

Analisis Kualitas Belajar dengan Penggunaan Media Papan Huruf Terhadap Kapabilitas Pemahaman dan Pengenalan Abjad

Enjelina Vincere Sihombing¹ Eka Yuli Yana² Ines Manalu³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: enjelinasihombing34@gmail.com¹

Abstrak

Media sebagai salah satu kunci berjalan nya proses pembelajaran. Menyangkut pada pentingnya media bagi kualitas pembelajaran baik segi pemahaman dan pengenalan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah peserta didik benar-benar memahami dengan benar apa yang telah dipelajari dalam kelas melalui penggunaan media belajar?. Berdasarkan uraian masalah tersebut, tujuan dari penulisan penelitian ini adalah memecahkan permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan anak mengenai pemahaman dan pengenalan huruf yang menjadi dasar kemampuan membaca. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif, yaitu metode yang berfokus pada pengamatan yang mendalam. Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan, penggunaan media papan huruf bukan hanya memberikan pengenalan dan pemahaman abjad pada anak. Namun juga mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam penyusunan huruf membentuk kata baru sehingga menambah kosa kata anak. Penggunaan media papan huruf dalam pembelajaran menjadi salah satu rekomendasi dari penulis dalam meningkatkan pemahaman anak akan abjad dan kosa kata baru dalam perkembangan bahasa.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Kualitas Pemahaman



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kualitas belajar menjadi poin utama yang diperhatikan dalam penyusunan dan assesmen dalam pembelajaran. Pembentukan tujuan pembelajaran diharapkan menghasilkan kualitas belajar yang dituntut sama dengan tujuan awal, sehingga dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, maka kualitas belajar dapat dikategorikan Baik (B) bahkan Amat Baik/Sangat Baik (A). Hal ini tentunya menjadi alasan yang kuat mengapa perlunya penetapan yang mantap terhadap tujuan pembelajaran. Kualitas belajar ini akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Namun, hal ini menjadi salah satu perhatian penting dalam pendidikan, karna masih ada saja lembaga pendidikan yang tidak memperhatikan dengan baik tujuan pendidikan. Hanya dengan 1 moto yaitu anak menjadi anak yang pintar tanpa memperhatikan minat, kemauan bahkan kemampuan anak.

Berdasarkan hal tersebut, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah dalam implemementasi pembelajaran dalam kelas, anak mampu memahami dengan benar apa yang mereka pelajari melalui penggunaan media belajar, bukan hanya sekedar mengetahui secara garis besar. Judul ini diangkat berdasarkan pengalaman penulis yang merupakan latar belakang teoritis dari penelitian ini, yaitu saat melakukan observasi pada beberapa sekolah, masih banyak anak-anak yang tidak benar-benar memiliki pemahaman akan materi yang telah mereka pelajari. Contohnya, ketika ditanya kemampuan membaca dan menyatakan diri sudah bisa, namun kenyataannya pemahaman perbedaan bunyi huruf saja belum mampu. Hal inilah yang mendorong penulis mengangkat permasalahan ini sebagai judul penelitian terkait pemahaman dan pengenalan anak akan huruf. Dan berdasarkan pemaparan tersebut sudah tentu sejalan dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu memecahkan

permasalahan terkait kurangnya kemampuan pengegetahuan anak mengenai pemahaman dan pengenalan huruf yang menjadi dasar kemampuan baca anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang telah kami lakukan adalah metode kualitatif. Yaitu metode yang berfokus pada pengamatan yang mendalam. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menyajikan kajian atas pengamatanyang lebih komprehensif. Untuk mendapatkan hasil lebih teliti, kami menggunakan teknik pengisian angket. Dimana dalam angket tersebut, kami mencantumkan 14 poin capaian pembelajaran anak dalam lingkup pengenalan dan pemahaman huruf dalam bidang Bahasa. Penelitian ini difokuskan dengan subjek anak usia dini usia 6 tahun. Alasan kami memilih usia 6 tahun, karna usia ini akan memasuki tahap sekolah dasar. Sehingga kami memfokuskan usia ini dalam penelitian untuk melihat kemampuan pemahaman dan pengenalan akan huruf.

Penelitian ini kami lakukan sebanyak 2 kali di sekolah yang sama, yaitu di TK PELANGI, tepatnya berlokasi di Jl. Bhayangkara No. 417, Indra kasih, Kec.Medan Tembung, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara (20221). Prosedur penelitian yang kami lakukan yaitu, kami meminta anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang kami sesuaikan dengan konteks yang tertera dalam angket. Metode yang kami gunakan dalam kegiatan anak-anak tersebut adalah metode bermain. Metode ini kami gunakan agar anak tetap merasa senang dan tidak jenuh serta memenuhi salah satu kebutuhan anak, yaitu bermain. Sedangkan untuk model yang kami gunakan dalam pelaksanaan penelitian ini, kami menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual. Yang dimana, model pembelajaran ini menghubungkan materi yang dipelajari anak dengan kehidupan nyata. Hal ini akan mendukung pemahaman anak mengenai materi yang diberikan, karena anak bisa belajar secara langsung dari objek yang digunakan. Berdasarkan kegiatan yang telah kami lakukan sebanyak 2 kali secara berturut, subjek dari penelitian kami ini adalah anak dengan usia 6 tahun, maka kami mendapatkan hasil dari penelitian tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keefektifan Media

Media Pembelajaran menjadi salah satu poin yang sangat penting diperhatikan dalam pembelajaran. Secara umum, pengertian media adalah, segala sesuatu yang digunakan dalam pertukaran informasi antara pengirim dan penerima informasi, (Hayes et al., 2017). Sama halnya dengan media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dari pengertian di atas, sudah dapat diprediksi seberapa penting penggunaan media pembelajaran dalam keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran itu sendiri, media yang digunakan tentu sangat beragam, melihat pada apa yang menjadi materi dan tujuan pembelajaran. Berbicara dalam lingkup Pendidikan Anak Usia Dini, media pembelajaran itu sering digunakan anak bukan hanya pada waktu jam belajar formal saja, namun ketika mereka sedang bermain bersama, bernyanyi, bahkan ketika melakukan berbagai kegiatan. Hal ini dikarenakan, pada masa usia keemasan mereka (golden age), segala sesuatu yang ada di sekeliling mereka ada sumber belajar, yang membawa mereka semakin paham dan mengerti akan dunia. Namun dalam pemilihan media pembelajaran itu sendiri, perlu adanya penyortiran mengenai media apa yang memang sesuai dan bisa dipakai dalam pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal lain yang perlu diperhatikan yaitu apa yang menjadi kebutuhan masing-masing anak. Pertanyaannya adalah, mengapa hal ini menjadi hal penting?. Bukankah proses pembelajaran dalam ruangan kelas

yang sesuai dengan materi pembelajaran sudah cukup untuk mengukur kualitas belajar dan mengajar? Hal ini tentu salah besar, terutama mengukur kualitas belajar anak dengan materi pembelajaran yang sudah tuntas diberikan kepada siswa. Karena pada dasarnya, setiap anak lahir dalam situasi dan kondisi yang berbeda-beda baik secara fisik, kesehatan, finansial, maupun aspek-aspek lainnya, (Moto, 2019). Hal ini lah yang menjadi salah satu acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam kelas. Perbedaan ini membuat anak harus dipahami sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Anak tidak bisa dipaksakan untuk mampu mengeja meskipun teman seusia nya bahkan sudah mampu membaca dengan lancar. Namun hal ini mestinya menjadi salah satu perhatian guru dan orangtua perihal ketertinggalan perkembangan anak. Dan yang menjadi program yang paling umum diberikan adalah memberikan stimulus (rangsangan) yang mampu meningkatkan kemampuan anak sehingga sesuai dengan capaian perkembangan seharusnya. Namun dalam konsep stimulus, bisa saja anak yang belum matang dan memiliki kesiapan distimulus sesuai dengan perkembangan biologis nya. Namun, hal ini tidak membuahkan progres yang besar, karena pada dasarnya terlebih dahulu anak harus memiliki kesiapan dan kematangan belajar.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan, media pembelajaran benar-benar memiliki pengaruh besar, bukan hanya bagi pembelajaran yang berlangsung, namun bagi penelitian yang kami lakukan. Dalam kegiatan tersebut, kami menggunakan media berupa papan huruf dan beberapa lembar print out berbagai gambar barang. Dimana dalam pemilihan media itu sendiri kami sesuaikan dengan poin poin apa saja yang akan kami perhatikan dalam penelitian kami yang menyakut pada media yang kami gunakan. Menurut (Adhimah, 2020) Subjek penelitian adalah sumber data yang mampu dan dapat memberikan informasi yang terkait dengan permasalahan dan kasus dalam penelitian yang diteliti. Media papan huruf dan kertas bergambar tersebut kami sesuaikan dengan anak berusia 6 tahun yang adalah merupakan subjek dari penelitian ini. Dalam kegiatan yang sedang berlangsung, kami juga melihat keantusiasan anak dalam kegiatan. Mereka secara bergantian dan bergilir untuk melakukan kegiatan bermain yang telah kami rancang.

Prosedur Penelitian

Pada tahap pelaksanaan peneliti mempersiapkan beberapa proses selama penelitian dilakukan. Tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Awal (Persiapan dan Perencanaan). Pada Tahap persiapan dan perencanaan peneliti akan terlebih dahulu melakukan: (a) Meminta izin dan memberikan surat untuk melakukan penelitian di sekolah. (b) Menyiapkan instrumen penelitian (media dan angket) yang akan di gunakan dalam penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian. Setelah tahap perencanaan selesai maka akan melakukan penelitian langsung ke sekolah yang menjadi tempat penelitian. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain Papan Huruf yang kami lakukan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:
 - a. Sebelum melakukan permainan dengan papan huruf, kami meminta anak menyebutkan nama-nama objek dari kertas bergambar.
 - b. Kemudian kami juga meminta anak menyebutkan huruf apa saja yang tergabung membentuk nama dari objek yang telah mereka sebutkan.
 - c. Kami bersama anak-anak menyanyikan lagu ABC secara bersama-sama, untuk menggingat kembali serta melihat kemampuan anak dalam menyebutkan dan memahami perbedaan dalam penyebutan bunyi huruf konsonan dan huruf vokal.
 - d. Selanjutnya, kami juga meminta anak mengingat huruf apa saja dengan bentuk yang sama dengan benda apapun yang mereka ingat dan ketahui. (Misalnya: Kursi (h),

- Ketapel (y), Penggaris (l).
- e. Setelah beberapa pengenalan tersebut, kemudian kami meminta anak menyusun huruf membentuk nama objek yang ada dalam kertas bergambar yang sudah disebutkan tadi.
 - f. Kami kemudian meminta anak melakukan berbagai tindakan yang terkait dengan indikator-indikator pencapaian yang tertera pada angket tersebut.
3. Tahap Akhir Penelitian (Pengumpulan dan Pengolahan Data). Setelah seluruh pelaksanaan dalam penelitian ini selesai maka seluruh data tersebut dapat di kumpulkan dan melakukan pengolahan data dalam uraian berbentuk artikel.

Pembahasan

Dalam penelitian yang telah kami lakukan, kami melihat bagaimana kapabilitas pemahaman dan pengenalan anak mengenai abjad untuk usia 6 tahun. Penelitian ini kami lakukan pada 2 orang anak saja dengan usia yang sama untuk melihat apakah ada perbandingan yang signifikan antara dua anak dengan usia dan konsep permainan yang sama. Hal ini tentu sangat terkait terhadap perkembangan anak, karena kami dapat melihat, perkembangan anak yang lebih signifikan dalam bidang kognitif, sosial emosional, matematika, seni, dan yang paling utama adalah bidang bahasanya. Berikut adalah indikator capaian pada angket penelitian yang hendak kami amati perkembangannya pada diri anak dalam lingkup pengenalan dan pemahaman huruf. Indikator ini kami sesuaikan dengan Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Permedikbudristek No 5 tahun 2022 (Culture, 2022)

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 1.

No	Pernyataan	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal objek melalui nama objek di papan huruf				
2	Anak mampu mengucapkan bunyi huruf dengan benar menggunakan media papan huruf				
3	Anak mampu mengingat bunyi huruf konsonan				
4	Anak mampu mengingat bunyi huruf vokal				
5	Anak mampu mengenal nama objek disekitarnya				
6	Anak mampu menggabungkan huruf menjadi nama objek				
7	Anak mampu mengungkapkan kembali nama objek dari huruf-huruf yang telah disusun dengan benar				
8	Anak mampu menunjukkan huruf pada papan huruf baik acak maupun berurut sesuai arahan				
9	Anak menunjukkan kegemaran menggunakan media papan huruf				
10	Anak menunjukkan kegemaran menggunakan media gambar				
11	Anak mengetahui nama dari media gambar hanya dengan melihat media gambar				
12	Anak menunjukkan pemahaman lebih dalam pembelajaran dengan menggunakan media papan huruf melalui menyusun kata baru				
13	Anak mampu menyusun huruf kembali sesuai dengan kata yang tertulis				
14	Anak mampu mengenal abjad melalui gambar-gambar benda yang menyerupai bentuk abjad				

Berdasarkan hasil pengamatan, kami mendapatkan hasil yang tertera pada angket yang telah kami amati. Dimana kami melihat perkembangan yang sangat baik pada tiap indikator capaian perkembangan anak. Sebanyak dua kali pertemuan penelitian yang kami lakukan, kami melihat adanya perkembangan anak dari hari pertama dan hari kedua. Dimana pada hari pertama, ketika kami melakukan kegiatan, kami melihat terdapat 2 indikator yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun untuk 12 indikator lainnya sudah dalam kolom Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari perkembangan yang telah terjadi dalam 2 kali pertemuan untuk penelitian, kami melihat adanya pengaruh dari media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan anak. Dari Media papan huruf tersebut, indikator yang paling mencolok adalah, mengasah kinerja otak anak untuk membentuk kata baru. Dan ini adalah salah satu indikator yang berkembang dari BSH menjadi BSB. Berikut adalah beberapa gambar terkait penelitian yang telah kami lakukan.



Gambar 1. Gambar Anak Menyusun Huruf Sesuai Abjad



Gambar 2. Gambar Anak Menyusun Nama Objek dari Kertas Bergambar Serta Menyusun Kata Baru



Gambar 3. Gambar Anak Menyebutkan Nama-Nama Objek di Kertas Bergambar

Media pembelajaran yang sesuai, tentunya akan memberikan pengaruh positif dalam proses pendidikan. Hal ini tentu berkaitan erat dengan perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran yang positif tentunya akan membawa pengaruh baik bagi perkembangan anak.

hal tersebut didasari oleh argumen dari (Moto, 2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa, dikarenakan bahan aja yang digunakan akan lebih menarik perhatian siswa/siswi, sehingga akan tercipta rasa ingin tahu bagaimana melakukan pembelajaran dengan media tersebut. Tentunya media pembelajaran juga merangkut gaya belajar peserta didik. Adapun gaya belajar siswa dibagi menjadi 3, yaitu Visual, Auditori, dan Kinestetik. Penggunaan media pembelajaran tentunya akan mendukung gaya belajar siswa yang pastinya berpengaruh pada proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dan juga hasil dan kualitas belajar siswa, (Moto, 2019).

KESIMPULAN

Media pembelajaran sebagai salah satu penentu kualitas belajar peserta didik. Penggunaan media berupa papan huruf dapat menjadi salah satu cara dalam melihat dan menganalisis kualitas dan pemahaman peserta didik akan huruf. Bukan hanya sekedar melihat sejauh mana pemahaman peserta didik, namun juga sebagai media untuk memperkenalkan kata-kata baru. Penggunaan media pembelajaran papan huruf juga dapat digunakan menjadi salah satu media belajar yang menggunakan gaya belajar visual. Media pembelajaran yang tepat akan mendukung proses pembelajaran dan tentunya mengembangkan kemampuan dan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini(studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Culture, M. of E. and. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligencia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>