SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 2 Nomor 1 Januari 2016

P. 1- 8

PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI (Urgensi Media Berbasis Komputer pada Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf)

Luluk Rochanah

STITNU Mojokerto

e-mail: lulukrochanah31@gmail.com

Abstrak: Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun TK Alfaradis sidoarjo belum dapat berkembang secara optimal karena guru menggunakan metode kurang bervariasi dan tidak diikuti dengan pemberian stimulasi (merangsang) motivasi pada anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati anak bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak artinya huruf tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari, yaitu dengan pemberian rangsangan untuk memotivasi anak mengenal huruf dengan memanfaatkan media komputer. Belajar dengan media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, merangsang belajar lebih tekun, kreatif dan mandiri. Pemanfaatan media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.

Kata kunci : *Pemanfaatan media komputer, anak usia dini*

Abstrac: Ability to know the letters in early childhood can not develop optimally if not followed by administration of stimulation (stimulating) motivation in children. If the learning relevant to the world of children, they will be happy

child survive in these activities and are motivated to learn. Therefore it is very important for teachers to provide opportunities for children to see how useful it is to read and write before they dibelajarkan form and name the letters. It was supposed to be meaningful to the child means that the letters should be used by children in everyday real life, by giving a stimulus to motivate children to recognize letters to the utilization of computer media. Learning with computer media spawned a pleasant atmosphere for the child to control the pace of learning according to ability, color images and sound that appears to make children do not get bored, and stimulate more diligent, intelligent and creative and independent. Utilization of computer media is one of the alternative media used in making learning more fun so early childhood.

Keywords: *Use of computer-based media, early childhood*

Pendahuluan

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, 2010:3).

Memperkenalkan huruf pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan lambang bahasa itu sendiri. Betapa pun rumit dan sederhananya lambang, anak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung tidak tercerna anak. Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak hingga mereka menghafal huruf dari A hingga Z. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan pemahaman anak tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa-apa yang telah anak pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks pengalaman dan perkembangan anak (Bredekamp, 1992:53). Mempelajari informasi dalam konteks yang bermakna tidak hanya esensial bagi pemahaman dan perkembangan konsep anak, tetapi juga penting untuk menstimulasi (merangsang) motivasi pada diri anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf, bilangan, dan kata-kata. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak, artinya, huruf, dan bilangan tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari. Pengenalan huruf untuk persiapan baca tulis huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa anak-anak.

Depdiknas (2010:4) bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Anak usia 4-6 tahun atau anak TK (pada jalur formal sesuai dengan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2008 pasal 28 tentang PAUD) merupakan masa peka bagi anak. Masa peka ada masa terjadinya pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan kedalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian, seni, moral agama. Dalam lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun mencakup beberapa perkembangan.

Sesuai dengan perkembangan jaman terutama dibidang teknologi pendidik anak usia dini, Guru menyelesaikan masalah dengan tepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf yang mudah dan menarik minat anak usia 4-5 tahun, dalam pembelajaran yang direncanakan untuk menghasilkan belajar yang efektif perlu didukung media yang sesuai dan pola yang komunikatif. Penggunaan multi media pada anak yang diaplikasikan pada komputer memberikan pengaruh positif yang berhubungan dengan kemampuan membentuk konsep bahasa dan kognisi anak. Komputer

adalah salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini tidak ada salahnya sejak kecil anak mulai tahu dan kenal apa itu komputer lewat animasi gambar, bersuara akan lebih jelas bagi anak, Diane Trister (2001:297). Hamalik (2001) mengemukakan bahwa pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktifitas sejati, dimana anak belajar sambil bekerja, sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman ketrampilan, nilai dan perilaku. Media dapat disesuaikan dengan anak didik, guru dapat memilih menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan minat anak, sehingga mampu menumbuhkan semangat untuk belajar.

Anak usia dini sangat menyukai hal-hal yang kongkret, karena sesuai dengan perkembangannya terutama pola pikirnya. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak dapat lebih mudah menangkap materi pembelajaran sambil bermain sesuai prinsip pendidikan anak usia dini. Pada pelajaran komputer anak berkomunikasi dengan perintah verbal atau tanda yang muncul dilayar anak tidak hanya membaca saja atau menerima perintah searah tetapi juga bisa memasukkan data dengan kata, huruf atau tanda-tanda lainya hubungan 2 arah (interaktif) membuat anak tidak bosan belajar. Belajar dengan media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mandiri, mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk lebih jauh lagi dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan anak lebih tekun, cerdas dan kreatif dan mandiri. Suasana menyenangkan seperti ini jarang dinikmati anak ketika berhadapan dengan guru dalam belajar mengapa? Selain bisa jadi karena cara belajar tidak menarik dari cara penjelasan guru, dengan program komputer anak merasa bebas dari amarah dan tekanan guru. Media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan selama tiga bulan di TK Alfaradis diperoleh bahwa dari lima bidang pengembangan anak masih ada yang mengalami kesulitan tentang kemampuan mengenal huruf dalam satu kelas yang terdiri dari 22 anak 15 diantaranya belum mampu mengenal huruf dan hanya 7 anak yang telah mampu mengenal huruf dengan baik. Kenyataan yang dialami menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah terutama dalam hal mengenal huruf. Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh data bahwa dalam pembelajaran tersebut guru hanya menitik beratkan pada kosep memberi soal latihan berupa tulisan-tulisan metode yang digunakan kurang bervariasi karena hanya menekankan pada latihan-latihan anak diberi soal untuk menyebutkan huruf secara bersama-sama kemudian anak diberika tugas untuk menebali huruf atau melingkari huruf kegiatan seperti ini membuat anak cepat bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran yang dilakukan kondisi tentang cara penyampaian pembelajaran yang kurang aktif, media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana, guru mengajarkan mengenal huruf tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja, media pembelajaran mengenal huruf kurang dapat memenuhi kebutuhan anak, alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Sebagai seorang guru menyadari bahwa cara mengajar guru kepada anak yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Bagaimanakah cara yang paling tepat untuk memperkenalkan lambang bahasa (huruf) pada anak? agar anak belajar mengenal huruf lebih bersemangat Jawaban yang pertama menstimulasi melalui percakapan yang disukai anak. Kedua mengintegrasikan kedalam kegiatan bermain, Ketiga anak belajar dengan melalui media komputer. Pembelajaran yang menyenangkan, gambar dapat bergerak, berwarna yang menarik anak dan bersuara, dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuan ide-ide kreatifitasnya anak lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menyarankan menggunakan media komputer untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan benar karena pada lembaga TK ALfaradis tersedia media komputer yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Melalui pemanfaatan media berbasis

komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf secara menyenangkan dari kegiatan yang hanya berupa tulisan anak dapat melihat huruf kalimat sesuai dengan gambar yang tampil.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas atau PTK, penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas yang dilakukan secara bersiklus. Desain Penelitian Tindakan Kelas, menggunakan desain Kemmis dan Taggart (Arikunto dkk, 2010:16). Menggunakan kolaborasi dengan guru karena kolaborasi ini dianggap dapat membantu guru dan peneliti untuk mengatasi masalah kemampuan mengenal huruf pada anak. Lokasi penelitian di TK ALfaradis sidoarjo usia 4-5 tahun, Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data hasil dokumentasi dianalisa secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif, data kuantitatif adalah data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer yang dikumpulkan melalui hasil pengamatan tentang banyaknya siswa yang mampu menyelesaikan hasil dengan benar. Data kualitatif berupa catatan dokumen foto wawancara. Dalam proses analisa data yang benar-benar dipercaya kebenarannya peneliti melakukan pengecekan anggota/ subyek penelitian dari sumber data metode, perpanjangan waktu pengamatan. Teknik analisa deskriptif kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data meningkatkan kemampuan huruf diperoleh selama pembelajaran dengan menggunakan media komputer.

PEMBAHASAN

Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

Pendapat Kemp and Dayton, 1985 (dalam Daryanto, 2013:6) yang menyatakan bahwa kontribusi media pembelajaran adalah 1) Pembelajaran dapat lebih menarik 2) pembelajaran lebih interaktif 3) Waktu pembelajaran dapat diperpendek 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan 4) sikap positif anak terhadap materi dapat ditingkatkan 5) Peran guru mengalami perubahan kearah positif.

Teori Stahl dan Muray (dalam Kumara Amtya, 2014:4) menyatakan bahwa pengetahuan tentang huruf penting untuk ditanamkan pada anak sejak masa prasekolah dan masa taman kanak-kanak. Pengetahuan anak tentang huruf akan meningkatkan sensitivitas anak pada struktur fonemik dari kata, hal tersebut akan membuat anak semakin sadar akan prinsip-prinsip alfabetik.

1. Menengah Huruf

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: Bahasa, Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Menurut pendapat Diane Trister (2001:13) Untuk memperoleh awal keterampilan menulis: (a) membuat gambar semakin representasional, (b) meniru huruf dikenali dan angka, (c) mengenali nama tertulis, (d) label gambar, (e) menunjukkan minat dalam menggunakan menulis untuk suatu tujuan.

Kemampuan berbahasa anak usia dini dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu komponen berbahasa adalah mengenal huruf. Anak usia dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan

kemampuan mengenal huruf pada anak media yang digunakan adalah media komputer agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Disamping itu Piaget (dalam Sujiono, 2009:110) mengemukakan tentang konsep dasar yang dapat mendukung perkembangan anak (1) Semua orang membutuhkan belajar bagaimana membaca dan menulis, (2) Anak belajar dengan baik menggunakan panca inderanya, (3) Semua anak harus dididik untuk memaksimalkan kemampuannya (4) Pendidikan harus dimulai sejak dini, (5) Anak harus tidak harus dipaksa untuk belajar, (6) Kegiatan belajar harus menarik bagi anak.

2. Pemanfaatan media komputer

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2010:19)

Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan hamalik (dalam Arsyad, 2010:2) bahwa:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- d. Seluk beluk proses belajar
- e. Nilai dan manfaat media pendidikan dalam pembelajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan tehnik media pendidikan
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*,1979) mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi / pesan. Secara sederhana apa yang dimaksud dengan media dapat dikelompokkan dalam dua pengertian. Pengertian pertama dikatakan bahwa media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memperjelas pesan pembelajaran dan pengertian yang kedua adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu. Seorang guru harus pandai memilih media yang nantinya akan digunakan untuk membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat hambatan atau gangguan yang terjadi dapat dihindari. Terdapat banyak sekali hambatan atau gangguan yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti verbalisme, kecacauan penafsiran atau salah tafsir, pusat perhatian yang kurang (bisa terjadi karena ada gangguan kesehatan atau penyampaian bahan pelajaran yang membosankan), tidak ada tanggapan, keadaan fisik yang mengganggu bisa terjadi karena kurangnya ventilasi, pengaturan tempat duduk yang kurang tepat ataupun penggunaan media yang kurang tepat.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2010:4) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape, televisi, camera, film dan komputer. Sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar, dilain pihak mengatakan bahwa media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat anak media pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan pemahaman.

Menurut Yunus 1942:78 (dalam Arsyad 2010:16) Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat atau melihat dan mendengarnya.

Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton,1985 (dalam Daryanto 2013:6) adalah :

1. Pembelajaran dapat menarik
2. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Sikap positif anak terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Peran guru mengalami perubahan kearah positif

Dari beberapa uraian pendapat diatas bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan khusus disekolah, yang mana pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar proses belajar mengajar mengalami perubahan kearah positif.

Dalam penelitian ini media yang digunakan merupakan media yang sudah tersedia disekolah untuk anak didik agar proses belajar mengajar lebih inovatif dan efektif dalam media pembelajaran, sebagai salah satu upaya guru mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas tempat mengajar peneliti. Dalam situasi kelas (*classroom setting*) dalam tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

Menurut pendapat Diane Trister (2001:297) Komputer merupakan media yang sangat efektif dengan didukung tampilan gambar yang bisa berjalan dan didukung oleh efek suara atau nyanyian yang riang membuat media komputer sangat disukai anak salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini, anak TK lebih mudah dan lebih mudah bila ingin akses ke komputer dan teknologi pendidikan. Pemakaian komputer dalam segala bidang telah menyebabkan dunia anak juga dikelilingi oleh beragam sarana yang menyenangkan inovatif dari media yang dibuat dengan bantuan komputer, membuat anak semakin mudah dan menyenangkan untuk belajar dalam mengenal huruf.

Oleh karena itu dari pendapat beberapa tokoh media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer based dengan spesifikasi pada program interaktif diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf dan bilangan. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan : gambar atau simbol huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

Dengan demikian pemanfaatan media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 TK Alfaradis Sidoarjo secara optimal. Hal ini terbukti dari data hasil penelitian yang menunjukkan kemampuan mengenal huruf melalui media komputer meningkat dari siklus I 79,2% menjadi 88,5% dalam siklus II dengan pencapaian ketuntasan 91,3% ketuntasan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer di TK Alfaradis Sidoarjo memperoleh bintang 4 dengan katagori sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian media berbasis komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak. Pemanfaatan media komputer merupakan hal menyenangkan bagi anak keinginan dan antusias anak dalam menggunakan media komputer untuk pembelajaran mengenal huruf cukup tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Instruksional dalam permainan yang dapat membangkitkan indera ingin tahu anak dan menyentuh secara emosional dengan menyajikan gambar-gambar yang menarik melalui pemanfaatan media komputer akan membawa dampak edukatif yang menarik anak terutama dalam pembelajaran mengenal huruf. Media komputer dengan menggunakan gambar-gambar yang ada dikomputer ini bertujuan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana bermain, menyenangkan, menarik perhatian anak dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai materi pelajaran yang tidak membosankan anak. Oleh sebab itu cara memahami anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer dilaksanakan dengan cara yang benar karena sangat mempengaruhi perhatian anak dalam mengenal huruf yang diajarkan oleh guru.

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer yang dilakukan guru sudah tepat hal ini dapat di buktikan dengan hasil penelitian Hasil selama pengamatan pembelajaran terhadap aktivitas belajar anak tentang pembelajaran mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer telah memenuhi tingkat keberhasilan baik sekali, hal ini terlihat dari peningkatan prosentase aktivitas dari siklus 1 mendapat 79,2% menjadi 88,5% dalam siklus II dengan pencapaian ketuntasan 91,3% ketuntasan kemampuan mengenal huruf melalui pemanfaatan media komputer di TK Alfaradis Sidoarjo. Dan dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemanfaatan media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan baik.

2. Saran

1)Kepada teman sejawat yang akan meningkatkan kemampuan mengenal huruf bila kondisi sekolah dan media disekolah memungkinkan peneliti memberikan saran untuk menggunakan media komputer.

2)Bagi lembaga sekolah dan segenap jajarannya dapat memberikan fasilitas layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui penerapan media komputer terhadap kemampuan mengenal huruf, Agar dapat tumbuh menjadi lembaga yang dinamis yang mampu memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan menumbuh kembangkan sikap inovatif melalui penerapan media komputer pada kemampuan mengenal huruf, meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis komputer dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan maksud mencapai efisien dan efektivitas bagi anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Y. 2008. *Pengantar teori belajar bahasa*.Surabaya:Unesa Press
- Benny A.Pribadi. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Dina Rakyat

- Cannor,Carol MCDonald,Marrison,Frederick.J and Katch Leslie E.2004. "Beyond The reading wars exploring the effect of child scientific".*Studi of growth in early Reading scientific studies of reading*.V8 N4 P305-336
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media
- Direktorat pendidikan dasar dan menengah. 2010. *Kurikulum TK/RA Standar kompetensi departemen pendidikan nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Diane Trister Dodge,Laura J Colker,2001. *The Creative Curriculum for early chilhood*. Woshington DC.Teaching Strategis.inc
- Ervania Yafie dkk. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada bidang Sains tematik binatang untuk anak kelas B di TKN Tlogowaru Malang". Kajian teori dan Pratek pendidikan anak usia dini .Vol 1 no 1.juni 2013.pp1-7
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak pedoman pengembangan silabus*. Jakarta: Depdikbud
- Lydia Plawman and Christino Stephen. 2005 "Children play and computer in Preschool Educations"*British Journal of Educational*.vol 36 no 2. 2005.pp.145-157
- Ratna Dwi Ade. 2014. "Pengembangan media video pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan Bilangan pada anak usia dini". Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negri Surabaya
- Syahrul Ismet. 2013. "Urgensi permainan komputer stimulasi perkembangan anak usia dini". Studi Kualitatif di Kelompok B TK Islam Al-Azhar 13 Rawamangun Jakarta Timur Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- Suhardjono. 2013. *Penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan pengembangan profesi Guru*. Bumi aksara 979-526-259-9
- Suyanto, Slamet. 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas
- Yuliani Nurani Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta : Indeks