

DESAIN MEDIA DIAGRAM SPINTAR UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Tiya Nurus Santi^{1*}, Allan Firman Jaya²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: tyanurus@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang sangat penting untuk menyiapkan peserta didik memasuki pendidikan selanjutnya. Melalui PAUD anak mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui bermain dengan hal-hal yang membuat anak senang. Anak-anak ada di masa emas mereka, saat mereka dapat tumbuh dan berkembang sepenuhnya jika mereka menerima rangsangan yang tepat. Untuk membantu proses belajar literasi keaksaraan awal anak menggunakan media diperlukan saat melaksanakan pembelajaran di PAUD. Di TK Sekar Insani perkembangan kemampuan literasi keaksaraan awal anak rendah, karena penggunaan media kurang menarik dan anak sulit membedakan huruf yang bentuk dan bunyinya hamper ama. Media Pembelajaran sangat penting untuk setiap kegiatan pembelajaran terutama dalam PAUD. Media Diagram SpinTar adalah sebuah sarana digunakan untuk membantu pendidik memberikan informasi atau pembelajaran literasi keaksaraan awal anak seperti mengenalkan huruf, simbol huruf, merangkai kata sederhana, dan menyusun huruf. Melalui media ini, peserta didik menjadi mudah merespon pelajaran dari guru. Tujuan adanya penelitian ini yaitu untuk memberikan penjelasan tentang desain media Diagram SpinTar yang dimaksudkan untuk membantu anak-anak usia dini mengembangkan keterampilan literasi keaksaraan awal. Penelitian deskriptif kualitatif ini melibatkan dua puluh lima siswa TK Sekar Insani yang berusia antara empat sampai lima tahun. Hasil penelitian ini menghasilkan media yang dikenal sebagai Diagram SpinTar sebagai media untuk menstimulus kemampuan anak-anak usia dini untuk memahami keaksaraan awal.

Kata Kunci: *Media Diagram; SpinTar, Kemampuan Literasi Keaksaraan Awal*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk pendidikan selanjutnya. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas seseorang. Pendidikan dimulai pada usia dini dan berfungsi sebagai dasar untuk memperoleh semua pengetahuan (Permata, 2020). Pendidikan anak usia sangat penting untuk menumbuhkan enam aspek perkembangan anak: agama dan moral, sosem, fisik motorik kognitif, bahasa, dan seni (Handayani, 2021). Karena tidak semua orangtua memiliki kemampuan yang tepat dalam memberikan stimulasi yang tepat pada anaknya. Jika anak-anak menerima stimulasi yang tepat dan sesuai, mereka akan tumbuh dan berkembang dengan sempurna di masa emas ini. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu cara untuk menyiapkan mengenal berbagai pengetahuan baru, karakter dan kecerdasan sesungguhnya di tingkat pendidikan selanjutnya. Aspek bahasa adalah salah satu yang harus dikembangkan. Kemampuan berbahasa anak juga dapat disebut dengan kemampuan literasi yang didalamnya terdiri dari kemampuan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Kemampuan literasi harus dimiliki anak sejak usia dini, pemberian stimulasi keaksaraan awal yang tepat akan memberikan dampak pada kemampuan literasi selanjutnya (Shomiyatun, 2018).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak adalah kemampuan literasi keaksaraan awal. Ini berarti bahwa anak sudah tahu apa itu huruf sebelum mereka belajar membaca dan menulis (Mubarroroh dkk., 2023). Kegiatan pengenalan huruf pada anak harus dilakukan secara menyenangkan, sesuai dengan salah satu karakteristik anak yaitu bermain. Maka dari itu, kita harus menyesuaikan diri dengan karakteristik anak dan tidak memaksa anak untuk tetap tenang dan senang dengan proses pembelajaran. Media penting untuk pembelajaran anak usia dini untuk membantu anak belajar. Media biasanya digunakan untuk mendukung aktivitas belajar, media yang digunakan dalam PAUD adalah alat permainan yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mereka sepenuhnya.

Media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang konkrit sehingga anak-anak lebih paham apa yang diajarkan oleh guru (Rupnidah dan Suryana, 2022). Media pembelajaran adalah alat peraga yang terdiri dari komponen audio dan visual, serta kombinasi keduanya, yang digunakan untuk membantu siswa memahami topik pelajaran. Alat peraga ini juga menggabungkan kegiatan stimulus respons antara guru dan siswa (Asti, 2021). Untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak usia dini, tidak mungkin untuk melepaskan diri dari media pembelajaran. Ini karena belajar anak usia dini dilakukan melalui bermain; media ini termasuk media nyata, media audio, media visual, dan media lingkungan sekitar. Akibatnya, kegiatan pembelajaran anak usia dini berhasil.

Media yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak dapat membantu menyediakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru didorong untuk menjadi kreatif dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dan lingkungannya. Banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membuat belajar dan bermain lebih mudah bagi siswa. Akibatnya, siswa lebih bersemangat untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan bahan atau isi materi pembelajaran sehingga dapat mendorong atau meningkatkan minat, pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar (Ra dan Fuad, 2021). Untuk memecahkan masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

Salah satu perkembangan terpenting pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan ini membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan lainnya dan membangun interaksi mereka dengan lingkungan sosialnya (Sari, Hafidah, dan Nurjanah, 2020). Literasi menghasilkan kemampuan anak untuk menulis, membaca, berbicara, dan memecahkan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, literasi terkait erat dengan kemampuan bahasa anak (Henry dkk., 2020). Literasi berkembang ketika anak-anak berpartisipasi dalam berbagai pengalaman membaca dan menulis yang ditingkatkan secara arahan langsung, awalnya dengan mengembangkan bahasa lisan kemudian belajar membaca dan menulis sehingga keaksaraan berkembang secara runtut. Pengenalan huruf sebagai dasar yang dapat dikenalkan untuk anak pada kemampuan literasi keaksaraan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Literasi dapat meningkatkan kecerdasan anak, meningkatkan kreativitas dan pemikiran logis, meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan sekitarnya dan orang lain, dan melatih kemampuan dasar yang dimiliki anak untuk pendidikan selanjutnya (Potensia, 2023). Teori Constructive dari Vygotsky dan Piaget dalam (Kognisi dkk., 2021) mengatakan bahwa perkembangan bahasa dan kognisi anak didasarkan pada interaksi sosial. Pengetahuan, prinsip, dan sikap anak akan berkembang dengan sendirinya sebagai hasil dari interaksi dengan orang lain. Misalnya, ketika anak-anak belajar membaca huruf, mereka akan belajar membentuk suku kata dan kata-kata tertentu, yang akan membantu mereka berpikir dan berkomunikasi dengan orang lain.

Untuk mengembangkan kemampuan literasi, anak memerlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna. Permainan yang bermakna, aman, nyaman, dan menyenangkan harus digunakan untuk mendorong keaksaraan. Pendidik harus mulai mengajarkan anak-anak simbol dan bunyi huruf secara bertahap melalui kegiatan belajar bermain. Pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal. Ini termasuk guru yang memahami konsep dengan benar, karakteristik anak, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan anak yang memadai, ketersediaan berbagai sumber dan media belajar yang menarik, dan keinginan anak untuk belajar (Khaeriyah, Saripudin, dan Kartiyawati, 2018).

Kasus di lembaga TK Sekar Insani sebagian besar anak belum menghafal huruf dengan sempurna hal ini dibuktikan dengan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lembaga tersebut, dari keseluruhan anak yang ada di kelompok A (4-5 th) yang berjumlah 25 anak terdapat 76% anak yang tidak tuntas belajarnya. Terdapat 11 anak belum hafal huruf dengan sempurna, 8 anak susah membedakan huruf b, d, m, n, p, dan q, dan 5 anak sering salah dalam pengucapannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya model pembelajaran berpusat pada guru, sehingga anak-anak tidak terlibat dengan kegiatan. Media yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya yaitu kartu huruf, puzzle huruf dan buku cerita namun peserta didik kurang tertarik, mudah bosan, kurang antusias dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Hasil observasi di TK Sekar Insani Montong menunjukkan bahwa media digunakan kurang dan terbatas, terutama yang digunakan untuk mengembangkankemampuan literasi anak. Media yang

digunakan saat pembelajaran juga tidak menarik bagi anak, sehingga mereka cepat bosan. Karena itu, peneliti mengambil judul "Desain Media Diagram SpinTar untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. Dalam pengumpulan

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE digunakan oleh penulis dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan (R&D). Ini adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Sukma dkk., 2022). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan data kualitatif yaitu penjelasan mengenai desain media Diagram SpinTar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini, peneliti menggunakan metode sintesa. Metode ini, menurut Montessori, didasarkan pada teori asosiasi (dihubungkan) dengan model dan membantu anak-anak belajar membaca dengan menggunakan alat bantu gambar di setiap kata, kalimat, dan cerita yang bermakna (Vitaloka, 2023). Media pembelajaran ini dirancang untuk anak-anak berusia empat hingga lima tahun. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendorong anak untuk berkembang dalam kemampuan literasi keaksaraan awal.

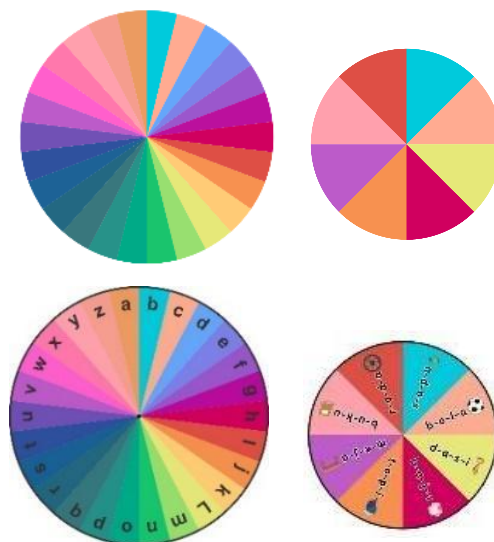
Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini: kayu triplek berbentuk lingkaran berdiameter 40 dan 30, kayu, lem kayu, gergaji, baut, spinner, pilog, dan cat kayu. Untuk media pembantunya antara lain adalah banner yang sudah didesain dengan tulisan huruf alphabet dan gambar, stiker, kartu huruf, dan kartu gambar.



Gambar 1. Foto Alat dan Bahan Pembuatan Media

Setelah menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam desain media ini, tahapan pembuatan media pembelajaran dimulai, yaitu:

Pertama, menentukan desain awal yang akan dibuat lebih dahulu yaitu merancang gambar yang akan dibuat dengan menyesuaikan karakteristik anak, Menentukan bentuk media seperti apa dan ukuran sesuai dengan kebutuhan anak, memilih warna yang terang dan menarik untuk anak.



Gambar 2. Foto Desain Awal Media

Pada artikel ini pembuatan media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi keaksaraan awal anak diantaranya adalah anak dapat mengenal bentuk huruf A-Z, anak dapat menyebutkan bunyi huruf A-Z, anak dapat menunjukkan symbol uruf, dan anak dapat menyebutkan kata yang dikenal. Media ini berbentuk seperti diagram lingkaran yang dapat diputar. Dibawahnya terdapat tempat untuk menyusun kartu huruf dan kartu gambar.

Kedua, sesudah menentukan konsep selanjutnya membuat desain media yaitu banner berbentuk lingkaran yang diberi tulisan huruf A-Z dan gambar beserta tulisan nama benda yang ada pada gambar tersebut. Rancangan desain ini seperti diagram lingkaran yang berisi data huruf abjad kemudian disajikan seperti diagram putar yang ada pada games di gadget dan dikembangkan dengan beberapa macam kegiatan yaitu: Kegiatan pertama, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran pertama yang terdapat penyajian data huruf A-Z. Kemudian ketika diagram tersebut berhenti anak menyebutkan huruf apa yang berada pada tanda panah tersebut. Kegiatan kedua, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran kedua yang terdapat kata sederhana dan gambar dari kata tersebut. Kemudian jika sudah berhenti anak diminta untuk mengucapkan huruf yang ada di suatu kata tertentu kemudian membacanya. Kegiatan ketiga, Anak memilih gambar yang sesuai pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada bagian bawah diagram lingkaran. Setelah memilih gambar anak melanjutkan untuk menyusun huruf sesuai contoh pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada kotak yang telah tersedia. Setelah desain sudah ditentukan kemudian dicetak untuk tahapan selanjutnya.

Ketiga, Memotong kayu triplek membentuk lingkaran dengan diameter 40 dan satunya 30 setelah itu kayu tersebut diampelas lalu ditemplei dengan banner yang sudah jadi tersebut. Rakit kayu penyangga dengan diagram lingkaran dengan baut dan spinner untuk sehingga diagram tersebut bisa berdiri menyerupai kipas angin.

Keempat, Menempel stiker di bagian depan lingkaran diagram, dan mengecat seluruh kayu dengan warna-warni agar terlihat menarik untuk anak. Media diagram spintar dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak.

Dalam media ini terdapat beberapa kegiatan yaitu: Kegiatan pertama, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran pertama yang terdapat penyajian data huruf A-Z. Kemudian ketika diagram tersebut berhenti anak menyebutkan huruf apa yang berada pada tanda panah tersebut. Kegiatan kedua, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran kedua yang terdapat kata sederhana dan gambar dari kata tersebut. Kemudian jika sudah berhenti anak diminta untuk mengucapkan huruf yang ada di suatu kata tertentu kemudian membacanya. Kegiatan ketiga, Anak memilih gambar yang sesuai pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada bagian bawah diagram lingkaran. Setelah memilih gambar anak melanjutkan untuk menyusun huruf sesuai contoh pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada kotak yang telah tersedia.



Gambar 3. Foto Media Diagram SpinTar

Diharapkan bahwa media ini akan membantu peserta didik memperoleh informasi, menumbuhkan semangat mereka untuk belajar, dan mewujudkan tujuan guru untuk melaksanakan pembelajaran (Wahyuni, 2018). Media ini juga diharapkan memiliki efek positif pada guru dan anak karena memberi mereka kesempatan untuk belajar secara langsung, yang membantu mereka mengenal huruf dan meningkatkan kemampuan literasinya.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari penjelasan yang diberikan pada bab dua tentang tahapan dan metode penggunaan media pembelajaran ini, dapat dikatakan bahwa anak-anak dari usia empat hingga lima tahun di TK Sekar Insani Montong dapat menggunakannya untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam keaksaraan dasar. Dalam media tersebut terdapat beberapa kegiatan yaitu: Kegiatan pertama, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran pertama yang terdapat penyajian data huruf A-Z. Kemudian ketika diagram tersebut berhenti anak menyebutkan huruf apa yang berada pada tanda panah tersebut. Kegiatan kedua, Anak memutar pada lapisan diagram lingkaran kedua yang terdapat kata sederhana dan gambar dari kata tersebut. Kemudian jika sudah berhenti anak diminta untuk mengucapkan huruf yang ada di suatu kata tertentu kemudian membacanya. Kegiatan ketiga, Anak memilih gambar yang sesuai pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada bagian bawah diagram lingkaran. Setelah memilih gambar anak melanjutkan untuk menyusun huruf sesuai contoh pada lapisan diagram kedua kemudian diletakkan pada kotak yang telah tersedia. Setelah desain sudah ditentukan kemudian dicetak untuk tahapan selanjutnya. Kegiatan tersebut dapat menstimulasi perkembangan literasi keaksaraan awal anak berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bidori, F., & Puspitowati, I. (2021). Pengaruh kebutuhan kognisi, preferensi risiko dan jenis kelamin terhadap niat berwirausaha mahasiswa. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 3(3), 699-710.
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93-102.
- Ilyas, S. N., Amal, A., Asti, A. S. W., & Hajerah, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-16.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119.
- Mubarroroh, A., Arafik, M., Wahyuni, S., & Arifin, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 732-745.
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Sartika, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Di RA Bani Fuad Syihabuddin. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 119-140.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58.
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Sandpaper Letter Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 1-10.
- Shomiyatun, S. (2018). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 148-172.
- Sukma, I., Amalia, D., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Vitaloka, W. (2022). Pengaruh Metode Sintesa Terhadap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 5(2), 130-140.