

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Dongmul  
Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A di TK X Purwakarta)

Anzan Asmara<sup>1</sup>, Finita dewi<sup>2</sup>, Hayani Wulandari<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia kampus purwakarta

[anzanasmara24@upi.edu](mailto:anzanasmara24@upi.edu)

**Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan membaca permulaan pada anak usia dini serta adanya tuntunan pada anak untuk bisa membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui kondisi pada proses pembelajaran kemampuan permulaan pada anak di TK X Purwakarta sebelum diperkenalkan aplikasi dongmul 2). Untuk mengetahui pelaksanaan membaca permulaan dengan aplikasi dongmul di TK X Purwakarta 3). Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah diperkenalkan aplikasi dongmul dan juga mencoba berbagai fitur yang ada di aplikasi dapat membantu meningkatkan membaca permulaan anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, adapun data yang diperoleh hasil merupakan hasil observasi, wawancara, dan tes. Penelitian ini dilakukan pada kelompok A di TK X Purwakarta dengan jumlah subjek penelitian 9 orang anak yang berusia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan disetiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kondisi kemampuan awal kemampuan membaca anak yang Belum Berkembang (B) sekitar 22,22% Mulai Berkembang (MB)66,66% dan baru ada satu anak yang Berkembang Sesuai Harapan sedangkan belum ada anak yang Berkembang Sangat Baik pada siklus ke-2 rata-rata secara keseluruhan 62,10%(BSH) dan siklus ke-3 81,25%(BSB). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui aplikasi dongmul ini dapat direkomendasikan bagi pendidik dan juga orang tua untuk membantu membaca permulaan pada anak usia dini.*

*Kata Kunci : Membaca permulaan, dongmul*

## **Pendahuluan**

Kemampuan membaca menjadi hal yang sangat penting, namun di sisi lain mengajarkan membaca kepada anak di usia 4 – 5 tahun tidak sama seperti mengajarkan kepada anak di usia SD. Kemampuan membaca pada anak usia dini belum bisa dikatakan kemampuan membaca yang sesungguhnya karena masih dalam tahap belajar untuk memperoleh kemampuan membaca. Salah satu tujuan membaca bagi anak usia dini adalah untuk menstimulus perkembangan kemampuan berbahasa anak karena salah satu keterampilan berbahasa adalah membaca.

Pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah. Dikarenakan teknologi tidak terlepas dari kehidupan anak di era yang semakin canggih ini. Keberadaan teknologi tidak dapat dipungkiri dan bagaimanapun anak tidak dapat di cegah ataupun dilarang menggunakannya, namun kontrol dan pendampingan yang tepat dapat menjadi solusi yang tepat bagi anak.

Dengan dibuatnya aplikasi edukatif untuk memudahkan siswa belajar membaca dengan perpaduan antara animasi, gambar suara pada setiap materi pembelajarannya, maka dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar khususnya untuk pembelajaran huruf dan mengenal kata sederhana. Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia pada anak usia dini (PAUD) telah selesai di buat dan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bisa membuat ketertarikan siswa dalam belajar pendidik menyatakan aplikasi pembelajaran memiliki tampilan yang menarik dan sangat mudah digunakan untuk anak usia dini.

Dari permasalahan yang terjadi peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui aplikasi gam edukaso berbasis android untuk anak usia dini serta melihat pengaruh aplikasi pada untukbisa membantu anak dalam pembelajaran di kelas,

## **Kajian Teori**

Menurut Bialystok (Dalam Dardjowidjojo, 2010) Kemampuan membaca permulaan sering disebut membaca lugas atau membaca dalam tingkat awal. Kegiatan dalam tingkat ini belum sampai pada pemahaman secara kompleks. Materi yang dibaca masih sangat sederhana, masih terdiri dari suku kata dan belum pada membaca kalimat panjang. Kemampuan membaca pada tahap ini merupakan tahap yang mengubah manusia dari tidak mampu membaca menjadi mampu atau dapat membaca.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Surya (2015) yang menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi anak membaca permulaan :

### **a. Pengalaman dan Pengetahuan**

Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seorang anak akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam membaca permulaan. Seorang anak yang memiliki banyak pengetahuan dan pengalaman akan lebih cepat dalam membaca permulaan, karena pengetahuan dan pengalamannya akan lebih membantu memahami makna kata yang dibacanya. Begitu juga sebaliknya, anak cenderung akan lebih lama memaknai suatu kata jika pengetahuan dan pengalamannya sedikit karena kata yang dibacanya benar-benar merupakan suatu hal yang baru baginya.

### **b. Kecakapan memori kerja dan memori jangka panjang**

Kemampuan membaca permulaan seorang anak semakin baik selain didukung oleh banyaknya pengetahuan dan pengalaman juga didukung oleh kemampuan memorinya, baik memori kerja maupun memori jangka panjang. Seorang anak dengan memori yang baik akan lebih mudah mengingat makna kata yang telah dibacanya dan anak pun kelak akan mudah menggali memori kembali dalam ingatannya. Berbeda dengan anak dengan kemampuan memori yang kurang baik, akan cenderung mudah melupakan informasi yang diterimanya sehingga kelak pun akan sulit menggali kembali memorinya. Dimana hal ini akan memperlambat kemampuannya dalam membaca permulaan.

### **c. Motivasi**

Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca. Perlu adanya motivasi dalam membaca terlebih untuk anak usia dini untuk bisa membantu perkembangan anak dalam membaca.

d. Kesiapan Membaca

Tingkat kesiapan membaca diartikan sebagai suatu kemampuan yang didasarkan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari sehingga memungkinkan siswa dapat belajar membaca dalam kondisi pengajaran. Dalam Depdiknas (2006) siswa dikategorikan mampu membaca permulaan jika :

- a) Siswa mampu membedakan bentuk-bentuk huruf.
- b) Siswa bisa mengenali suatu gambar dan huruf, suku kata, dan kata yang merangkai nama dari gambar tersebut.
- c) Siswa tidak merasa kesulitan untuk belajar membaca permulaan.
- d) Kemampuan membaca permulaan siswa makin meningkat.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan teori di atas, kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan membaca pada tahap awal, yaitu tahap pengenalan huruf, suku kata hingga kalimat sederhana dan unsur-unsur linguistik yang diterima oleh indera reseptor visual (mata) untuk kemudian dilanjutkan ke otak dan selanjutnya diberikan tafsiran atau makna.

Penggunaan teknologi untuk anak usia dini teknologi dapat memiliki banyak dampak positif terhadap perkembangan anak jika digunakan dengan benar dan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan oleh orang tua terkait waktu penggunaan dan konten atau permainan yang dapat diakses anak menggunakan teknologi.

a. Manfaat teknologi untuk anak usia dini

Manfaat teknologi untuk anak usia dini yang tepat dapat membuat anak lebih termotivasi untuk terus belajar, mendorong, dan meningkatkan kemampuan berpikirnya ke tingkat yang lebih tinggi, senang dan tidak takut terhadap kegiatan belajar, menganggap belajar itu menyenangkan. Berkat TIK, anak juga menganggap bahwa teknologi itu tidak sulit / rumit, tetapi mudah, praktis, dan sangat membantu untuk berbagai keperluan.

b. Dampak Positif dari Penggunaan Teknologi untuk Anak Usia Dini

Anak akan terbiasa menggunakan teknologi nanti. Dalam proses pembelajaran dengan guru dan siswa teknologi mendapatkan bahan dan media pembelajaran yang lebih menarik daripada media gambar biasa dari kertas karena tampilan warnanya mendekati benda aslinya, bisa ditampilkan pula suaranya, gerakannya, proses perkembangannya pemanfaatan teknologi ini menjadi sarana dalam meningkatkan stimulasi perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu, melalui penggunaan teknologi ini diharapkan anak usia dini dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi secara tepat guna untuk membantu dalam pembelajaran di sekolah. pemanfaatan teknologi ini dengan cara mengoperasikan penggunaan media audio visual, media player, komputer, dan internet. Hal tersebut diasumsikan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak usia dini dengan tuntunan dan panduan dari guru.

c. Dampak Negatif dari Penggunaan Teknologi untuk Anak Usia Dini

Dampak negatif yang paling membahayakan dari penggunaan teknologi adalah jika anak dibiarkan melakukan sendiri tanpa pendampingan orang tua atau guru bisa saja tanpa diduga situs yang eharusnya tidak boleh dilihat anak dapat muncul secara tiba-tiba ketika anak memakai teknologi tanpa pengawasan.

Aplikasi dongmul yang dirancang oleh penulis belum sepenuhnya diterapkan di TK atau lembaga PAUD lainnya. Sementara itu aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang mempunyai beberapa kelebihan dalam proses membaca permulaan diantaranya adalah untuk memperkenalkan membaca permulaan pada anak usia dini melalui bermain games, tidak menghabiskan banyak waktu, sehingga tidak membuat anak cepat jenuh dan bosan juga adanya fitur yang menarik untuk digunakan anak. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah aplikasi yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Aplikasi yang dirancang menjadi media baru bagi guru untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini yang didalamnya berisi permainan seraya mengenalkan huruf dan kata-kata sederhana. Game edukasi didesain untuk mensimulasikan anak yang kesulitan mengenal huruf serta permasalahan anak dalam membaca sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan saat bermain.

### Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan oleh guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelasnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas (Dasna, 2007). Penetapan jenis ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mendeskripsikan kompetensi anak di kelas, terutama deskripsi tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

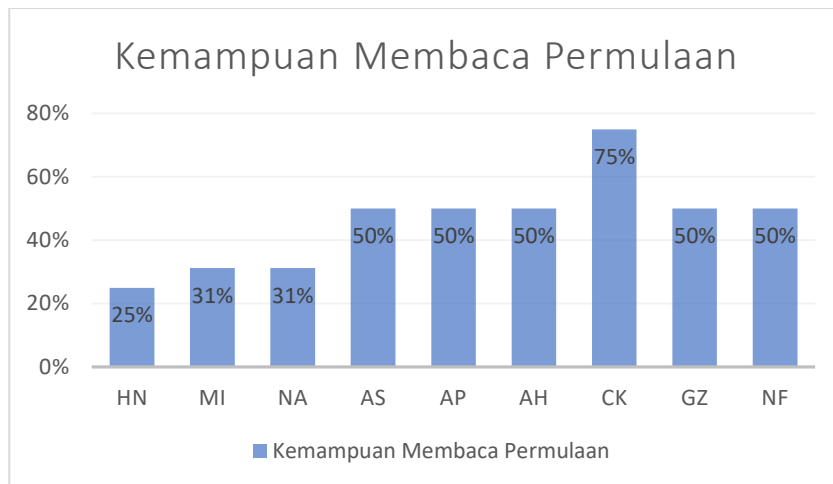
Instrumen penelitian data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan bahan lainnya secara sistematis sehingga dapat digunakan untuk memahami konsep dan hubungan dalam data sehingga hipotesis data dapat dikembangkan dan dievaluasi serta diharapkan dapat menjawab rumusan masalah. Analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil pengumpulan data pada pengamatan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data dan informasi diperoleh, selanjutnya peneliti menyusun serta mengolah data secara sistematis. Tujuan dari analisis data adalah untuk mengetahui perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah dilakukan tindakan pelaksanaan dalam setiap siklus penelitian.

### Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menjelaskan mengenai tujuan penelitian yaitu melihat peningkatan membaca permulaan tiap anak dengan melalui aplikasi *dongmul*, dan bagaimana perkembangan membaca permulaan Anak Usia Dini setelah diperkenalkan aplikasi *dongmul*. Lokasi penelitian dilakukan di TK X Purwakarta.

*Tabel 1. 1 Data hasil Peneloitian pada Pra-Siklus*

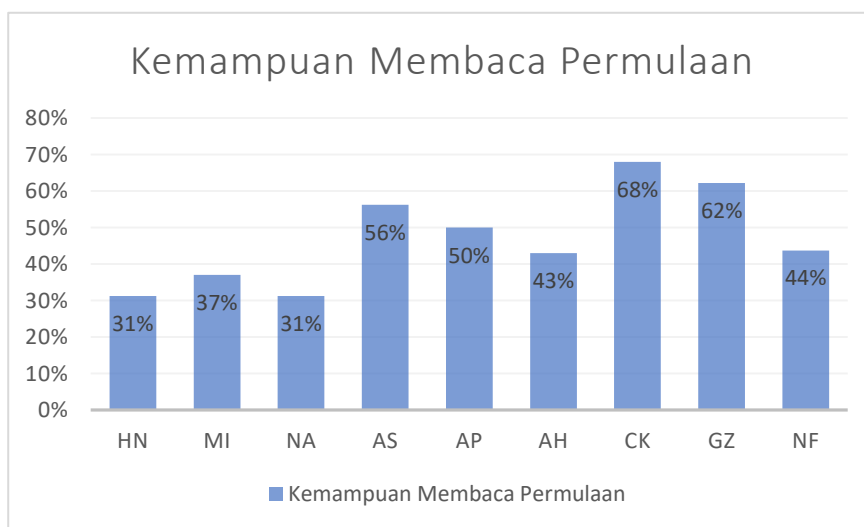
NO	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	HN	4	25,00%	BB
2.	MI	4	25,00%	BB
3.	NA	5	31,25%	MB
4.	AS	8	50,00%	MB
5.	AP	8	50,00%	MB
6.	AH	8	50,00%	MB
7.	CK	12	75,00%	MB
8.	GZ	8	50,00%	MB
9.	NF	8	50,00%	MB
Presentase kemampuan membaca awal			41,8%	MB



Gambar 1.1 Grafik rekapitulasi hasil penelitian

Tabel 1.2 Data hasil Peneloitian pada Siklus 1

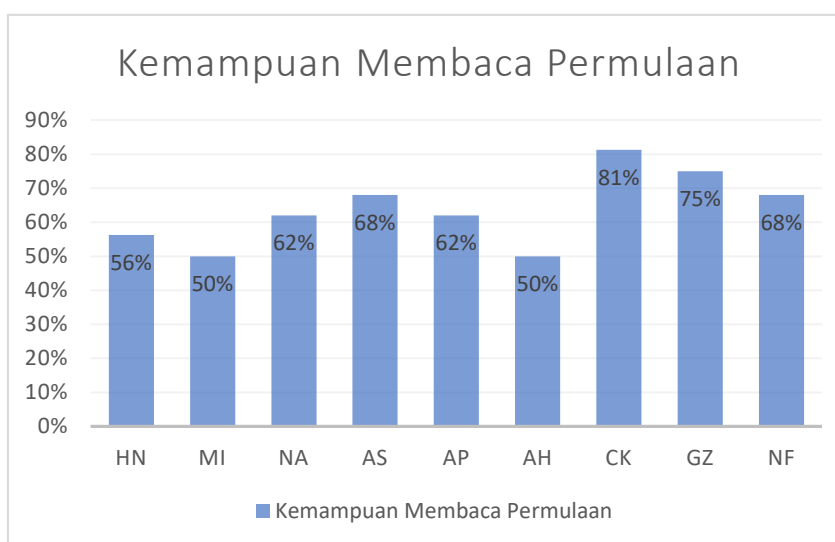
NO	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	HN	5	31,25%	MB
2.	MI	6	37,05%	MB
3.	NA	5	31,25%	MB
4.	AS	9	56,25%	MB
5.	AP	8	50,00%	MB
6.	AH	7	43,75%	MB
7.	CK	11	68,75%	BSH
8.	GZ	10	62,50%	BSH
9.	NF	7	43,75%	MB
Presentase kemampuan membaca awal			45,25%	MB



Gambar 1.2 Grafik rekapitulasi hasil penelitian

*Tabel 1. 3 Data hasil Peneloitian pada Siklus 2*

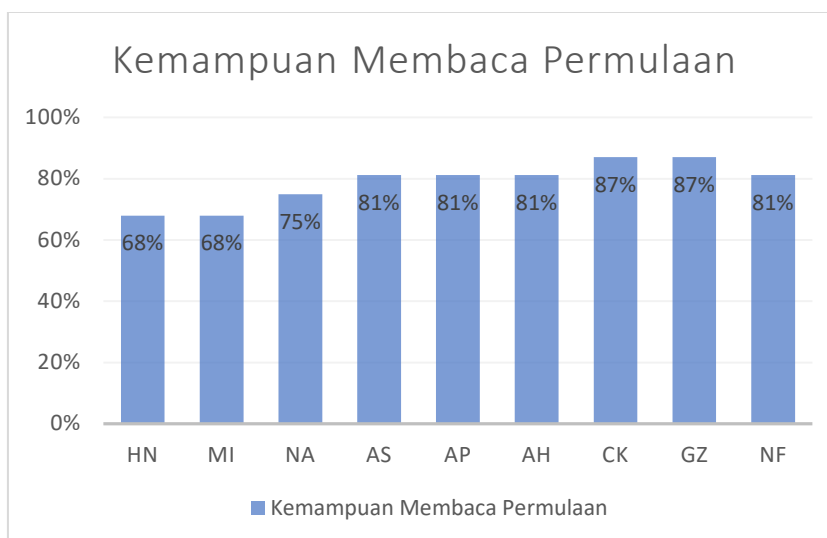
NO	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	HN	9	56,25%	BSH
2.	MI	8	50,00%	MB
3.	NA	10	62,05%	BSH
4.	AS	11	68,75%	BSH
5.	AP	10	62,05%	BSH
6.	AH	8	50,00%	MB
7.	CK	13	81,25%	BSB
8.	GZ	12	75,00%	BSH
9.	NF	11	68,75%	BSH
Presentase kemampuan membaca awal			62,10%	BSH



*Gambar 1. 3 Grafik rekapitulasi hasil penelitian*

*Tabel 1. 4 Data hasil Peneloitian pada Siklus 3*

NO	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	HN	11	68,75%	BSH
2.	MI	11	68,75%	BSH
3.	NA	12	75,00%	BSH
4.	AS	13	81,25%	BSB
5.	AP	13	81,25%	BSB
6.	AH	13	81,25%	BSB
7.	CK	14	87,05%	BSB
8.	GZ	14	87,05%	BSB
9.	NF	13	81,25%	BSB
Presentase kemampuan membaca awal			81,25%	BSB



**Gambar 1. 4** Grafik rekapitulasi hasil penelitian

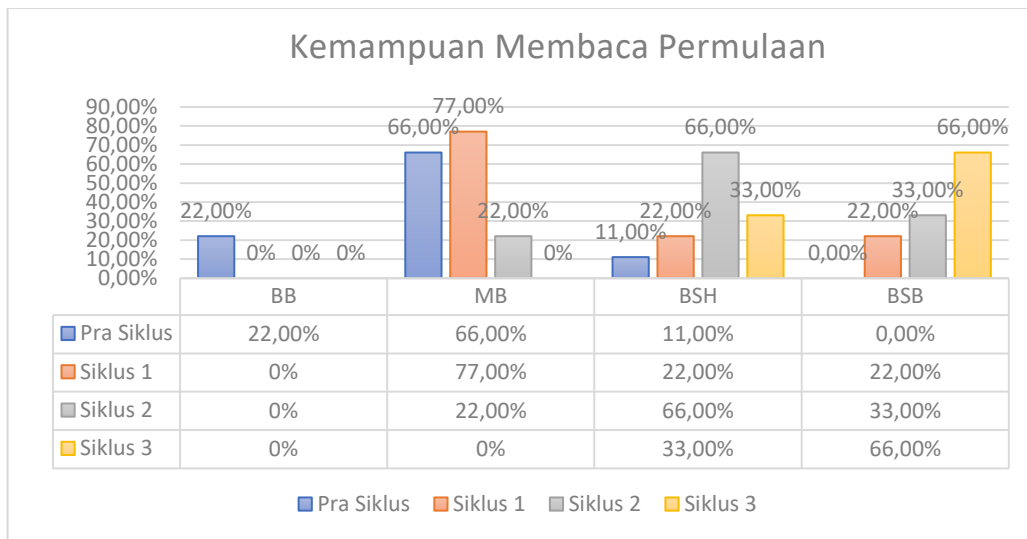
Berdasarkan hasil observasi pada ketiga siklus menunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung terlihat sebagian anak sudah berkembang dengan sangat baik. Anak dapat mengenali huruf vokal dan konsonan. Sehingga ketika peneliti bertanya huruf-huruf yang terdapat pada video pada saat pembelajaran anak dapat mengikuti dengan baik sehingga pada indikator pertama mendapatkan skor 4 ada enam anak, yang mendapat skor 3 terdapat tiga anak.

Pada saat peneliti memberikan tayangan video dan aplikasi dongmul saat kegiatan Pada saat pembelajaran berlangsung pada indikator kedua dan ketiga anak dapat menyebutkan kata sederhana yang diketahuinya yang mendapat skor 4 terdapat 5 anak, yang mendapat skor 3 terdapat empat anak. Kemudian pada indikator keempat anak dapat menyebutkan kata sehari-hari yang dikenalnya yang mendapat skor 4 terdapat empat anak dan yang mendapat skor 3 terdapat enam anak.

Sehingga dapat dijelaskan dari hasil observasi pada siklus 3 sudah mengalami peningkatan pada seluruh indikator mengenai kemampuan membaca permulaan anak melalui aplikasi dongmul dengan hasil keseluruhan (81,25%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik, dan semangat. Dengan demikian dapat diuraikan bahwa hasil penelitian sudah melebihi batas yang diharapkan sehingga peneliti sudah mencapai tujuan yang diharapkan dengan presentase 81,25%.

**Tabel 1. 5** Data hasil Penelitian secara keseluruhan Pra-siklus Siklus 1-3

Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB	Rata-rata	Kategori
Observasi Awal	22,22%	66,66%	11,11%	0,00%	40,6%	MB
Siklus 1	0,00%	77,77%	22,22%	0,00%	45,24%	MB
Siklus 2	0,00%	22,22%	66,66%	11,11%	62,10%	BSH
Siklus 3	0,00%	22,22%	33,33%	66,66%	81,25%	BSB



**Gambar 1. 5 Grafik Perbandingan Pra Siklus, Siklus 1-3**

**Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok A mengalami peningkatan oleh setiap anak . Berdasarkan hasil refleksi dengan guru, Apliaksi yang peneliti sarankan dapan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

Kemampuan membaca permulaan anak melalui aplikasi dongmul dengan hasil keseluruhan (81,25%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik, dan semangat. Dengan demikian dapat diuraikan bahwa hasil penelitian sudah melebihi batas yang diharapkan sehingga peneliti sudah mencapai tujuan yang diharapkan dengan presentase 81,25%



## References

*Bisono Indra Cahya, (2013), Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Computer Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa.*

*Dardjowidjojo, Soenjono. (2010). Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta: Yayasan Obor*

*Depdiknas (2016). Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2016*

*Dwi Sarwiko, (2013), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX, Universitas Gunadarma.*

*Hera, Santi Kusumawati. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Computer Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Macromedia Flash, Universitas Muhammadiyah*

*Jani Ferdiansyah, (2009).,Pengertian Multimedia. <http://janiansyah.wordpress.com>. Diakses pada 03 Oktober 2015 lepank, (2012), Pengertian Aplikasi Menurut Beberapa Ahli. <http://www.lepank.com>. Diakses pada 03 Oktober 2015*

*Rini Tri Susanti,(2012). Aplikasi Multimedia Education Game Untuk Anak Usia Dini*