

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI FILM ANIMASI NADASI 1 PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA DADAPAN KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN

IMPROVING KNOWLEDGE OF LETTERS THROUGH NADASI 1 ANIMATION FILM OF GROUP A CHILDRENS IN ABA DADAPAN KINDERGARTEN GODEAN SLEMAN

Oleh: Salma Aulia Khosibah/ pendidikan anak usia dini/ universitas negeri yogyakarta
Salma.aulia2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok A TK ABA Dadapan Kecamatan Godean Kabupaten Sleman melalui film animasi Nadasi 1. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas dengan model dari Kemmis & Mc Taggart, dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Subyek penelitian ini kelompok A2 berjumlah 18 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi berbentuk *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu minimal 70% dari 18 anak dapat mengenal huruf pada tingkat berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi Nadasi 1 dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Pada Siklus I persentase meningkat menjadi 44%, dan persentase pada Siklus II mampu meningkat 83% sehingga melampaui kriteria keberhasilan yang diinginkan.

Kata Kunci : mengenal huruf, film animasi Nadasi 1, anak.

Abstract

This research aimed to improve the ability of letter recognizing for group A childrens in ABA kindergarten Dadapan, Godean Sleman through Nadasi 1 animation film. The type of research used in this research was class action research with Kemmis & Mc Taggart's model, and was done by the collaboration between the teacher and reseacher. The subject of this research were group A 2, consisted of 18 childrens. Data collection methods that used were checklist-formed observation and documentation. Data analyzed with descriptive-qualitative and quantitative metod. Succsess criteria occupied if at least 70% of 18 children can recognize letters that are at a very good developing level. The results of this research indicate that Nadasi 1 animation film can improve the children's knowledge letters. At the Pre-Cycle action there were only 22% of children then in Cycle I percentage increased to 44%, and the percentage in cycle II was able to increase up to 83% which means the success criteria was fulfilled.

Keywords: knowledge of letters, Nadasi 1 animation film, children.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut UU No.20 Tahun 2003 dapat diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian penting untuk dikembangkan atau distimulasi. Hal ini dikarenakan anak usia dini berada pada

rangsangan atau stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak supaya memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lanjut. Potensi atau aspek perkembangan yang ada pada manusia sejak lahir pada masa ini masa *golden age* atau masa keemasan, masa di mana otak anak mengalami perkembangan paling

cepat sepanjang sejarah kehidupannya (Suyadi, 2010: 10). Aspek perkembangan yang dimiliki anak yakni berupa fisik, intelektual atau kognitif, sosial, emosional, moral, dan bahasa. Dari keenam potensi, salah satu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk hidup bersosial, yakni bahasa.

Bahasa merupakan hal terpenting dalam hidup bersosial dan perkembangan berpikir. Bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain (Hurlock, 1988: 186). Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud, ide, pikiran, maupun perasaannya kepada orang lain (Rina Devianty, 2017: 227), sedangkan menurut Henry Guntur Tarigan (1989: 4) bahasa ialah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran serta perasaan, keinginan, dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi serta dipengaruhi. Pendapat-pendapat tersebut menunjukkan bahasa dan kemampuan berpikir saling berpengaruh, serta tanpa bahasa interaksi pun tidak akan terjadi. Interaksi tercipta oleh kemampuan bahasa yang dimiliki manusia, sehingga bahasa merupakan hal yang penting untuk dikembangkan sejak pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan anak pada usia anak di Taman Kanak-kanak yang merupakan pendidikan formal untuk anak usia dini. Pendidikan ini berkonsentrasi pada anak usia 4-6 tahun, terbagi dalam dua kelompok, kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Kemampuan bahasa anak taman kanak-kanak terbagi menjadi beberapa kemampuan yakni

menyimak, membaca, menulis dan berbicara (Martha Christianti, 2015: 2). Pada anak usia 4-5 tahun tingkat pencapaian kemampuan bahasa yang dimiliki menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 terdiri dari, anak mampu mengetahui konsep keaksaraan atau huruf yakni mengenal lambang huruf, mengenal simbol-simbol, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Tanggung jawab dalam memperkenalkan huruf kepada anak tidak terlepas dari orang-orang di lingkungan terdekat anak, seperti di sekolah terdapat guru sebagai orang yang mampu memberikan pembelajaran mengenal huruf. Guru memberikan berbagai rangsangan di sekolah dalam bentuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak.

Menurut Richard D.Kellough (Galuh Yuliasih Condosari, 2017: 20) setiap anak memiliki karakteristik yang meliputi: a) anak bersifat egosentris, b) anak memiliki rasa ingin tahun yang besar, c) anak pada umumnya kaya dengan fantasi.

Anak pada usia TK merupakan individu yang unik, ia mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar sehingga anak perlu kegiatan pembelajaran yang dikemas menarik tanpa adanya kekangan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Anak usia dini memiliki karakter yang unik, salah satunya adalah mereka suka bermain. Prinsip belajar sambil bermain pada anak usia dini mampu memberikan rasa senang dan impuls positif yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menyerap ilmu pengetahuan atau pembelajaran (Susana Widyastuti, 2010: 3).

Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak. Upaya dalam memberikan prinsip belajar sambil bermain di lingkungan sekolah yang menarik minat anak melalui kegiatan dan media pembelajaran. Media pendidikan untuk anak pada generasi saat ini beragam dan sudah berkembang dengan teknologi. Generasi anak yang berada pada pendidikan anak usia dini saat ini dinamakan generasi Alpha yang mana sebutan tersebut diberikan untuk anak kelahiran tahun 2011-2024 (Purnama, 2018: 497). Generasi Alpha merupakan generasi yang dekat dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan sudah bagian dari hidup mereka. Generasi ini tertarik dengan aplikasi menarik secara visual dan mudah digunakan, dan berhadapan semuanya dibuat sesuai kebutuhan mereka. Sehingga penggunaan media pembelajaran menggunakan alat teknologi sudah sangat diperlukan bagi generasi ini, selain dekat dengan anak media pembelajaran menggunakan teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran yang efektif dan efisien.

Guru dapat memanfaatkan teknologi dan media dalam serangkaian strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak (Smaldino, Lowther, & Russell, 2014: 16). Menurut Yudhi Munadi (2008: 55) media terbagi ke dalam beberapa jenis yaitu media audio, media yang melibatkan indera pendengaran yang hanya mampu memanipulasi kemampuan suara saja. Media visual, media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media audio-visual, media yang melibatkan indera penglihatan dan

pendengaran sekaligus dalam satu proses, serta media multimedia, media yang melibatkan berbagai indera dalam satu kali proses pembelajaran. Menurut Dale (dalam Pujiryanto, 2012: 93) pada proses belajar manusia normal 75% diperoleh melalui mata (visual), 13% melalui pendengaran (audio), dan 12% lainnya, sedangkan Wilson menyatakan 82% proses belajar melalui mata, 12% melalui telinga, dan 6% lainnya. Hal ini membuktikan bahwa melalui visual dan audio seseorang akan lebih banyak menyerap pembelajaran dalam proses pembelajaran mengalami perkembangan dengan menggunakan media yang menggabungkan kedua hal tersebut menggunakan teknologi. Teknologi menciptakan media pembelajaran yang mempermudah pembelajaran dalam penyampaian maupun penyerapan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan observasi pada bulan Januari 2019 di TK ABA Dadapan Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019 di kelompok A 2 media pembelajaran sudah digunakan akan tetapi masih sederhana dan monoton. Kondisi ini memunculkan sikap anak bosan, mengobrol dengan teman, bermain sendiri, atau membuat kegaduhan di kelas seperti berlarian. Hal ini mengindikasikan bahwa anak tidak tertarik dalam pembelajaran. Guru di kelas A2 mengenalkan huruf dengan cara memperlihatkan bentuk huruf menggunakan media kertas yang ditulis di depan kelas, kemudian anak diminta mengikuti pengucapan guru. Media ini hanya berukuran satu lembar kertas folio, sehingga anak yang duduk jauh dari papan tulis kurang dapat melihat dengan jelas. Kemampuan mengenal huruf masih ditemukan kemampuan mengenal huruf yang rendah.

Rata-rata kemampuan anak dalam mengenal huruf pada kelompok A 2 sebanyak 7 huruf terdiri dari huruf a, e, o, I,u, s, k, g dan anak dengan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik baru mencapai 22% dari 18 anak. Tujuh anak hanya mampu mengenal huruf a dan b, anak belum mampu menyebutkan huruf-huruf yang mirip, dan anak belum mampu menyebutkan bunyi huruf saat guru menunjukkan huruf secara acak.

Adapun TK ABA Dadapan merupakan sekolah yang memiliki fasilitas dan teknologi untuk menyediakan media pembelajaran agar lebih menarik, namun sekolah belum menggunakannya dengan maksimal. TK ABA Dadapan adalah TK yang memiliki fasilitas dalam mengoperasikan berbagai media contohnya proyektor, layar *LCD*, *DVD player*, dan *sound*. Fasilitas tersebut hanya digunakan untuk kegiatan di luar pembelajaran seperti menonton rekaman pentas tari atau drumband.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni media audio-visual seperti film animasi, media yang menyajikan gambar hidup menggunakan audio dan visual (Norma Lukito Evyas Tuti, 2016: 106). Audio visual memiliki prosentase besar dalam proses penyerapan pembelajaran yang dilakukan manusia. Film animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan penelitian-penelitian terdahulu membuktikan film animasi merupakan media yang disukai anak dan dapat digunakan untuk pembelajaran (Esty Purwaningsih, 2018: 109). Menurut Yudhi Munadi (2008: 116), film animasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektifitas dan

efisiensi proses pembelajaran, diantaranya pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat anak, mengembangkan imajinasi anak, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat mempengaruhi emosi anak, sangat baik dalam menjelaskan suasana proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak.

Film animasi yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf yang dapat ditonton oleh anak usia 4-5 tahun adalah film animasi Nadasi 1. Film animasi Nadasi disajikan berupa film animasi interaktif yang memudahkan anak untuk mengindra objek yang hampir menyerupa bentuk aslinya, gambar dalam film berwarna. Gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak sehingga anak akan mudah memahami pembelajaran (Galuh Yuliasih Condosari, 2017: 6). Suara latar dalam film animasi ini merupakan suara latar yang ceria, dialog yang disampaikan oleh narator menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah anak pahami, dan terdapat tanya jawab atau percakapan dua arah yang diberikan dalam film animasi Nadasi 1.

Film animasi Nadasi 1 diproduksi oleh studio animasi bernama Animars. Animars memberikan fokus produk sebagai pembelajaran baca, tulis, hitung, dan pengenalan warna. Animars mengikuti perkembangan pendidikan di Indonesia dengan sistem kurikulum 2013 yang digunakan di Indonesia untuk disesuaikan dalam materinya. Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1 di

kelompok A2 TK ABA Dadapan, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model dari Kemmis & Mc Taggart. Metode penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto, Suharjono, dan Supardi (2015: 58) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Perbaikan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Hal ini disebut sebagai Siklus pelaksanaan berupa pola: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, revisi atau Siklus berikutnya (Hamzah Lamatenggo & Satria, 2011: 40).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-April 2019 di kelompok A 2 TK ABA Dadapan kecamatan Godean kabupaten Sleman.

Target atau Subjek Penelitian

Kelompok A 2 yang terdiri dari 18 anak (laki-laki 7 dan perempuan 11). Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf anak.

Prosedur

1. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, peneliti mengajukan perijinan penelitian kepada kepala TK ABA Dadapan, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Yogyakarta kemudian wawancara dengan guru wali kelas A 2 tentang

pembelajaran mengenal huruf dan melakukan observasi dalam pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Setelah dilakukan observasi, peneliti dan guru kelas memperoleh data berupa kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, aktivitas anak di kelas, dan kemampuan mengenal huruf anak. Data yang diperoleh dari tindakan pendahuluan digunakan untuk mempersiapkan Siklus.

2. Pelaksanaan Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan

Peneliti dan guru kelas membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berisi rencana kegiatan dalam satu hari, RPPH sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan metode pembelajaran menggunakan film animasi Nadasi 1, dan mempersiapkan alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Peneliti dan guru kelas menggunakan laptop, proyektor dan *speaker* serta perangkat pendukung lainnya. Instrumen penelitian yang disiapkan peneliti dan guru berupa: a) membuat lembar observasi atau pengamatan saat melakukan pembelajaran mengenal huruf, b) membuat lembar observasi mengenal huruf acak menggunakan materi yang terdapat dalam film animasi Nadasi 1, c) melakukan dokumentasi berupa foto atau video.

2) Tindakan

Pembukaan dilakukan selama 10 menit yang diawali dengan berdoa di pimpin oleh guru kelas, lalu dilanjutkan dengan bernyanyi dan tepuk. Apersepsi dilakukan untuk mengawali pembelajaran sebelum masuk inti pembelajaran, sehingga anak nantinya dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Dalam kegiatan

inti, guru kelas dan peneliti memperlihatkan film animasi Nadasi 1 selama 30 menit di depan kelas menggunakan layar *LCD*, *proyektor*, serta *sound*. Guru dan peneliti memastikan bahwa layar dan suara dapat dijangkau oleh semua anak di dalam kelas. Setelah menonton film animasi Nadasi 1 Observasi atau pengamatan

Selama pembelajaran menggunakan film animasi Nadasi 1 berlangsung, peneliti dan guru kelas mengamati perilaku siswa, reaksi, metode, dan suasana pembelajaran tersebut. Selama proses pembelajaran dilakukan peneliti dan guru kelas menggunakan lembar observasi/pengamatan untuk mengamati secara langsung dalam membantu mengamati kemampuan mengenal huruf pada anak. Selain itu, peneliti dan guru mencatat kemampuan mengenal huruf ke dalam lembar kemampuan mengenal huruf anak.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan kegiatan mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1 pada tanggal 4 Maret 2019, 6 Maret, dan 8 Maret. Setiap pelaksanaan dilakukan pengamatan dari mulai awal kegiatan hingga akhir kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh guru dan peneliti. Terdapat dua hal yang diamati pada anak kelas A2 yakni kemampuan dalam menyebutkan bunyi huruf dan menunjukkan bentuk huruf.

Pada awal pembelajaran, guru membuat aturan ketika anak sedang menonton film animasi Nadasi 1, guru menerangkan seluruh rangkaian kegiatan pada anak-anak. Ketika anak sedang menonton film animasi Nadasi 1 anak dibuat secara alami dalam menanggapi isi film tersebut, karena banyak dalam materi film yang

menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak dan anak menjawab dan melakukan perintah sesuai dengan yang diperintahkan dalam film tersebut. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan selain itu ada anak yang diam dan nampak bingung. Pelaksanaan pembelajaran yang ditambah dengan menonton film animasi Nadasi 1 berjalan kondusif, namun pada pelaksanaan ketiga masuk ke menit ke 20-25 sudah mulai ditemui anak yang kurang fokus dan berbicara dengan teman yang lain.

Diketahui bahwa pencapaian kemampuan mengenal huruf anak pada saat Pra Tindakan sebanyak 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik dengan persentase 22%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak dengan persentase 11%, kriteria mulai berkembang sebanyak 5 anak dengan persentase 28%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 7 anak dengan persentase 39%. Kemudian, setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I terjadi peningkatan pencapaian kemampuan mengenal huruf pada anak.

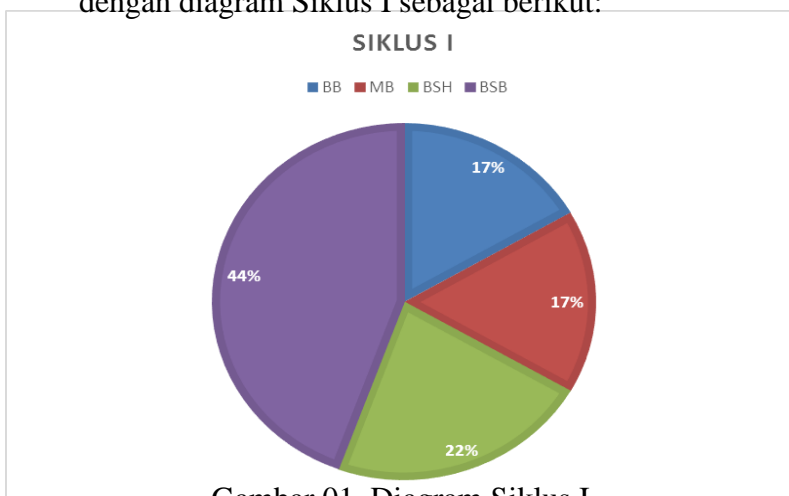
Setelah pelaksanaan Siklus I, kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 anak dengan persentase 44%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak dengan persentase 22%, kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase 17%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase 17%. Meski demikian, pada Siklus I total anak yang tergolong dalam kriteria berkembang sangat baik 44%. Hal tersebut dapat diartikan meski mengalami peningkatan namun tingkat keberhasilan penelitian belum tercapai, karena

target minimal dari indikator keberhasilan anak yaitu minimal 70%. Perlu adanya refleksi untuk mengatasi kendala yang muncul pada Siklus I. Secara rinci hasil rekapitulasi pencapaian kemampuan mengenal huruf anak pada Siklus I dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Siklus I

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Berkembang Sangat Baik	8	44%
2.	Berkembang Sesuai Harapan	4	22%
3.	Mulai Berkembang	3	17%
4.	Belum Berkembang	3	17%
5.	Jumlah	18	100%

Data tersebut kemudian digambarkan dengan diagram Siklus I sebagai berikut:



Gambar 01. Diagram Siklus I

4) Refleksi

Refleksi mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan selama proses serta hasil tindakan, munculnya permasalahan atau pemikiran baru yang perlu mendapat perhatian sehingga pada tindakan berikutnya dilakukan perencanaan ulang. Berdasarkan Model Kemmis dan Mc Tangart (Hamzah Lamatenggo & Satria, 2011: 88)

refleksi hasil pengamatan yang dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dapat dipahami kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan. Dengan demikian, bila tindakan dianggap belum sesuai maka dapat dilakukan revisi terhadap ide atau gagasan sehingga dapat dilakukan perencanaan kembali, semikian seterusnya.

Refleksi pada Siklus I digunakan untuk mengevaluasi tentang hasil dari Siklus I. Kendala dalam proses jalannya penelitian di Siklus I yakni pada awal persiapan alat, guru belum mengerti cara pengoperasian *proyektor*, layar, dan laptop dan saat akan memutar film sehingga peneliti kesulitan saat menyiapkan alat, durasi pemutaran film animasi dirasa masih cukup panjang, dan anak tidak fokus atau berbicara dengan teman yang lain pada menit ke 20-25.

Dari permasalahan-permasalahan yang muncul, maka diperlukan beberapa perbaikan pada proses tindakan yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II sebagai berikut: a) Guru diberi kesempatan untuk mengoperasikan media, b) durasi film pada setiap sesi dikurang menjadi 15 menit per sesi dalam satu hari, c) guru perlu tetap menjaga kondisi kelas kondusif selama anak menonton film animasi Nadasi 1.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Siklus II dilakukan berdasarkan refleksi dari Siklus Peneliti dan guru kelas membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berisi rencana kegiatan dalam satu hari, RPPH sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan metode

pembelajaran menggunakan film animasi Nadasi 1, dan mempersiapkan alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dan guru kelas menggunakan laptop, proyektor dan *speaker* serta perangkat pendukung lainnya. instrumen penelitian yang disiapkan peneliti dan guru berupa: a) membuat lembar observasi atau pengamatan saat melakukan pembelajaran mengenal huruf, b) membuat lembar observasi mengenal huruf acak menggunakan materi yang terdapat dalam film animasi Nadasi 1, c) melakukan dokumentasi berupa foto atau video.

2) Tindakan

Siklus II dilakukan selama 6x pertemuan dengan setiap pertemuan dibagi menjadi 2 sesi, yakni sesi pertama pada awal kegiatan pembelajaran selama 15 menit dan dilanjutkan pada akhir kegiatan pembelajaran selama 15 menit. Siklus II dilakukan pada tanggal 11 Maret 2019, 13 Maret 2019, 15 Maret 2019, 18 Maret 2019, 20 Maret 2019, dan 22 Maret 2019.

3) Pengamatan

Pada refleksi Siklus I diketahui bahwa anak perlu tetap diarahkan sejak awal membuat peraturan bahkan ketika sedang menonton film agar menjaga anak selalu terarah dan memperhatikan film animasi Nadasi 1, serta durasi menonton film disesuaikan dengan kondisi serta konsentrasi anak di dalam kelas. Pada kelas A 2 berdasarkan refleksi yang disepakati oleh guru dan peneliti sebagai kolaborator mengurangi durasi hingga 15 menit pada setiap sesinya dengan jumlah sesi yang sama pada setiap pertemuannya yakni 2 sesi.

Pelaksanaan Siklus II dari pertemuan pertama hingga keenam berjalan dengan kondusif dan lancar. Pada awal kegiatan menonton film

animasi Nadasi 1 guru membuat aturan bersama anak, lalu guru menerangkan seluruh rangkaian kegiatan pada anak-anak. Ketika anak sedang menonton film animasi Nadasi 1 anak dibuat secara alami dalam menanggapi isi film tersebut, karena banyak dalam materi film yang menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak dan anak menjawab dan melakukan perintah sesuai dengan yang diperintahkan dalam film tersebut namun dalam Siklus II ini guru memberikan teguran kepada beberapa anak yang mulai tidak tertib.

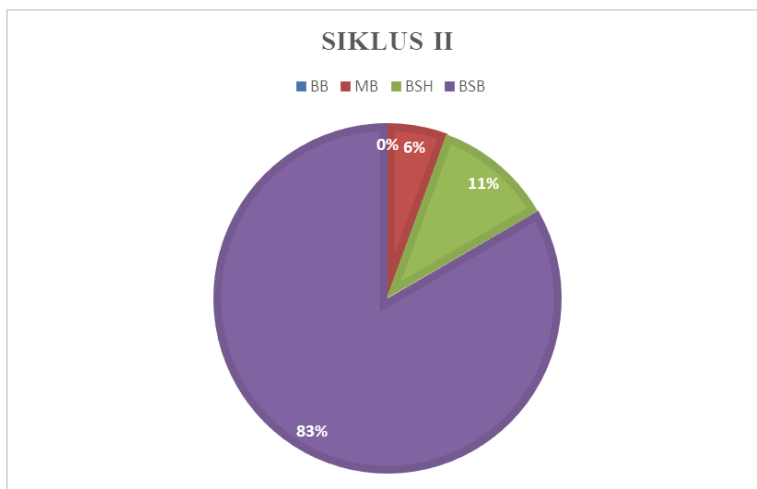
Pada Siklus II ini anak-anak lebih mampu berantusias mengikuti dari awal hingga akhir, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Pengamatan pada Siklus II dilakukan sama seperti pada Siklus I, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung hanya saja durasi pemutaran film animasi Nadasi I dikurangi dan peran guru bertambah.

Penayangan film animasi dalam satu hari dengan dua sesi sebanyak 15 menit tiap sesi. Perubahan pada Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1 berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tindakan Siklus II

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Berkembang Sangat Baik	15	83%
2.	Berkembang Sesuai Harapan	2	11%
3.	Mulai Berkembang	1	6%
4.	Belum Berkembang	0	0%
5.	Jumlah	18	100%

Data tersebut kemudian digambarkan dengan diagram silus sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Siklus II

4) Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Perbaikan pada Siklus II yang dilakukan sebagai berikut: a) peran guru dalam sebagai fasilitator ditambah dengan perlunya guru untuk tetap mengarahkan anak sejak awal membuat peraturan bahkan ketika sedang menonton film agar menjaga anak selalu terarah dan memperhatikan film animasi Nadasi 1, b) durasi menonton film disesuaikan dengan kondisi serta konsentrasi anak di dalam kelas. Pada kelas A 2 berdasarkan refleksi yang disepakati oleh guru dan peneliti sebagai kolabolator mengurangi durasi hingga 15 menit pada setiap sesinya dengan jumlah sesi yang sama

pada setiap pertemuannya yakni 2 sesi, c) pada Siklus II pada setiap peretemuan berjalan dengan lancar dan kondusif, anak-anak antusias dalam menonton film animasi Nadasi 1 dari awal hingga akhir menit dengan berbagai respon yang baik seperti menjawab pertanyaan, menirukan bunyi huruf, menunjukkan letak huruf, dan memperhatikan film animasi Nadasi 1 tanpa bermain sendiri saat pemutaran film berlangsung. Guru juga sudah dapat menggunakan alat serta mengoperasikan media atau memutar film animasi di dalam kelas dengan benar.

Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti dan guru mendapatkan hasil peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf pada Kelompok A2. Berdasarkan hasil Siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1 dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 83%. berdasarkan pada data-data yang telah diperoleh tersebut, kemampuan anak dalam mencapai kriteria berkembang sangat baik meningkat secara menyeluruh. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan sampai Siklus II. Anak yang belum mencapai target perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat dari guru serta perlunya melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan kemampuannya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi atau

pengamatan dilakukan dalam satu waktu pelaksanaan atau saat tindakan berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian mengenal huruf pada anak dengan indicator sebagai berikut: 1) anak dapat menyebutkan bunyi huruf dengan benar dan 2) anak dapat menunjukkan bentuk huruf dengan benar.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data digunakan untuk mengetahui apakah suatu metode atau media dalam penelitian yang dilakukan berhasil. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis data berupa deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan kenyataan dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran yang diberikan kepada anak didik berhasil atau tidak, serta respon pada anak. Data hasil pengamatan dianalisis menggunakan rumus (Anas Sudijono, 2011: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi (*number of cases*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

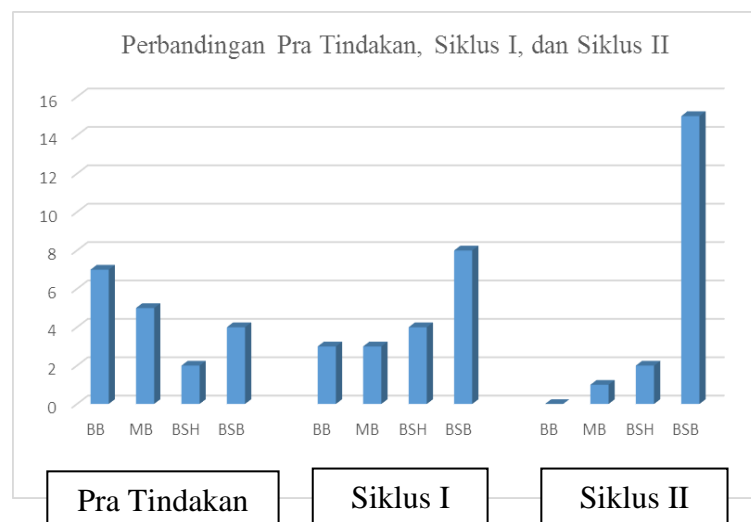
Kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan melalui film animasi Nadasi 1 sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu anak mampu menyebutkan bunyi huruf dan menunjukkan bentuk huruf dengan benar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Pada

Pratindakan persentase kategori berkembang sangat baik baru mencapai 22%, kemudian pada Siklus I persentase meningkat menjadi 44%, dan persentase pada Siklus II mampu meningkat menjadi 83% dengan rata-rata pencapaian anak sebanyak 49,6%. Peningkatan dari pratindakan ke Siklus I sebesar 22%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 39%.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

No	Siklus	Presentase
1.	Pra Tindakan	22%
2.	Siklus I	44%
3.	Siklus II	83%
Rata-rata Pencapaian Anak		49,6%

Data Tabel tersebut digambarkan dalam bentuk grafik perbandingan sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Dari uraian hasil di atas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf pada kelas A2, mengalami peningkatan pada setiap Siklusnya oleh karena itu film animasi Nadasi 1 dapat digunakan untuk meningkatkan

kemampuan mengenal huruf, hal ini sesuai dengan pendapat bahwa melalui film animasi dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar pada anak usia dini (Esty Purwaningsih, 2018: 109). Selain anak menggunakan indera penglihatan dan pendengaran anak juga senantiasa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dalam film animasi Nadasi 1 sehingga kemampuan mengenal huruf dapat berkembang dengan baik.

Pemberian durasi waktu pemutaran film kepada anak perlu untuk disesuaikan dengan kondisi kelas atau waktu konsentrasi anak. Melalui penelitian ini didapati bahwa masuk ke menit 20-25 anak sudah mulai tidak dapat konsentrasi seperti pada saat 15 menit awal. Anak-anak mulai tidak memperhatikan, berbicara dengan teman yang lain, atau melakukan kegiatan lain hingga mengganggu teman. Peneliti kemudian merefleksikannya sebagai pemberian durasi waktu yang tepat digunakan anak saat mengenalkan huruf melalui film animasi Nadasi 1 yakni selama 15 menit. Hal ini sesuai dengan teori mengenai konsentrasi pada anak usia dini yakni rata-rata rentang perhatian anak usia 4-5 tahun berkisar hingga $\pm 12-14$ menit (Dani, 2002: 65).

Peran guru sangat penting dalam mengembangkan kemampuan pada anak usia dini Mulyasa (2005: 37). Kemampuan mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1, guru sebagai pendamping untuk membimbing peserta didik saat menonton film animasi Nadasi 1. Tanpa bimbingan, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf, guru juga berperan sebagai

fasilitator yakni guru hendaknya memberikan fasilitas yang memungkinkan kemudahan peserta didiknya dalam belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja dan kursi yang berantakan membuat anak malas dalam belajar.

Guru juga berperan sebagai motivator dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena dalam penelitian ini. Guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan yang digunakan atau dalam hal ini film animasi Nadasi. Media berfungsi sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses interaksi edukatif. Keterampilan menggunakan semua media itu diharapkan dari guru yang disesuaikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yakni kemampuan anak dalam mengenal huruf. Sebagai mediator, guru menjadi penengah dalam proses belajar peserta didik. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai penengah, sebagai pengatur jalannya lalu lintas belajar di kelas. Peran guru sebagai pendamping, fasilitator, dan motivator inilah yang menjadikan kemampuan mengenal huruf melalui film animasi Nadasi 1 dapat berkembang secara lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas A 2 TK ABA Dadapan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan melalui film animasi Nadasi 1 sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu anak mampu menyebutkan bunyi huruf dan menunjukkan bentuk huruf dengan benar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam

mengenal huruf. Pada Pratindakan persentase kategori berkembang sangat baik baru mencapai 22%, kemudian pada Siklus I persentase meningkat menjadi 44%, dan persentase pada Siklus II mampu meningkat menjadi 83% dengan rata-rata pencapaian anak sebanyak 49,6%. Peningkatan dari pratindakan ke Siklus I sebesar 22%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 39%.

Keberhasilan penelitian dapat mencapai nilai yang diinginkan ketika dilaksanakan penayangan film animasi yang menarik dengan durasi yang disesuaikan dengan konsentrasi dan kondisi kelas yaitu 15 menit, peran guru dalam memberikan arahan yang jelas serta peraturan yang telah disepakati bersama sebelum menonton film animasi, dan guru memberukan penguatan selama anak-anak menonton film animasi Nadasi 1. Dari hasil yang didapatkan melalui 2 Siklus menunjukkan bahwa melalui film animasi Nadasi 1 dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A2 di TK ABA Dadapan Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Saran

Bagi guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan media audio visual. Media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan karena lebih menarik dan menyenangkan. Guru juga diharapkan mau mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar bisa mengikuti laju perkembangan zaman. Gurupun perlu untuk dapat mengoperasikan alat teknologi seperti *proyektor*, *laptop*, *speaker*, dan pemasangan layar sebagai penggunaan media pembelajaran.

Bagi film animasi Nadasi 1, diharapkan lebih banyak pilihan kata untuk mewakili huruf dan durasi waktu dapat disesuaikan dengan tingkat konsentrasi anak usia dini agar anak tidak cepat bosan.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti film animasi Nadasi I untuk kemampuan anak dalam hal lain yang terdapat dalam film animasi Nadasi I.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan & Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Tata bahasa baku bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dani. (2002). *Dari A sampai Z tentang perkembangan anak*. Jakarta: PT Gaya Favorit Press.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Esty Purwaningsih. (2018). Mengenal warna, angka, huruf dan bentuk pada anak usia dini melalui animasi interaktif. *Jurnal ilmu pengetahuan dan teknologi komputer*, 3, 2, 103-110.
- Galuh Yuliasih Condosari. (2017). *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media audio visual anak usia 5-6 tahun di TK PKK Bener Kecamatan Tegalrejo*. Skripsi yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hamzah Lamatenggo & Satria. (2011). *Menjadi peneliti PTK yang profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Guntur Tarigan. (1989). *Pengajaran kompetensi bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.

- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan anak*. Judul asli "child development". 1978. diterjemahkan oleh Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslikhah Zarkasih. Jakarta: Erlangga
- Martha Christianti. (2015) Kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui multimedia pembelajaran interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vokasi*, 1, 1-6. Diambil pada tanggal 3 Februari 2019 dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319834/penelitian/16.%20Kemampuan%20Pengenal%20Huruf%20AUD%20melalui%20Multimedia%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf>
- Mendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan budaya RI nomor 137 tahun 2014*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mulyasa. (2005). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Norma Lukito Evyas Tuti. (2016). keefektifan penggunaan media film dora the explorer dalam meningkatkan kosakata anak di kelompok bermain tamanku Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 1, No105-116. Diambil pada tanggal 10 Januari 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/issue/view/57>
- Pujiryanto. (2012). *Teknologi untuk pengembangan media dan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purnama. (2018). Pengasuh digital untuk anak generasi alpha. *Jurnal al hikmah proceedings on islamic early childhood education*, 1, 493-502
- Rina Devianty. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24, 2, 226-246. Diambil pada tanggal 20 Januari 2019 dari jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/167
- Smaldino, E. S., Lowther, L. D., & Russell, J. D. (2014). *Teknologi pendidikan dan media untuk belajar*. (Terjemahan Arif Rahman). Jakarta: Kencana. (Edisi asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education. Memphis).
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas.:edisi revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susana Widyastuti. (2010). *Belajar sambil bermain : metode mendidik anak secara komunikatif*. Yogyakarta: Teruna Bangsa.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yudhi Munadi. (2008). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.