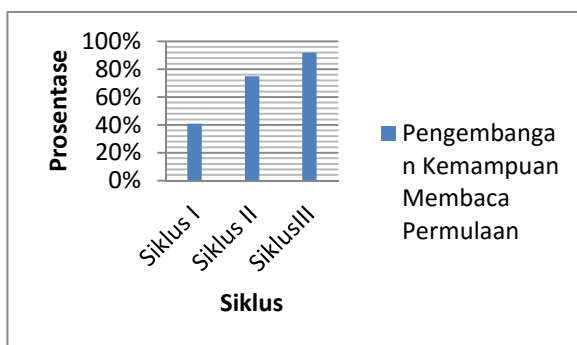
Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan masing-masing anak di setiap siklusnya mengalami peningkatan dengan adanya motivasi dan *reward* yang diberikan pada anak saat kegiatan berlangsung. Setiap anak merasakan metode pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat menyenangkan dan anak-anak tidak merasa sedang belajar. Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001:4), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar". berdasarkan pendapat tersebut maka multimedia interaktif berhasil menjadi media pembelajaran yang efektif.

Data observasi prosentase keberhasilan hasil rata-rata satu kelas kemampuan membaca permulaan pada anak TK B di PAUD Gratis Asy-Syifa menggunakan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Rata-rata Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan TK B di PAUD Gratis Asy Syifa

Keterangan	Siklus I %	Siklus II %	Siklus III %
Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan	41%	75%	92%

Berdasarkan tabel diatas untuk lebih jelasnya data observasi pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK B PAUD Gratis Asy Syifa Surakarta dapat dilihat perbandingannya pada grafik dibawah ini :



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan TK B PAUD Gratis Asy Syifa

IV. KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan pada penelitian ini bahwa dapat diperoleh kesimpulan bahwa, melalui multimedia interaktif kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di PAUD Gratis Asy- Syifa Gilingan, Surakarta dapat

berkembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan kemampuan membaca permulaan anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yaitu pada siklus I peningkatan mencapai 41%, siklus II mencapai 75% dan pada siklus III mencapai 92%. Maka dari itu upaya pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi nilai prosentase maksimum yang telah ditentukan peneliti yaitu 80%.

V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

4. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah supaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memperhatikan fasilitas, sarana dan prasarana sekolah yang menunjang proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran membaca permulaan. Menjaga hubungan baik antara kepala sekolah, guru, wali murid dan komite sekolah melalui kolaborasi kerja. Mendengarkan setiap masukan, kritik dan saran dari guru yang menyangkut kebijaksanaan dan pembelajaran. Dan Melakukan pemantauan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

5. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif, aktif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan media dalam melakukan pembelajaran agar lebih menarik, multimedia interaktif bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif khususnya untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

6. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan berperan aktif memberikan perhatian kepada anak, memfasilitasi anak dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

REFERENSI

- [1] Ariani, Niken dan Deny Haryanto. 2010. *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SEKOLAH Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- [2] Arief S Sadiman, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [3] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Bactiar W Harsja. 1980. *Media dalam Pembelajaran*. Jakarta : CV Rajawali.

- [5] Chandyka, Tyas. 2012. *Pembelajaran Interaktif*. September 21, 2012. <http://www.sditnurrohman.sch.id/2012/09/pembelajaran-interaktif.html>
- [6] Chatib Munif. 2012. *Gurunya Manusia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- [7] Dhieni, Nurbiana, dkk. 2009. *Metode Pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [8] Dwitama Dedi, Wijayah Kusuma. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat : PT. Indeks.
- [9] Fadlillah, Muhammad. 2012. *DESAIN PEMBELAJARAN PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- [10] <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> diakses tanggal 12 Februari 2016.
- [11] Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta : Rajawali pers.
- [12] Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK
- [13] Mayer, Richard .E. 2009. *MULTIMEDIA LEARNING PRINSIP-PRINSIP DAN APLIKASI*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [14] Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [15] Salim, dkk. 2011. *Metode Education Games*. <http://akmal-mr.blogspot.com/2011/04/metode-education-games.html> diakses tanggal 11 Februari 2016.
- [16] Sadiman, Arif S., dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [17] Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [18] Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. *Multimedia Pembelajaran*. Malang : Elang Press.
- [19] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [20] Vaughan, T. 2004. *Mutimedia: Making It Work. Edisi ke-6*. New York: McGraw-Hill Companies.
- [21] Suyanto, M. (2003). *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [22] Suyanto, Mohammad. 2005. *Definisi Multimedia*. Agustus 16, 2005. <http://amikom.ac.id/research/index.php/karyailmiah Dosen/artic le/view/1670>
- [23] Wikipedia. 2009. "Multimedia". <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses tanggal 12 Februari 2016
- [24] Zuhriyah, Liza Aminatuz. 2013. *Edugame Mengenal Angka Dan Berhitung Untuk Anak TK*. STMIK Amikom Purwokerto. Skripsi.