

PENGARUH PERMAINAN ABJAD BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK KELOMPOK A

Nur Fitriyah Solikah

(PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Email: fitrisolikah17@gmail.com

Nurhenti Dorlina Simatupang

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: nurhentisimatupang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A. Subyek dalam penelitian ini anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Medalem dengan jumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pair Test*. Hasil penelitian sebelum perlakuan adalah 119 dengan rata-rata 5,95, sedangkan hasil setelah perlakuan adalah 228 dengan rata-rata 11,4. Selain itu, nilai $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 52$ dengan taraf signifikansi 5%. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Dari hasil uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem.

Kata kunci: Permainan abjad berbasis media *audiovisual*, Membaca awal.

Abstract

This quantitative study aimed to verify the effect of the alphabet game audiovisual media based on early reading skills of children in group A. Subjects in this study were children in group A TK Dharma Wanita Persatuan Medalem with the number of 20 children. Data collection technique used observation and documentation. Data were analyzed using non-parametric statistical test of Wilcoxon signed ladder Match Pair Test. Results of the study before treatment was 119 with an average of 5.95, while the result after treatment was 228 with an average of 11.4. In addition, the value $T_{hitung} = 0$ is smaller than $T_{tabel} = 52$ with a significance level of 5%. If $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) we can conclude that there is influence alphabet game audiovisual media based on early reading skills in preschool children in group A Dharma Wanita Persatuan Medalem.

Keywords: *Alphabet game-based media audio-visual, The initial reading.*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak dalam mencapai dan memperoleh proses pendidikan yang akan mengantarnya kepada pendewasaan. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan pada anak usia dini aspek adalah perkembangan bahasa, menurut Bromley (1992) dalam Dhieni dkk (2007:5.8) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Perkembangan bahasa anak usia dini mengandung empat aspek keterampilan yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu yang dapat dikembangkan adalah membaca, khususnya membaca awal. Menurut Dhieni (2007:5.5), membaca awal adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Membaca sangat penting dimiliki anak-anak, dengan membaca anak dapat mengembangkan imajinasi dan memberikan rangsangan bagi perkembangan bahasa anak, membaca dapat menambah kosa kata yang dimiliki oleh anak, dan dapat meningkatkan wawasan bagi anak (Douglas, 2009:61).

Belajar membaca sangat diperlukan untuk menambah wawasan yang lebih kepada anak.

Diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran membaca awal pada anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun melalui permainan yang bervariasi dan menyenangkan. Karena permainan merupakan wahana dalam menyampaikan proses pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru pembimbing kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem pada tanggal 7-12 September 2015 sejumlah 20 anak. Peneliti menemukan masalah di TK tersebut, anak mengalami kesulitan dalam membaca huruf, membaca suku kata dan membaca kata. Hal tersebut dikarenakan pembelajarannya kurang menarik, guru mengajarkan membaca awal selalu menggunakan papan tulis dan media yang digunakan hanya lembar kerja anak sehingga anak merasa bosan dan kemampuan membaca awalnya kurang berkembang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kemampuan membaca awal perlu dioptimalkan/dikembangkan dengan berbagai media yang menarik dan bervariasi. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat melatih membaca awal pada anak yaitu dengan kegiatan permainan abjad berbasis media *audiovisual*. Materi yang dikemas secara *audiovisual*, anak akan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan dengan cepat dan efisien. Dengan tampilan berupa gambar serta gerakan-gerakan yang dihasilkan dari seperangkat audio akan meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi pengajaran dan menyenangkan bagi anak (Hannafin dalam Uno, 2007 :26).

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem. Manfaat hasil penelitian ini mampu menjadi masukan pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan untuk anak usia dini tentang pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A dan mampu menjadi evaluasi bagi guru dalam menginternalisasikan dan mengembangkan kemampuan membaca awal anak.

METODE

Penelitian tentang pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Medalem Tulangan Sidoarjo menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis

penelitian ini menggunakan *pre experimental designs*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental designs* dengan menggunakan jenis *one group pre test-post test design* dipilih oleh peneliti. Karena desain penelitian *pre experimental designs* dengan menggunakan jenis *one group pre test-post test design* merupakan desain yang terdapat *pre test* yang diberikan sebelum perlakuan, sehingga perlakuan dapat diketahui lebih akurat

Lokasi penelitian ini TK Dharma Wanita Persatuan Medalem Desa Medalem Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dengan jumlah sampel 20 anak. Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pair Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem Tulangan Sidoarjo dilaksanakan pada tanggal 7-17 Desember 2015 yang setiap minggunya dilakukan 3 kali pertemuan. Kegiatan sebelum bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* dilakukan pada 9 Desember 2015, kemudian kegiatan setelah bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* dilakukan pada 17 Desember 2015.

Pada observasi sebelum bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* (*pre test*) dilakukan pada hari Rabu, 9 Desember 2015 pada pukul 08.00-09.00 WIB dan berlangsung selama 60 menit. Kegiatan yang dilakukan pada tahap observasi awal (*pre test*) yaitu disesuaikan dengan 3 aspek yang telah ditetapkan. Aspek yang dimaksud yaitu anak diminta guru untuk membaca huruf pada kartu gambar kemudian membaca suku kata. Hasil yang di peroleh pada *pre test* pada aspek membaca huruf sejumlah 7 anak mendapat skor 2, 13 anak mendapat skor 3. Pada aspek membaca suku kata sejumlah 8 anak mendapat skor 1, 12 anak mendapat skor 2. Pada aspek membaca kata sejumlah 15 anak mendapat skor 2, lima anak mendapat skor 1. Hal ini menunjukkan kemampuan membaca awal anak belum baik, hal ini ditunjukkan dengan hasil skor rata-rata 5,95 dengan mendapat nilai 49,58.

Pada observasi akhir (*post test*) berlangsung selama 60 menit yang dilakukan pada hari Kamis, 17 Desember 2015 pada pukul 08.00-09.00 WIB. Pelaksanaan observasi akhir (*post test*) yaitu anak diminta guru untuk membaca huruf. Selanjutnya anak membaca suku kata kemudian anak membaca kata.

Hasil yang di peroleh pada *post test* pada aspek membaca huruf sejumlah 20 anak mendapat skor 4. Pada aspek membaca suku kata sejumlah 16 anak mendapat skor 4, empat anak mendapat skor 3. Pada aspek membaca kata sejumlah 11 anak mendapat skor 4, Sembilan anak mendapat skor 3. Hal ini menunjukkan kemampuan membaca awal anak

berkembang dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan hasil skor rata-rata 11,4 dengan mendapat nilai 95.

Setelah mengetahui hasil kegiatan sebelum dan sesudah bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual*, langkah selanjutnya hasil analisis pada tahap penolong *wilcoxon match pair test* mengenai kemampuan membaca awal dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penolong *wilcoxon match pair test*

No.	X_{A1}	X_{B1}	Beda		Tanda jenjang	
			$X_{B1}-X_{A1}$	Jenjang	+	-
1	7	12	5	6,5	+6,5	-
2	6	12	6	16,5	+16,5	-
3	6	12	6	16,5	+16,5	-
4	5	11	6	16,5	+16,5	-
5	7	12	5	6,5	+6,5	-
6	7	12	5	6,5	+6,5	-
7	6	12	6	16,5	+16,5	-
8	7	12	5	6,5	+6,5	-
9	4	10	6	16,5	+16,5	-
10	6	11	5	6,5	+6,5	-
11	5	10	5	6,5	+6,5	-
12	5	11	6	16,5	+16,5	-
13	7	12	5	6,5	+6,5	-
14	6	11	5	6,5	+6,5	-
15	5	11	6	16,5	+16,5	-
16	7	12	5	6,5	+6,5	-
17	6	12	6	16,5	+16,5	-
18	7	12	5	6,5	+6,5	-
19	5	10	5	6,5	+6,5	-
20	6	11	5	6,5	+6,5	-
Jumlah					$T_+=210$	$T_-=0$

(Sumber: Sugiyono, 2014:136)

Hasil penelitian mengenai kemampuan membaca awal anak berkembang baik dapat dilihat dari perbedaan hasil kegiatan sebelum dan sesudah bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual*. Hal ini menunjukkan perkembangan bahasa anak mengenai kemampuan membaca awal menunjukkan hasil yang lebih baik setelah bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual*. Menurut Steinberg (dalam Susanto, 2011:83) mengemukakan bahwa membaca awal dapat diberikan kepada anak melalui permainan dan kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Perbedaan hasil pada kegiatan setelah dan sebelum bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* tidak sama untuk semua anak dikarenakan anak memiliki kemampuan yang berbeda untuk memahami informasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa melalui permainan abjad berbasis media *audiovisual* pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sidoarjo. Dalam mengembangkan kemampuan membaca awal peneliti memberikan kegiatan yang menarik melalui permainan abjad berbasis media *audiovisual*. Permainan abjad berbasis media *audiovisual* dianggap tepat, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa khususnya kemampuan membaca awal.

Berdasarkan hasil *uji tanda wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} = 0 < \text{dari } T_{tabel} = 52$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan abjad berbasis media *audiovisual* terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem Tulangan Sidoarjo. Hal ini sejalan dengan

pendapat Sudjana (2009:2) mengenai manfaat media *audiovisual* yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca awal anak.

Permainan abjad berbasis media *audiovisual* dipilih sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak. Bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* merupakan aktifitas yang menyenangkan karena anak dapat memilih gambar yang dia sukai dan gambar yang disediakan juga dapat menarik anak sehingga anak mudah untuk mengembangkan kemampuan membaca awalnya. Hal ini sependapat dengan pendapat Steinberg (dalam Susanto, 2011:83) mengemukakan bahwa membaca awal dapat diberikan kepada anak melalui permainan dan kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan abjad berbasis media *audiovisual* menjadikan anak lebih fokus dan merasa senang. Kondisi ini menjadikan anak lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan. Dengan demikian, kemampuan membaca awal dapat dilakukan melalui permainan abjad berbasis media *audiovisual*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil sebelum dan sesudah bermain permainan abjad berbasis media *audiovisual* dapat diketahui hasil *Wilcoxon* yang diperoleh dari tabel nilai kritis bahwa $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 52$ ($0 < 52$). Hal ini berarti bahwa permainan abjad berbasis media *audiovisual* berpengaruh terhadap kemampuan

membaca awal anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem Tulangan Sidoarjo.

Saran

Setelah melakukan penelitian maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak kelompok A, sebaiknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik supaya anak tidak bosan dalam mengikuti pelajaran serta kegiatan yang dilakukan, 2) Permainan abjad berbasis media *audiovisual* memberikan hasil positif terhadap aspek perkembangan bahasa mengenai kemampuan membaca awal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Douglas, Ann. 2009. *Buku Batita Terlengkap*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metodelogi Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Profesi Kependidikan: Problem, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.