

Table Of Content

Journal Cover 2

Author[s] Statement 3

Editorial Team 4

Article information 5

 Check this article update (crossmark) 5

 Check this article impact 5

 Cite this article 5

Title page 6

 Article Title 6

 Author information 6

 Abstract 6

Article content 7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 4 (2021): June

DOI: 10.21070/acopen.4.2021.2575 . Article type: (Education)

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Improving the Ability to Recognize the Letters through the Interactive Video Media "Mari Mengenal Huruf" in Group A Kindergarten

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Video Interaktif “Mari Mengenal Huruf” Pada Anak Kelompok A di TK

Nur Amalina Cahyani, cahyaniamalina@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Luluk Iffatur Rocmah, luluk.iffatur@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo , Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

Cognitive ability is one of the developmental aspects of children who are experiencing maturity and need to be developed. In the cognitive development of early childhood there is one development that must be developed, namely recognizing letters. The introduction of the letters of the alphabet in early childhood helps children to recognize various kinds of letters of the alphabet. Regarding the letter recognition program, it can be done using interactive video media "Let's Get to Know the Letters". The purpose of this study was to improve the ability to recognize letters of the alphabet in Group A children in PKK 1 Jodokan Kindergarten, Beji District. This research is a Classroom Action Research. Based on the data analysis carried out, it was concluded that the ability to recognize the letters of the alphabet in group A in Pre-cycle obtained an average value of 35%, while in Cycle I the percentage was 48.33%, which means less than the maximum. Then giving the Cycle II action, the percentage of the average value becomes 93%, so that the average gain in cycle I and cycle II has increased again by 44.67%. The conclusion of this research is that through viewing the interactive video "Let's Get to Know the Letters" can increase the ability to recognize the letters of the alphabet.

Published date: 2021-10-21 00:00:00

Pendahuluan

Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, social emosional, fisik motoric dan seni[1]. Menurut Nigel 1987 menyatakan bahwa sejak kecil anak sudah dihadapkan pada berbagai jenis bentuk tulisan di lingkungannya atau sering dikenal *environmental print* huruf cetak lingkungan, seperti nama-nama toko, papan iklan di pinggir jalan tulisan bungkus makanan, iklan di TV, dan lain-lain. Atas dasar pemahaman lingkungannya atau sering dikenal *environmental print* huruf cetak lingkungan, seperti nama-nama toko, papan iklan di pinggir jalan tulisan bungkus makanan, iklan di TV, dan lain-lain.[3] Menurut Slamet Suryanto dalam mengenal huruf abjad dari A-Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang terlalu sulit bagi anak[2]. Berdasarkan hasil penelitian salah satu penyebab anak mengalami kesulitan dalam kemampuan literasi adalah anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan merangkainya menjadi kata.[4]

Dalam memperkenalkan huruf pada anak usia dini, mengatakan bahwa anak-anak dapat belajar huruf cetak dengan berinteraksi melalui buku bahan tertulis lainnya. [5] Anak-anak, bila sedang dibacakan sebuah buku bahan tertulis lainnya dan anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak, maka sesungguhnya anak belajar tentang bagaimana huruf cetak bekerja sebelum anak benar-benar belajar membaca. menurut Seefeld & Wasik mengatakan bahwa pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak[6].

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok A di TK PKK 1 Jodokan Kecamatan Beji belum semua anak yang mampu mengenal huruf, menulis bentuk huruf hingga menghubungkan bunyi dan bentuk huruf. Ditemukan kejanggalan ketika anak menyebutkan, menuliskan atau menghubungkan bunyi dengan huruf abjad. Pembelajaran yang kurang efektif dan menarik yang di sampaikan guru juga merupakan factor anak kurang mengenal huruf abjad.

Maka dari itu, dengan melihat video yang dibuat dengan semenarik mungkin. Dapat dijadikan sebagai stimulasi anak sebagai pendorong anak untuk bersemangat dalam mengenal huruf alfabet. media selain memberikan stimulan terhadap tumbuh kembang anak juga dapat melakukan promosi, kampanye, dan advokasi massa untuk pemenuhan hak anak.[7] Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak[8]. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara ketika guru menyampaikan sebuah informasi kepada anak.

Dengan pelaksanaan media pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif “Mari Mengenal Huruf “ diharapkan mampu mengubah pola pembelajaran sehingga anak lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti bermaksud untuk menerapkan kegiatan melalui media video interaktif “Mari Mengenal Huruf” pada kelompok a Di TK PKK 1 Jodokan Kecamatan Beji.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar, yakni memberikan suatu kriteria penilaian untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad. Tujuan utama adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK PKK 1 Jodokan Kecamatan Beji. Penelitian ini berupa penerapan belajar sambil bermain dengan media video interaktif “Mari Mengenal Huruf”. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Kimmis dan Mc. Taggart. adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan ada empat langkah dan penanggulannya .

Subyek penelitian ini adalah peserta didik usia 4-5 tahun Taman Kanak-Kanak Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga 1 Jodokan Kecamatan Beji tahun 2019-2020 sejumlah 10 siswa dengan perincian 7 perempuan dan 3 laki-laki. Lokasi penelitian ini di Taman Kanak-KanakPemberdayaan Kesejahteraan Keluarga Jodokan Kecamatan Beji dan berlangsung selama ± 1 bulan pada semester genap Tahun 2019/2020.

Dalam penelitian ini, metode dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, dokumentasi dan wawancara.

Untuk menghitung data yang diperoleh sesuai dengan kenyataan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan video interaktif mari mengenal huruf. Presentase perbandingan penilaian pada Pra Siklus dan Siklus I Penelitian Tindakan Kelas dihitung dengan menggunakan rumus :

Keterangan : P = persentase

f = jumlah yang diperoleh

N = jumlah anak keseluruhan

Analisis dilakukan pada saat tahap refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya.

Hasil dari refleksi dijadikan bahan pertimbangan dalam penentuan langkah pembelajaran selanjutnya yang tepat.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian dari observasi dapat diketahui bahwa melalui penerapan kegiatan pembelajaran melalui media video interaktif "Mari Mengenal Huruf" untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK PKK 1 Jodokan Kecamatan Beji telah berjalan cukup baik. Hasil dari kegiatan Pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama Siswa	Indikator Mengenal Huruf Abjad			Jumlah Nilai	Ketuntasan nilai individu (%)
		Mampu mengenal symbol bentuk huruf abjad	Mampu membedakan bentuk huruf abjad	Mampu mengenal hubungan antara bahasa lisan dan tulisan		
1	Alf	2	2	2	6	50
2	Adl	1	1	1	3	25
3	Agh	1	2	1	4	33,33
4	Aqil	1	2	2	5	41,67
5	Aul	2	2	1	5	41,67
6	Cnt	2	1	1	4	33,33
7	Dvi	1	1	1	3	25
8	Ang	1	1	1	3	25
9	Khj	2	2	2	6	50
10	Rza	1	1	1	3	25
Ketuntasan nilai individu (%)						35

Table 1. Hasil Kegiatan Prasiklus

Penjelasan tabel 1 yaitu rata-rata keberhasilan pada kegiatan pembelajaran melalui media video interaktif "Mari Mengenal Huruf " Prasiklus sebesar 35% hal ini dikatakan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad belum berhasil. Dengan melihat hasil pada prasiklus maka perlu untuk mengadakan tindakan dengan menggunakan media video interaktif "Mari Mengenal Huruf" pada anak kelompok A.

Pada perencanaan siklus I yaitu dengan menyusun langkah-langkah yaitu menyiapkan RKH(Rencana Kegiatan Harian) sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan, kemudian peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak. Hasil dari kegiatan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut

No	Nama Siswa	Indikator Mengenal Huruf Abjad			Jumlah Nilai	Ketuntasan nilai individu (%)
		Mampu mengenal symbol bentuk huruf abjad	Mampu membedakan bentuk huruf abjad	Mampu mengenal hubungan antara bahasa lisan dan tulisan		
1	Alf	3	2	2	7	58,33
2	Adl	2	1	1	4	33,33
3	Agh	1	2	1	4	33,33
4	Aqil	2	3	2	7	58,33
5	Aul	3	2	1	6	50
6	Cnt	2	1	1	4	33,33
7	Dvi	2	2	2	6	50
8	Ang	2	2	2	6	50
9	Khj	3	3	3	9	75
10	Rza	2	1	2	5	41,67
Ketuntasan nilai individu (%)						48,33

Table 2. Hasil Kegiatan Siklus I

Sesuai dengan hasil pengamatan diperoleh rata-rata pengamatan kemampuan mengenal huruf abjad anak pada siklus I sebesar 48,33% yang berarti rata-rata masih kurang berhasil. Pada siklus I ini kendala yang dihadapi anak-anak yaitu anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan bentuk huruf abjad yang diucapkan, dan belum mampu membedakan bentuk huruf abjad. Dikarenakan terbatasnya media yang dibutuhkan seperti layar Proyektor.

Perencanaan pada siklus II dirancang sesuai dengan analisis dan refleksi pada siklus I. berikut ini perencanaan siklus II yaitu, dengan menyiapkan alat yang dibutuhkan agar bisa mencapai hasil yang diinginkan. Pada tahap siklus II dilakukan satu kali pertemuan. Hasil dari kegiatan pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

No	Nama Siswa	Indikator Mengenal Huruf Abjad			Jumlah Nilai	Ketuntasan nilai individu (%)
		Mampu mengenal symbol bentuk huruf abjad	Mampu membedakan bentuk huruf abjad	Mampu mengenal hubungan antara bahasa lisan dan tulisan		
1	Alf	4	3	3	10	83,33
2	Adl	3	3	4	10	83,33
3	Agh	3	3	3	9	75
4	Aqil	3	4	4	11	91,67
5	Aul	4	3	3	10	83,33
6	Cnt	3	3	4	10	83,33
7	Dvi	4	4	3	11	91,67
8	Ang	3	3	3	9	75
9	Khj	4	4	3	11	91,67
10	Rza	3	3	4	10	83,33
Ketuntasan nilai individu (%)						93

Table 3. Hasil Kegiatan Siklus II

Pada tahap pengamatan siklus II mendapatkan hasil prosentase rata-rata kemampuan mengenal huruf abjad meningkat yaitu mencapai 93%. Hal ini kemampuan mengenal huruf abjad sudah berhasil. Berdasarkan hasil dari pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran sudah sangat baik, saat kegiatan pemilihan metode praktik dengan menggunakan media video interaktif sangat tepat karena terbukti anak sudah mampu membedakan huruf abjad dan menyebutkan bunyi dan bentuk huruf abjad. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran guru sudah aktif mengajak anak aktif dan 93% anak sangat baik dalam kegiatan media video interaktif "Mari Mengenal Huruf" yang didalamnya terdapat kegiatan mengenal huruf abjad, anak bisa mengenal huruf abjad, membedakan huruf abjad, dan menyebutkan bunyi dan bentuk huruf abjad. hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II upaya penerapan kegiatan media video interaktif "Mari Mengenal Huruf" untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad sudah berjalan dengan baik dan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I tidak terjadi pada siklus II sehingga kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Rata-rata presentase keberhasilan menunjukkan bahwa pada prasiklus mencapai nilai 35% kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A belum berhasil, pada siklus I hasil persentase meningkat menjadi 48,33% kemampuan mengenal huruf abjad masih kurang berhasil, dan pada siklus II persentase meningkat menjadi 93% kemampuan mengenal huruf abjad sudah berhasil. Hasil dalam penelitian ini mempunyai keterkaitan kegiatan mengenal huruf abjad. Hal ini sesuai dengan teori Slamet Suryanto (2005) mengenal huruf abjad dari A-Z dan untuk mengingatkannya sebenarnya bukanlah hal yang terlalu sulit bagi anak. [9] dan teori Nurbiana Dhieni,dkk (2014) tahun anak sudah mampu mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana, dapat berkomunikasi/ berbicara secara lisan, memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi, sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu, dapat mengenal bentuk-bentuk symbol sederhana (pra-menulis), dapat menceritakan gambar(pra-membaca) mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca).[10]

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa melalui media video interaktif “Mari Mengenal Huruf” dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di TK PKK 1 Jodokan pada Kecamatan Beji pada tahun 2019-2020. Hal ini diketahui dari hasil rata-rata nilai ketuntasan peserta didik pada kegiatan pra siklus sebesar 35% berarti belum berhasil . Pada siklus I persentase keberhasilan menjadi 48,33% yang berarti kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang berhasil. Dan pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kemampuan mengenal huruf abjad mencapai 93% yang berarti kemampuan mengenal huruf abjad sudah berhasil. Dengan demikian maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui kegunaan media video interaktif “Mari Mengenal Huruf”.

References

1. Slamet Suyanto. Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta : 2005) Hal 162-163
2. Slamet Suyanto, Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : 2005) Hal 165
3. Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah. (Jakarta : Indeks. 2008) Hal 328
4. Herdina Indrijati, M.Psi., dkk. Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2016) hlm 110
5. Slamet Suyanto, Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta 2005: 165
6. Nurbiana Dhieni, dkk. Metode Pengembangan Bahasa (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014)