

Book Chapter Memupuk Minat Membaca Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Komputer

by Gusmaniarti Gusmaniarti

Submission date: 06-Mar-2023 10:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 2029797620

File name: mupuk_Minat_Membaca_Anak_Usia_Dini_Melalui_Aplikasi_Komputer.pdf (19.24M)

Word count: 2576


Character count: 17397



Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 serta Biodiversitas Indonesia



Editor
Nina Veronica



Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 serta Biodiversitas Indonesia

Penulis

Waode Hamsia, Vinsensia Anisa Citta Erydani, Kunti Dian Ayu Afian, Wardah Suweleh, Naili Sa'ida, Meirza Nanda Faradita, Gusmaniarti, Magda Almadina, Nina Veronica, Sofi Yuniarti, Idhoofiyatul Fatin, Tri Kurniawati, Holy Ichda Wahyuni, Ade Firmannandya, Gusti Nur Hafifah, Yuni Gayatri, Kamaliyah Rahmayati, Wiwi Wikanta, Mulya Fitrah Juniawan, Sitta Amaliyah, Asy'ari, Peni Suharti, Lina Listiana

Editor

Nina Veronica

Desain Cover

Nur Hidayatullah R.

Layout

Salsabila Faidah Paramita Wardani

Cetakan Februari 2022

vii + 392, 14,8 x 21 cm

ISBN:



UM Surabaya Publishing

Jl. sutorejo no. 59 Mulyorejo Surabaya
Telp. (+62 87701798766)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena buku chapter ini telah selesai disusun. Penulis mengucapkan terimakasih kepada P3i Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah menyelenggarakan dan memfasilitasi program penyusunan buku chapter. Buku ini disusun agar dapat memberikan informasi terkait dunia Pendidikan dan Biodiversitas di Indonesia melalui hasil penelitian dan telaah pustaka.

Penulis menyadari jika didalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi pembaca.

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.


Surabaya, Februari 2022



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Chapter 1: STRATEGI PEMBELAJARAN ABAD 21	1
Penerapan Model <i>Blended Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan <i>Self Regulated Learning</i> Mahasiswa di Era Pandemic Covid 19	3
Pengaruh Model Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika SD ...	29
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Memahami Macam-Macam Nama, Warna, Bentuk, Ukuran Dan Rasa Melalui Media Sayur Di Kelompok B TK Mutiara Taman Pondok Jati Geluran Taman Sidoarjo	47
Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Efektif dan Kreatif.....	77
Pengaruh <i>Cooperative Learning Type Cooperative Learning Type Snowball Throwing</i> Terhadap Hasil Belajar IPA.....	91
Memupuk Minat Membaca Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Komputer.....	113
Chapter 2: ADMINISTRASI PENDIDIKAN	125

Pengaruh Perencanaan Pembelajaran ¹ dan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Anak TK Usia 5-6 Tahun	127
Chapter 3: DIGITALISASI PENDIDIKAN	139
Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kegiatan Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid.....	141
Chapter 4: PEMBELAJARAN MULTIDISIPLIN (ERA MERDEKA BELAJAR)	151
Relevansi Konsep Ekopedagogik di Era Kurikulum Merdeka Belajar: Sebuah Kajian Literatur	153
Penggunaan Pameran Virtual Seni Rupa dalam <i>Project Based Online Learning</i>	167
Fungsi dan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Abad 21.....	197
Chapter 5: BIODIVERSITAS INDONESIA	213
Tinjauan Tingkatan Keanekaragaman dan Biokonservasi	215
Keanekaragaman Invertebrata Di Indonesia	239
Ethnozologi: Dunia Hewan Dalam Budaya Masyarakat Indonesia	271
Peranan Ekosistem Terumbu Karang Di Masa Depan	299
Keragaman, Distribusi dan Potensi Rumput Laut (Makroalga) Di Perairan Indonesia.....	319



Biodiversitas Taman Nasional Alas Purwo dan Baluran Jawa Timur.....	339
Biodiversitas Pteridophyta di Indonesia dan Potensinya	367



MEMUPUK MINAT MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI APLIKASI KOMPUTER

Gusmaniarti, Magda Almadina
Gusmaniarti01@gmail.com
Madinamagda22@gmail.com

Abstrak

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, proses perkembangannya tidak dapat dipaksa, semua proses tumbuh kembangannya melalui proses pemberian rangsangan pada setiap aspek perkembangan. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam memberikan rangsangan. Memupuk minat membaca anak dapat dilakukan dengan berbagai media termasuk komputer. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus dimana penulis menggambarkan hasil penelitiannya secara rinci. Hasil dari penelitian ini terlihat perbedaan membaca kata di kertas dengan membaca kata di komputer sangatlah berbeda dalam menarik minat anak untuk melakukan, dikarenakan dari 20 anak yang berada di kelas A yang merespon membaca menggunakan media kertas hanya 25% dari 100% dan yang berminat mencoba dan merespon saat membaca menggunakan media komputer yakni hampir 98% anak melakukan proses belajar tersebut. Media komputer saat ini menjadi salah satu media pembelajaran alternatif di lembaga pendidikan anak usia dini yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membangkitkan motivasi anak dalam belajar (membaca).

Kata kunci : Anak Usia Dini, minat membaca, Aplikasi Komputer

A. PENDAHULUAN


Latar Belakang

Anak merupakan titipan tuhan, rentan⁴ usia pendampingan disebut usia dini. Usia dini menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yaitu pendidikan anak usia dini yang ditujukan pada usia sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian stimulus untuk membantu proses tumbuh kembang anak agar memiliki persiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Keberadaan pendidikan anak usia dini berperan penting dalam penentuan kehidupan anak (Lubis, 2019, p. 45). Rentang usia anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (0-6 tahun) yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik atau mental yang sangat pesat. Masa anak usia dini biasa disebut masa Golden Age (Masa emas). Dalam masa tersebut anak menjadi individu yang unik serta berada pada masa peka untuk tumbuh kembangnya. Tumbuh kembang Anak usia dini apabila berkembang dengan baik akan mempengaruhi kecerdasan dasar yang dimilikinya. Pada masa-masa ini perkembangan otak sangat tumbuh dengan pesat (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018, p. 163).

Setiap anak didunia ini memiliki perkembangan otak yang berbeda-beda, perkembangan ini biasa disebut dengan kecerdasan. Kecerdasan yang dimiliki anak memiliki indicator yang berbeda-beda ditentukan oleh berbagai factor. Salah satunya adalah berupa stimulus dan rangsangan yang diberikan pada anak saat usia dini. (Musfiroh, 2014, p. 1). Kecerdasaan anak bisa berkembang sesuai tahapan yakni perlu adanya pendampingan disetiap kegiatan maupun proses belajar anak

tersebut. Menurut Howard Gardner menyatakan bahwa semua manusia memiliki kecerdasan majemuk dalam jumlah yang bervariasi. Kecerdasan ini terletak dibagian berbeda dari otak dan dapat bekerja secara mandiri dan bersama-sama. Secara umum kecerdasan itu ada 3 macam yakni IQ, EQ, dan SQ. namun, seorang ahli yang bernama Gardner menyatakan bahwa kecerdasan (verbal dan numerical) itu ada sembilan kecerdasan berbeda-beda bisa disebut multi intelegence yakni Linguistik, Logika-matematika, Spasial, Kinestetik-jasmani, Musikal, Interpersonal, Intrapersonal dan Naturalis (Sri Weni Utami, 2019, p. 252). Dalam proses tumbuh kembang, setiap anak memiliki kecerdasan masing-masing yang harus dikembangkan. Salah satu kecerdasan yang dimiliki setiap anak adalah kecerdasan verbal-Linguistik. Kecerdasan verbal-Linguistik adalah kecerdasan dalam mengola kata dan kecerdasan paling universal diantara kecerdasan lainnya dalam teori kecerdasan ganda. Menurut Sujiono, 2010 menyatakan bahwa kecerdasan verbal-Linguistik merupakan kecerdasan dalam kemampuan mengola kata dan menggunakan secara efektif baik lisan maupun tertulis. (Halimah et al., 2018, p. 163)


Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai membaca dan efektif dalam hal berkomunikasi lisan maupun tulisan. Terkait dengan kecerdasan bahasa anak, ada empat kemampuan dasar berbahasa yang harus dikembangkan pada anak usia dini, yakni keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. (Mahmudah, 2018, p. 10). Salah satu dari kecerdasan bahasa anak yang paling tinggi setelah kecerdasan dalam keterampilan menyimak yakni keterampilan membaca. Keterampilan membaca yang didasari oleh kemampuan membaca, mampu



membaca tidak berarti secara otomatis terampil ² membaca. Menurut Crawley dan Mountain, keterampilan membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit dengan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan symbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan, sebagai suatu proses berpikir. (Herlina, 2016, p. 30)

Metode dalam mendidik dan meningkatkan kecerdasan bahasa anak pada masa usia dini, harus menyiapkan dan menyajikan materi dengan desain yang sangat menyenangkan bagi anak yakni mampu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, salah satunya dengan membaca di komputer. Media kom¹puter saat ini menjadi salah satu media pembelajaran alternative di lembaga pendidikan anak usia dini yang digunakan pada proses pembelajaran. Software dengan berbagai program dapat di gunakan sebagai media perbelajaran yang kreatif untuk membangkitkan motivasi anak dalam belajar. Melalui pengenalan komputer kepada anak usia dini seperti anak-anak bisa mendapatkan pengalaman dan wawasan baru seperti lincah memegang mouse dan berkonstentrasi mengetik tulisan di keyboard, mwnyiapkan bahan pembelajaran contoh menyiapkan sebuah kertas bertulisan kalimat yang bertujuan untuk anak-anak menuliskan di keyboard laptop sesuai dengan kata yang dibaca, hal ini dapat tercipta proses belajar sambil bermain.

Menumbuhkan minat baca pada anak usia dini menjadi tantangan bagi para guru di lembaga PAUD, hal ini disebabkan karena anak usia dini belum memiliki konsentrasi yang stabil dan daya focus yang tidak bertahan lama. Fenomena ini terlihat



oleh peneliti di lembaga TK El-Hijaa Jl.Kapas Madya Baru XI /06, Kel.Kapas Madya Baru, Kec.Tambaksari, KotaSurabaya Prov. JawaTimur yang mana orang tua murid sangat eluh pada kemampuan membaca siswa. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul memupuk minat membaca anak melalui ragam aplikasi computer.

Rumusan Masalah


1. Bagaimana memupuk minat membaca anak melalui ragam aplikasi computer?
2. Apakah ragam aplikasi computer dapat memupuk minat membaca anak?

Tujuan

1. Mampu memberikan pengetahuan dan wawasan baru melalui media komputer
2. Mampu melatih anak membaca pada komputer
3. Mampu melatih koordinasi mata dan tangan anak saat mengetik tulisan di komputer
4. Mampu melatih anak mengetik tulisan di komputer dengan abjad yang tidak berurutan

B. METODE


Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini adalah di TK El-Hijaa. TamanKanak-kanak ini tepatnya bertempat di Jl.Kapas Madya Baru XI /06, Kel.Kapas Madya Baru, Kec.Tambaksari, KotaSurabaya Prov. JawaTimur. Data penelitian bersumber dari



guru-guru yang mengajar di TK El-Hijaa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan Menurut Miles dan Huberman, komponen analisis data kualitatif terdiri dari empat tahap, yaitu: tahap pertama dari analisis data menurut Mile dan Huberman adalah mengumpulkan data. Setelah itu masuk pada tahap reduksi data atau menyaring data-data yang penting berkaitan dengan masalah yang diteliti. Selanjutnya adalah tahap penyajian data, penyajian data dilakukan dengan cara menyusun informasi dari data yang telah disaring pada langkah sebelumnya kedalam bentuk teks atau narasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah direduksi kemudian disajikan yang didukung oleh data dan bukti-bukti yang didapatkan pada saat melakukan penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu sebagai berikut: (1) Perpanjangan pengamatan, (2) Meningkatkan ketekunan pengamatan dan (3) Triangulasi. Menurut Sugiyono. Keabsahan data akan terjamin apabila digunakan teknik triangulasi, maka dalam hal ini akan digunakan tiga macam triangulasi, yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.


C. TELAAH PUSTAKA / KAJIAN TEORI / HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

³ Anak usia dini berusia 0-6 tahun memiliki berbagai kecerdasan dalam tahapan perkembangan yang berbeda-beda. Anak usia dini yakni individu yang unik dalam masa golden age atau masa emas. Pada masa itu tahapan perkembangan kecerdasan otak anak sangat tumbuh dengan cepat. Sehingga



anak perlu mendapatkan stimulus dan respon agar proses tumbuh kembangnya bisa secara baik dan optimal. Kecerdasaan anak akan terlihat saat anak tersebut masih berusia anak-anak, dengan itu anak-anak bisa diberi stimulus ataupun rangsangan disetiap kegiatan yang anak tersebut lakukan. Perbedaan kecerdasan anak dapat ditentukan oleh berbagai faktor salah satunya rangsangan yang diberikan saat anak masih berusia dini. Keberhasilan kecerdasan anak memberikan peluang cukup besar, karena anak mampu mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui cara-cara yang bervariasi. Sehingga cara bervariasi tersebut tidak membuat anak cepat merasa bosan dalam melakukan proses kegiatan. Anak akan mampu mencapai hasil belajar yang optimal melalui cara-cara yang sesuai dengan dirinya dan karakteristik objek atau bahan media yang dipelajari. Anak juga memiliki berbagai cara untuk belajar tentang objek.

Tujuan meningkatkan kecerdasan anak adalah memahami apa yang akan dipelajari melalui berbagai cara. Menurut Jeannette Vos menyatakan pendapat bahwa ada 13 cara belajar anak yaitu anak belajar melalui pengalaman melakukan aktivitas, apa yang dilihat dan didengar, menyenangkan bagi anak, situasi yang tenang, music dan ritme, aktivitas tubuh dan otak, berkomunikasi, refleksi, angka dan kata yang menyenangkan, menyentuh, mengecap, membaui, dan memanfaatkan seluruh alam. Hal-hal yang perlu diobservasi salah satunya, proses kecerdasan belajar anak adalah kesenangan dan kemampuan berbicara, kesenangan menggunakan huruf, kecintaan terhadap buku, dan kemampuan baca tulis. Oleh karena itu, perlu memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi anak agar kecerdasan anak bisa meningkat dengan baik sesuai tahapan perkembangan anak.



Hasil observasi yang telah dilakukan di TK El-Hijaa berada di jalan Kapas Madya Baru XI /06, Kel.Kapas Madya Baru, Kec.Tambaksari, KotaSurabaya Prov. JawaTimur. Sasaran observasi tersebut yakni pada anak kelas A yang berusia sekitar 4-5 tahun dan yang berjumlah kurang lebih 20 anak. Tujuan melakukan observasi tersebut yakni mengamati kecerdasan anak melalui proses belajar. Dengan media yang sudah disiapkan yakni komputer, mampu melatih anak membaca sebuah kata di kertas dan koordinasi tangan, otak dan mata saat mengetiknya di keyboard. Gaya belajar membaca di komputer yakni proses variasi belajar anak agar tidak merasa bosan bila hanya menebak kata dan membacanya. Dengan adanya membaca di komputer yakni dapat meningkatkan kecerdasan anak apakah sudah termasuk dalam tahapan apakah masih berjalan lambat atau tidak optimal. Dengan demikian, meningkatkan kecerdasan anak melalui membaca di komputer mampu menarik minat anak untuk mencobanya dan menerapkan rangsangan memecahkan masalah dalam melatih jari jemari untuk mengetik di keyboard komputer yang mana hurufnya tidak berurutan. Dari cara proses belajar tersebut merupakan belajar yang bervariasi yakni bisa belajar sambil bermain maupun bermain seraya belajar. Perbedaan membaca kata di kertas dengan membaca kata di komputer sangatlah beda dalam menarik minat anak untuk melakukan, dikarenakan dari 20 anak yang berada di kelas A yang merespon membaca menggunakan media kertas hanya 25% dari 100% dan yang berminat mencoba dan merespon saat membaca menggunakan media komputer yakni hampir 98% anak melakukan proses belajar tersebut. Maka itu, bisa dikaitkan bahwa proses belajar anak berkaitan dengan kecerdasan anak melalui stimulus dan rangsangan yang

diberikan. Semakin rangsangan yang diberikan bersifat variasi maka kecerdasan anak mampu meningkat secara baik dan optimal.



Gambar 1. Observasi kegiatan membaca tidak menggunakan computer (Gusma magda, 2020)




Gambar 2. Observasi kegiatan membaca menggunakan media computer (Gusma magda, 2020)

D. KESIMPULAN

Anak yang masih berusia 0-6 tahun atau pada masa golden age (masa emas) yakni masa dimana tumbuh kembang anak sangat pesat, salah satu tumbuh kembang yang sangat pesat terdapat pada saraf otak. Pada masa itu tahapan perkembangan kecerdasan otak anak sangat tumbuh dengan cepat. Sehingga anak perlu mendapatkan stimulus dan respon agar proses tumbuh kembangnya bisa secara baik dan optimal. Saraf otak anak berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki anak tersebut. Apabila kecerdasan anak tersebut memperoleh sebuah stimulus atau rangsangan yang menarik dan bervariasi dalam proses atau gaya belajar dan kegiatan aktivitas anak, maka kecerdasan anak mampu meningkat sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan. Minat membaca pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan rangsangan. Oleh karena itu, perlu melakukan sebuah pembelajaran maupun aktivitas dengan hal yang bervariasi dan kreatif untuk anak. Media pembelajaran digital (computer) merupakan salah satu cara memberikan rangsangan yang menarik dan interaktif kepada anak.

Media pembelajaran digital yaitu komputer sangat diminati oleh anak-anak dikarenakan menarik dan interaktif. Semua hal tersebut ditunjang oleh fitur aplikasi yang dimiliki oleh computer tersebut. Komputer sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca anak di TK El-Hijaa Jl. Kapas Madya Baru XI /06, Kel. Kapas Madya Baru, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur dari 20 anak yang berada di kelas A yang merespon membaca menggunakan media kertas hanya 25% dari jumlah anak atau sekitar 5 anak sedangkan yang lain tidak begitu antusias dan bermain dengan



teman nya. Saat peneliti memberikan ransangan membaca menggunakan media komputer dan yang berminat mencoba dan merespon saat membaca menggunakan media komputer yakni hampir 98% atau sekitar 18 anak melakukan proses belajar tersebut.

E. REFERENCES

- Indra. S dan Milly C. Dkk. 2003. *Multiple Intelligence: Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasaan Anak*. Jakarta: Ayah Bunda.
- Gardner, H. 1993. *Multiple Intellegences : The Theory in Practice A Reader*. New York: Basic Book.
- Sudono, Anggani. Dkk. 2009. *Pengembangan Anak Usia Dini*. PT Gramedia: Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. Dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Penerbit Universitas Terbuka: Jakarta.
- Tietje. N dan Yul Iskandar. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk mengembangkan Multipel Intelegensi (MI)*. Dharma Graha Press: Jakarta.

Book Chapter Memupuk Minat Membaca Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Komputer

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	2%
2	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On