

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Lima Huruf Vokal Melalui Media Aplikasi Power Point
Pada Anak Kelompok A*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP LIMA HURUF VOKAL MELALUI MEDIA APLIKASI POWER POINT PADA ANAK KELOMPOK A

Winarni Suparti

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: winarniwinarni@mhs.unesa.ac.id

Nurhenti D. Simatupang

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurhentisimatupang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal melalui media aplikasi *power point*. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto dengan jumlah 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan dokumentasi yang berupa foto kegiatan anak dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal melalui media aplikasi *power point* sebesar 23,96% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *power point* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak kelompok A TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto.

Kata Kunci : Konsep lima huruf vokal, media aplikasi *power point*

Abstract

This classroom action research aims to improve the ability to know the concept of the five vowels through media power point applications. The subjects were a group of children in TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto with the number of 15 children consisted of 9 boys and 6 girls. Data collection techniques used in this study was the observation made by peers and documentation activities in the form of photos of children in the learning process. Data analysis techniques in this study using descriptive statistical analysis. The results showed an increased ability to recognize the concept of the five vowels through the application media power point of 23.96% based on the evaluation of the results of the first cycle and the second cycle. From the above description, it can be concluded that the media power point applications can enhance the ability to know the concept of the five vowels in children in group A TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto.

Keywords: *The concept of five vowels, media power point applications*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 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 (Permen Diknas No 58 Tahun 2009, 2010:1).

Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk

pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Depdikbud, 1995).

Salah satu bidang pengembangan KBM di TK ada beberapa aspek pengembangan salah satunya yaitu kemampuan bahasa. Pengembangan bahasa dapat diperoleh melalui kegiatan bercerita, mengenal kosa kata, mengenal abjad, bernyanyi, membaca gambar. Kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standart Nasional PAUD tertuang standart tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup pengembangan bahasa adalah sebagai berikut : menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Salah

satunya pada lingkup pengembangan keaksaraan ada tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdiri dari : mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

Namun berdasarkan pada observasi awal pemahaman anak TK Plus “Tunas Bangsa” dalam mengenal huruf vokal masih rendah dari seluruh jumlah 15 anak kelompok A sudah ada 6 atau $6/15 \times 100\% = 40\%$ anak yang khususnya mampu dalam mengenal konsep huruf lima vokal sedangkan 9 atau $9/15 \times 100\% = 60\%$ anak yang lain masih belum mampu mengenal konsep lima huruf vokal.

Banyak faktor yang menyebabkan perkembangan Bahasa khususnya mengenal konsep lima huruf vokal belum mencapai tingkat perkembangan. Hal ini disebabkan kegiatan dalam pengenalan huruf hanya melalui kegiatan menebali huruf, meniru suara guru yang mengucapkan huruf, poster yang di tempel pada papan tulis serta mewarnai gambar huruf sehingga anak menjadi tidak tertarik dengan kegiatan tersebut karena di rasa membosankan.

Mengingat pentingnya mengenal konsep lima huruf vokal maka peneliti mengadakan perubahan dalam hal mengajar, terutama dalam penggunaan media. Media aplikasi *power point* merupakan media yang akan digunakan dengan tujuan agar anak merasa senang dan tertarik serta antusias dalam pembelajaran sehingga tertanamkan konsep lima huruf vokal di dalam memorinya, sehingga berangsur-angsur dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: 1. Bagaimanakah aktivitas guru dan anak dengan melalui media aplikasi *power point* ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak, 2. Bagaimanakah media aplikasi *power point* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak Kelompok A di TK Plus “Tunas Bangsa” Kecamatan Sooko Mojokerto.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak dalam kegiatan mengenal konsep lima huruf vokal dengan media aplikasi *power point* di TK Plus “Tunas Bangsa” Kecamatan Sooko Mojokerto, 2. Untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal melalui media aplikasi *power point* di TK Plus “Tunas Bangsa” Kecamatan Sooko Mojokerto.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini manfaat yang dapat diperoleh secara praktis yaitu: 1. Dapat membantu memberi acuan dalam meningkatkan

kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal, 2. Dapat menambah wawasan, meningkatkan kreatifitas dan memperbaiki kegiatan pembelajaran bahasa, 3. Dapat memberi wawasan kepada orang tua dalam membimbing anak dalam mengenal konsep lima huruf vokal, 4. Dengan bermain komputer melalui aplikasi *power point* anak akan lebih mudah dalam mengingat lima huruf vokal.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:97), kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Senada dengan pendapat di atas Zain (dalam Yusdi, 2010:10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Berdasar kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu daya atau potensi yang di miliki dalam diri setiap individu yang dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam melakukan sesuatu.

Pengertian konsep adalah suatu arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama (Djamarah, 2008:30). Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga, konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata.

Sedangkan menurut Soejdadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (lambang bahasa).

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka dapat di ambil kesimpulan konsep adalah suatu ide abstrak yang mewakili objek sesuai klasifikasinya yang dapat dinyatakan dalam lambang huruf atau bentuk suatu kata.

Menurut Sugihastuti (2006:29), huruf adalah gambar atau lambang bunyi (bahasa), sedangkan huruf secara leksikal adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa disebut juga sebagai aksara. Sedangkan menurut Nakhrawie (2004:1) huruf adalah lambang atau gambaran dari bunyi. Sugihastuti (2006:33), menyatakan huruf hidup adalah huruf yang melambangkan vokal, yaitu a, i, u, e, o.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat di ambil suatu kesimpulan bahwa mengenal huruf vokal adalah mengetahui lambang bunyi bahasa terdiri dari huruf a, i, u, e, o.

Menurut Gagne (dalam Sujiono, 2008:8.4) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Senada dengan kedua pendapat di atas Gerlach & Ely (dalam Latif, dkk, 2013:151), media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasar pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran oleh guru kepada anak sehingga materi tersebut tersampaikan dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Menurut Dhieni (2013:9), media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar yaitu : 1. media *audio* yakni media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema, 2. media *visual* yakni media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat, 3. media *audio visual* yakni merupakan kombinasi dari media *audio* dan media *visual* atau biasa disebut media pandang-dengar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Alwi, 2005:585), komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengolah data secara cermat menurut yang diintruksikan, dan memberi hasil pengelolaan, serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, musik, televisi, faksimile, dsb), biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan serta unit pengontrolan.

Sedangkan menurut Ulum (2011:8), definisi komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima input data, mengolah data dan memberikan hasil dalam bentuk informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer dan juga dapat menyimpan program dan hasil pengelolaan yang bekerja secara otomatis.

Berdasarkan ke dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan perangkat elektronik yang menerima, menyimpan di memori dan menyajikan data berupa berbagai informasi.

Aplikasi adalah penggunaan dalam komputer, intruksi (*intruksi*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output* (Jogiyanto, 2005:17)

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Alwi, 2005:61) aplikasi berarti penggunaan atau penerapan. Berdasar pada dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan penerapan atau penggunaan dalam input berupa perintah yang telah di program sedemikian rupa untuk dapat mengelolanya agar menghasilkan *output* yang berupa tulisan, image, suara dan bentuk yang dapat dibaca oleh komputer.

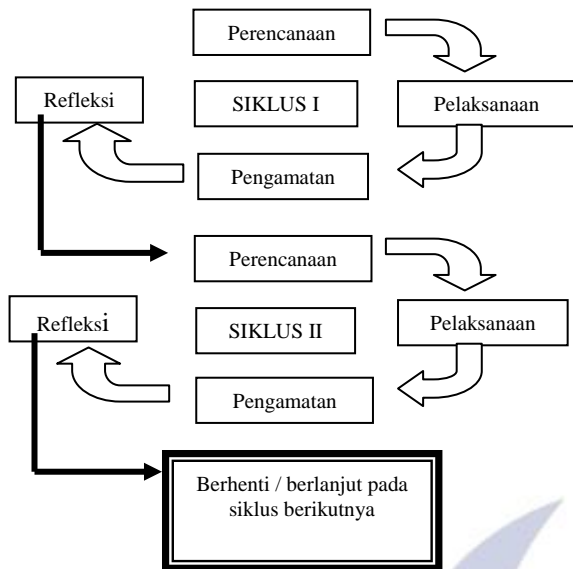
Menurut Daryanto (2012:157) *Microsoft Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*. Program ini dirancang khusus menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa aplikasi *power point* merupakan salah satu apliasi komputer yang dapat digunakan untuk menyampaikan presetasi dengan tampilan berbagai objek baik gambar, teks, dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan media aplikasi *power point* untuk mengajar mengenalkan konsep huruf yaitu lima huruf vokal a, i, u, e, o. Aplikasi *power point* merupakan suatu media kegiatan yang di pilih guna membantu guru mempermudah penyampaian materi pembejaraan yang dengan menyenangkan dan riang gembira. Pada penelitian ini mengupayakan mengenalkan konsep lima huruf vokal dengan mengajak anak bermain melalui aplikasi *power point*. Dengan harapan anak dapat dengan mudah mengerti dan memahami macam-macam huruf vokal. Dengan demikian wawasan dan pengetahuan anak dalam berbahasa akan semakin berkembang lebih luas.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal melalui media aplikasi *power point* pada anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto melalui media aplikasi *power point* menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengembangkan desain model Kemmis dan Taggart. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1

Sumber : (Arikunto, dkk., 2010:16)

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto dengan jumlah 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto yang berjumlah 15 anak dalam mengenal konsep lima huruf vokal melalui media aplikasi *power point*.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Adaptasi dari Sudjiono, 2010:43)

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk menghitung persentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, dkk., 2010:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

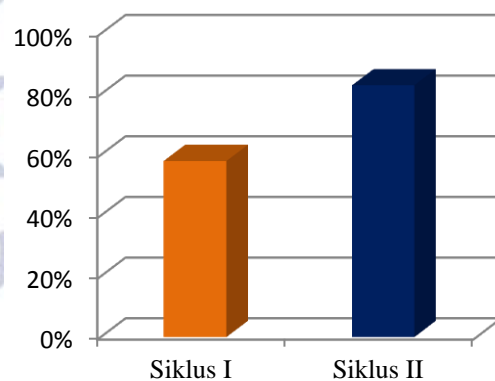
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

| No | Lembar Observasi | Siklus I | Siklus II | Keterangan |
|----|------------------|----------|-----------|------------------|
| 1 | Aktivitas Guru | 65,62% | 84,37% | Meningkat 18,75% |
| 2 | Aktivitas Anak | 59,37% | 81,12% | Meningkat 21,75% |

Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan prosentase 65,62% kemudian meningkat 18,75 menjadi 84,37 pada siklus II. Sedangkan aktivitas anak pada siklus I sebesar 59,37% meningkat 21,75% menjadi 81,12% pada siklus II.



Grafik 1
Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Lima Huruf Vokal

Berdasarkan grafik di atas, pada siklus I kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal hanya 59,37% anak yang mencapai indikator. Setelah dilaksanakan siklus II ketercapaian indikator meningkat menjadi 83,33%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian

tindakan kelas yang dilakukan melalui media aplikasi *power point* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto.

Hal ini senada dengan pendapat Seefeld dan Wasik (2008:375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyikapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.

Sedangkan Hariyanto (2009:82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu menulis dan mengucapkan lima huruf vokal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep lima huruf vokal pada anak kelompok A di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto ditemukan beberapa saran sebagai berikut: 1. Dalam menjelaskan materi hendaknya intonasi guru harus jelas dan berekspresi sehingga anak paham tentang apa yang disampaikan guru, 2. Dapat dikembangkan oleh guru kegiatan pembelajaran dengan media yang bervariasi, 3. Dalam memilih model pembelajaran dan media disarankan mudah dipahami oleh anak sesuai dengan perkembangan usianya dan yang terpenting dapat meningkatkan kemampuan serta kreativitas anak, 4. Guru hendaknya memberi motivasi pada anak agar lebih semangat, percaya diri dan mandiri, 5. Bila ada anak yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan dan anak mengalami perkembangan yang lambat hendaknya guru dapat berkerja sama dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhari. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, dkk, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamaedia Group.
- Nakhrawie, Asrifin An. 2004. *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jakarta: Agung
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, Jakarta: Indeks.
- Sudjiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujiono,. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sugihastuti. 2006. *Editor Bahasa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Ulum, Bahrul. 2011. *Power point dan Internet From Zero to Hero*. Surabaya: Indah.
- Yusdi Milwan. 2010. *Pengertian Kemampuan*, [bloksport.com/pengertian kemampuan. Htmi](http://bloksport.com/pengertian-kemampuan.html).