

**STRATEGI PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA DINI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

AZFARINA

A 520 160 014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**STRATEGI PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
ANAK USIA DINI**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

AZ FARINA
A 520 160 014

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji oleh:

Dosen
Pembimbing



Zulkarnaen, S.Sos., M.Pd
NIP/NIK: 200.1297

HALAMAN PENGESAHAN

**STRATEGI PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA DINI**

**OLEH:
AZFARINA
A520160014**

**Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Selasa, 02 Februari 2021
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

1. **Zulkarnaen, S.Sos., M.Pd**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Dr. Cholriyah Widyasari S.Psi., Msi**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Drs. Ilham Sunaryo, Mpd Aud**
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()



Dekan

()
(Drs. Dr. Sutarna, M.Pd.)
NIP. 196001071991031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesajaraan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 02 Februari 2021

Penulis



AZFARINA

A520160014

STRATEGI PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI

Abstrak

Kemampuan membaca merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak seperti perkembangan karakter, imajinasi, Bahasa dan lain-lain. Pesan-pesan multimedia yang dirancang seiring dengan tata cara otak manusia akan lebih mengarah ke pembelajaran yang penuh makna, dibandingkan dengan yang tidak seiring kerja otak manusia. Jenis Penelitian ini adalah literatur review yang berarti berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh sebagai bahan acuan untuk dijadikan landasan penulisan artikel. Multimedia ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran membaca permulaan dan merancang lingkungan belajar yang menyenangkan. Sehingga diharapkan anak dapat cepat mengenal huruf bahkan bisa membaca.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, membaca permulaan, anak usia dini

Abstract

The ability to read is important in children's development such as character development, imagination, language and so on. Multimedia messages that are designed in line with the way the human brain leads to more meaningful learning than those that do not work with the human brain. This type of research is a literature review, which means that it contains a description of the theory, findings and other research materials obtained as reference material to be used as a basis for writing articles. It is hoped that this multimedia can make it easier for teachers to deliver preliminary reading subject matter and design a pleasant learning environment. So it is hoped that children can quickly recognize letters and even read.

Keywords: multimedia learning, pre-reading, early childhood

1. PENDAHULUAN

Pada usia dini seorang anak, pertumbuhan dan perkembangan meningkat secara pesat. Hal tersebut disebabkan oleh pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang pesat atau eksploratif. Masa ini disebut "*The Golden Age*". Hal ini di buktikan dari penelitian pada bidang neurologi menjelaskan bahwa, sebesar 50% kecerdasan pada anak dibentuk di usia 4 tahun pertama, yang kemudian di usia 8 berkembang menjadi 80% dan saat sudah menginjak usia 18 tahun mencapai 100% (Suyano, 2005:6). Sejak dini bahasa sudah menjadi salah satu aspek yang di kembangkan. Kemampuan berbahasa terasa begitu penting oleh seorang anak, karena bahasa digunakan oleh setiap anak untuk menyampaikan sesuatu baik itu permintaan, pertanyaan, harapan, dan lain-lain untuk memenuhi kebutuhan pribadinya (Suhartono, 2005:8). Untuk menstimulasi anak usia

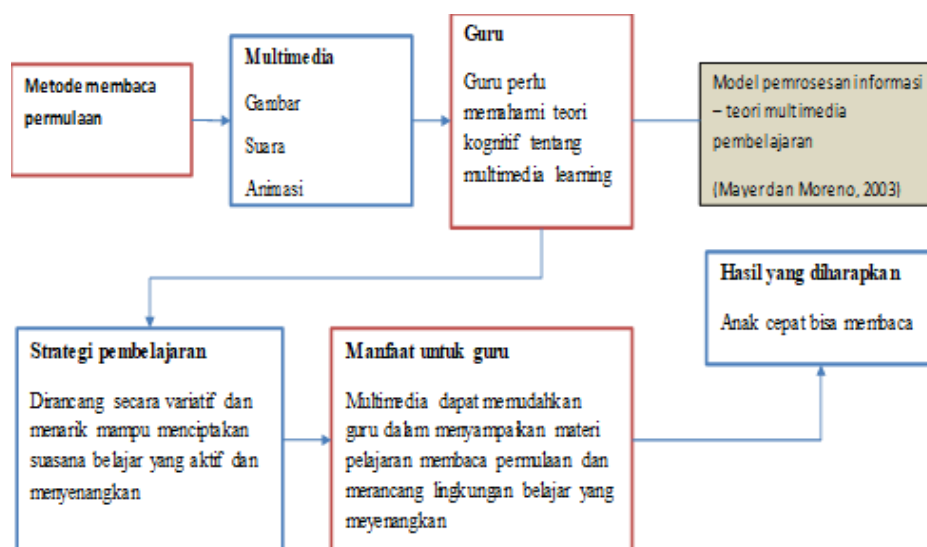
dini, perlu dilakukan sembari bermain tetapi tetap tidak melupakan unsur belajar. Bermain adalah salah satu kegiatan yang dapat dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran anak TK/RA/BA, hal ini dijelaskan dalam Kurikulum berbasis kompetensi Raudhatul Athfal (RA). Upaya pendidikan yang saat ini akan diberikan maupun sudah oleh pendidik atau pengajar dilakukan dalam situasi dan media yang menarik, anak dapat dan mudah bereksplorasi, anak bisa menemukan serta memanfaatkan objek yang berada di dekatnya, dan kemudian anak mendapat pembelajaran yang bermakna (KBK RA, 2003:1).

Salah satu faktor kecemasan orangtua murid adalah ketika anak belum bisa membaca, orangtua murid khawatir bahwa anak tidak akan diterima di jenjang sekolah dasar. Sebenarnya tidak ada aturan yang menjelaskan bahwa siswa baru Kelas 1 Sekolah Dasar sudah harus dapat membaca, namun pada kenyataannya siswa baru yang ingin masuk di jenjang Sekolah Dasar harus lulus dalam mengerjakan tes baca tulis pada saat ujian seleksi. Hal tersebut menyebabkan adanya desakan kepada guru dari lembaga pendidikan sebelum Sekolah Dasar untuk dapat melakukan kegiatan yang berorientasi pada pembelajaran membaca, sebagai suatu persiapan kesuksesan di Sekolah Dasar nantinya. (Siantayani, 2011:9). Membaca merupakan kemampuan yang memang dapat dilatih sejak usia dini. Kemampuan membaca pada anak penting dalam tahap tumbuh kembangnya seperti, perkembangan perilaku, karakter, kreatifitas, imajinasi, bahasa dan lain-lain. Anak pada usia dini akan memasuki tahap membaca permulaan terlebih dahulu dalam belajar membaca. Membaca permulaan berada pada urutan membaca yang paling awal/rendah yang disebut juga dengan keterampilan pemahaman (Tarigan, 2005:12).

Dalam belajar membaca untuk anak yang berada pada tahap awal belajar diperlukan dibimbing secara khusus. Dua hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan membaca pada anak yaitu pola gabungan huruf dan keteraturan bentuk huruf (Darwawidjojo, 2005: 300). Salah satu yang termasuk dalam tahap awal membaca adalah mengenal kata. Mengetahui kata sejak usia dini dapat menjadi bekal pada jenjang yang lebih lanjut. Dengan bisanya anak untuk membaca akan memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran di sekolah, membuka wawasan dan akan menjadi bekal di masa depan. Para ahli modern juga beranggapan bahwa diperbolehkan kepada guru untuk mengenalkan kegiatan membaca saat usia anak sudah balita, maupun pada bayi sekalipun (Aulia 2011: 20). Tahapan awal dalam proses bisanya membaca adalah membaca permulaan. Dalam proses visual, membaca adalah suatu langkah dalam menerjemahkan

simbol tulis ke dalam bunyi. Melalui proses visualisasi anak dapat mengetahui huruf sebagai lambang bunyi. Visualisasi dapat disebut juga penggambaran ulang atas sebuah objek yang dilihat (Mental Imagery). Agar anak dapat mengembangkan dan mengenal kata serta membaca, perlu menggunakan media yang tepat dan dilakukannya stimulasi.

Suatu proses kognitif yang berlangsung secara verbal dan visual, membutuhkan pembelajaran yang sebagian besar bermakna. Pembelajaran aktif yang yaitu terjadi beberapa tahapan dalam pembelajaran aktif. Yaitu, pemilihan dan pengolahan serta pengintrogasian informasi. Di dalam tahapan tersebut terdapat proses pemusatan yang fokus perhatiannya ada pada materi yang diajarkan, materi yang sedang diajarkan dipersiapkan secara mental dalam struktur kognitif. Dalam rangka mendukung pembelajaran bermakna tersebut, maka guru/pengajar yang menjadi bagian dari pembelajaran harus lah memahami teori kognitif tentang multimedia learning. Selain memahami model pemrosesan informasi dengan teori kognitif multimedia, guru juga harus merancang strategi yang menarik dan variatif serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan juga aktif. Teori ini diharapkan bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan merancang lingkungan belajar yang menyenangkan. Diharapkan anak dapat cepat mengenal huruf dan bisa membaca. Keterkaitan antara membaca permulaan dengan strategi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Keterkaitan Membaca Permulaan dengan Penggunaan Multimedia

2. METODE

Artikel ini berjenis *literatur riview* yang berarti berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh sebagai bahan acuan untuk dijadikan landasan penulisan artikel, tidak berhenti sampai hanya membaca literatur, tetapi juga merangkumkan, membuat analisis dan melakukan sintesis secara kritis dan mendalam dari paper-paper yang direview atau ditinjau. Uraian dalam *literatur riview* diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas tentang pemecahan masalah terkait strategi penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Literatur riview yang berarti menganalisis berupa kritik (membangun / menjatuhkan) dari penelitian yang telah dilakukan terhadap suatu topik khusus atau pertanyaan terhadap suatu bagian dari keilmuan, sedangkan metode literature riview menurut Huriah (2019) adalah mencari literatur-literatur dari artikel nasional maupun internasional dengan menggunakan DataBase, Google Scolar, Science Direct, PubMed. Literatur riview dilakukan dengan cara membaca, memahami, dan mereview literature dari berbagai macam sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hakikat Membaca Permulaan

Setiap anak mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan, masa itu meliputi perkembangan mental dan juga perkembangan otak. Ada masa perkembangan yang paling menonjol bagi anak dimana masa itu paling tepat untuk belajar membaca dan menulis. Masamasa tersebut disebut sebagai masa sensitif. dimana pada masa tersebut anak berada di usia 45 tahun. Menurut Hainstock (2002: 103), di usia ini anak lebih mudah memahami angka dan membaca. Melihat perkembangan anak yang pesat pada usia 1-5 tahun sebaiknya mulai di ajarkan membaca dan berhitung. Sebab di masa ini, otak anak lebih mudah menyerap segala hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menulis, membaca dan berhitung.

Kemampuan anak dalam membaca biasanya diperoleh di lingkungan sekolah. Namun melihat perkembangan anak yang pesat pada usia 1 sampai 5 tahun sebaiknya anak di ajarkan membaca dari awal sebelum sekolah. Makna membaca merupakan proses yang digunakan untuk memperoleh informasi yang ingin disampaikan penulis melalui teks atau bahasa tertulis, dimana hal tersebut dilakukan oleh pembaca. (Tarigan 2008: 7), terdapat tiga komponen yang menjadi dasar dari suatu proses membaca yaitu Recording,

merupakan kegiatan yang merujuk kepada kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi pada sistem tulisan. Decoding merupakan suatu tahap menterjemahkan rangkaian grafis menjadi kata-kata. Meaning, meaning lebih dipelajari di kelas pada sekolah dasar. Membaca permulaan adalah pengertian dari proses reseptual. Dimana proses tersebut lebih menekankan proses membaca pada tahap recording dan decoding.

3.2 Kemampuan Membaca Permulaan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kemampuan” memiliki arti sebagai kecakapan atau kesangupan. Sedangkan “Membaca” memiliki arti sebagai melihat dan memahami isi serta makna yang tertulis. Membaca permulaan diajarkan kepada anak sebelum sekolah secara bertahap. Permulaan seorang anak dalam membaca harus dilakukan secara bertahap. Terdapat dua tahap, yaitu tahap pra membaca dan tahap membaca. Di tahap pra membaca, anak akan diberikan pengetahuan seperti bersikap sopan seperti postur duduk yang benar, menata buku di atas meja, memegang buku dengan benar, membuka maupun membolak-balik halaman buku sehingga anak-anak akan membaca dan memperhatikan cara mereka menulis.

3.3 Metode Membaca Permulaan

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan pada tahap awal pembelajaran membaca. Metode abjad atau metode huruf merupakan cara pengajaran yang digunakan untuk mengenalkan huruf kepada anak kemudian dilafalkan berdasarkan bunyi dalam huruf tersebut. Setelah itu, anak dapat merangkai huruf yang telah diucapkan menjadi suku kata, kemudian merangkai suku kata menjadi kata, dan yang terakhir merangkai kata menjadi kalimat. Dalam metode ini, pelafalan huruf harus konsisten dengan huruf a, b, c, d, dll. Metode bunyi merupakan cara pengajaran membaca yang bekerja dengan cara mengucapkan huruf (non-vokal) dengan bantuan vokal. Untuk metode ini, huruf-huruf yang diucapkan harus tepat. Metode penerapan kata-kata dan metode pengupasan suku kata suatu lembaga, keduanya menggunakan metode stringifikasi dan parsing. Metode global yaitu metode ini didasarkan pada metode kalimat. Dimana guru mengajar membaca dan menulis dengan cara menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode ini juga dapat diterapkan pada kalimat tanpa bantuan gambar. Setelah itu, siswa memecah kalimat menjadi kata-kata, kemudian memecah kata menjadi suku kata, dan selanjutnya memecah suku kata menjadi huruf.

3.4 Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan

Tujuan belajar membaca terbagi menjadi pemula, menengah dan lanjutan. Tujuan dari pembelajaran pada pemula adalah mengenali simbol karena dengan mengenali symbol maka mata anak akan tertuju pada simbol bahasa dengan cara membaca. Selain itu anak juga akan belajar lebih banyak tentang perbedaan simbol bahasa. Mengenali kata dan kalimat sama hal nya dengan mengenali simbol, maka anak pun akan mengenali kata dan kalimat. Menemukan kata kunci dan ide pokok. Menceritakan kembali cerita-cerita pendek. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah memperkenalkan huruf alfabet sebagai simbol bunyi. Selain itu juga dapat melatih anak-anak untuk mengubah huruf menjadi bentuk suara.

3.5 Tahap-tahap Membaca

Kemampuan seorang anak dalam membaca akan terlihat perbedaannya dari usia dan pencapaiannya. Kemampuan membaca setiap anak akan berhubungan erat dengan latihan membaca yang telah dilakukan sebelumnya. Diungkapkan oleh Terdapat lima tahap membaca yaitu: (1) Tahap Magic. Di tahap ini seorang anak sudah mulai memahami penggunaan buku, selain itu juga mengetahui bahwa buku sangat penting, dan mulai membawa buku yang menjadi favoritnya. (2) Tahap konsep diri. Di tahap ini, seorang anak akan mulai memposisikan dirinya sebagai seorang pembaca, dan anak akan mulai melakukan kegiatan membolakbalikan buku atau berpura-pura dalam membaca buku. (3) Tahap membaca diantara. Dalam tahap ini, anak mulai mengenal huruf. Selain itu, anak juga dapat membaca buku yang menurut dia penting baginya, kemudian membaca ulang beberapa kata yang telah dibacanya, dan dapat membaca puisi yang sederhana. (4) Tahap lepas landas. Dengan ini seorang anak akan mulai menggunakan dan menerapkan 3 sistem bahasa, yaitu tata bahasa, semantic, dan fonetik pinyin. Pada tahap ini, anak menyukai kegiatan membaca, mengenal suatu huruf dari isinya, dan mulai membaca suatu kalimat atau kata apapun yang ada disekitarnya. (5) Tahap independen. Di tahap ini, anak akan mulai melakukan kegiatan membaca buku yang tidak pernah ia ketahui atau dikenalnya, serta dapat memprediksi isi buku tersebut.

3.6 Pembelajaran Menggunakan Multimedia

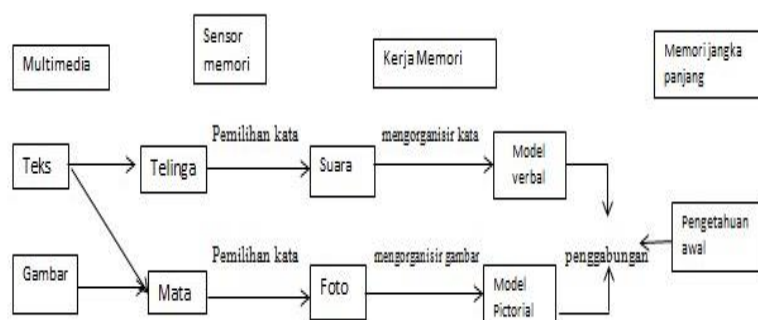
Pembelajaran menggunakan multimedia merupakan pembelajaran menggunakan media langsung yang sudah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dilihat tanpa harus ke tempat kejadian. Terdapat 3 asumsi yakni (1) Asumsi dua saluran, asumsi ini menyatakan

jika seorang manusia dapat menggunakan aliran pemrosesan informasi secara terpisah. Sedangkan untuk memproses informasi terbagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu dalam tahap awal, pengolahan suatu informasi baik melalui saluran visual maupun saluran auditif. Tahap berikutnya, informasi diolah secara terpisah namun tetap bersamaan di dalam ingatan kerja (*working memory*). Kemudian pada tahap terakhir, informasi dari saluran-saluran tersebut akan dikumpulkan menjadi satu dan dihubungkan dengan informasi lain yang sudah disimpan pada memori jangka panjang. Yang menjadi penyebab yaitu pengalaman belajar yang dimiliki oleh setiap pembelajar tidak sama. (2) Asumsi keterbatasan kapasitas, asumsi ini menyatakan bahwa terdapat keterbatasan dalam kemampuan manusia untuk memproses informasi di satu waktu. Pada satu sesi presentasi, penonton atau audience hanya dapat menyimpan informasi visual seperti gambar, diagram, video, dan lainnya serta beberapa informasi tutur isyarat (auditif). (3) Asumsi pemrosesan aktif, menyatakan secara aktif kalau manusia dapat melakukan proses kognitif untuk dapat mengkonstruksi gambaran mental dari pengalaman-pengalamannya. Manusia secara pasif menyimpan informasi, dengan terus-menerus memilih, menata, dan juga mengintegrasikan informasi sesuai pengetahuan yang dimiliki.

3.7 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Di dalam teori ini terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan pedoman maupun dasar penelitian oleh para perancang e-learning multimedia disaat membuat materi pembelajaran dengan menggunakan teks, gambar, grafik, video, diagram sebagai informasinya untuk memberikan optimalisasi dalam suatu pembelajaran. Tiap-tiap prinsip telah diteliti (*research*) dengan kondisi yang bermacam-macam untuk mendapatkan hasil yang terbaik bagi para siswa. (Clark & Mayer, 2011). Mayer (2003) mengemukakan bahwa ada beberapa prinsip multimedia, yaitu: (1) *Multimedia principle* adalah sebuah teori dengan konsep menyatakan, atau menggabungkan kata-kata (*words*) serta gambar untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil suatu perbandingan mendapatkan bahwa peserta didik tidak dapat lebih memahami pembelajaran ketika pembelajaran hanya berisi tulisan atau teks saja. (2) *Contiguity principle* yaitu prinsip kontingitas ini memiliki arti sebagai pendekatan (*align*) teks dengan grafik yang sesuai. Artinya, subjek utama tidak dapat dipisahkan dengan teksnya secara fisik. Prinsip *contiguity* mengatakan secara tidak langsung bahwa bukan hanya teks saja yang disesuaikan, namun audio juga disesuaikan dengan grafik yang ada. (3). *Modality*

principle, prinsip ini lebih banyak menggunakan narasi untuk ditampilkan pada layar dibandingkan teks. Sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik jika ada informasi yang dijelaskan menggunakan narasi audio, terlebih jika grafik yang ditampilkan sangat kompleks, kalimat-kalimat yang terdapat dalam narasi terdengar familiar, serta proses belajar berjalan dengan cepat. Hal yang terpenting dalam modal ini adalah prinsip ini akan semakin terasa pengaruhnya ketika materi pembelajaran terlihat kompleks bagi murid. (4). *Redudancy principle*, dalam prosedur pengajaran dengan multimedia, kita ketahui bahwa teks dengan audio digabungkan secara simultan. Prinsip ini menyatakan bahwa para murid dapat melakukan pembelajaran secara lebih baik jika hanya terdapat narasi dan animasi. Teks dari informasi yang disajikan secara visual menjadi materi yang redundan. Yang menjadi alasan adalah manusia tidak dapat fokus apabila melihat dan mendengar pesan dalam waktu yang bersamaan. (5). *Coherence principle*, salah satu kesalahan umum saat pengembangan proyek e-learning atau coursea yaitu menggunakan latar belakang musik, konten dan juga grafik on-screen yang tidak sesuai, bahkan yang tidak memiliki kaitan sama sekali.



Gambar 2. Model Pemrosesan Informasi

Dibutuhkan suatu alat peraga untuk menciptakan pembelajaran yang dapat lebih mudah dipahami oleh anak. Alat peraga bisa berupa Carta, Gambar, Lingkungan sekitar atau menggunakan Multimedia. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran akan lebih mempermudah anak untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan menciptakan proses belajar yang lebih mudah dipahami dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna menggambarkan dan mendeskripsikan kemampuan manusia dalam menerapkan ilmu yang dimilikinya dalam situasi yang nyata.

Setiap anak akan mendapatkan pembelajaran bermakna dari lingkungannya, karena pembelajaran yang bermakna menuntut siswa untuk berpartisipasi dalam proses kognitif yang berada di proses pembelajaran, akan tetapi kemampuan seorang siswa

dalam menggunakan proses kognitif tersebut terbatas. Untuk menanggulangi masalah tersebut, pengajar harus dapat membangun pengenalan melalui penggunaan multimedia. Keterbatasan siswa dalam menggunakan proses kognitif akan di permudah dengan penggunaan multimedia pembelajaran, keadaan ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi di antara proses kognitif dan proses multimedia di dalam proses pembelajaran. Interaksi ini disebut dengan model teori pembelajaran multimedia kognitif yang dikembangkan oleh Mayer, Pada gambar (Model Pemerosesan informasi).

Dijelaskan bahwa suatu interaksi antara proses kognitif dengan multimedia menunjukkan kerja otak saat memproses informasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Model teori ini berdasarkan pada tiga hipotesis yang menjadi dasar dalam interaksi antara proses kognitif dan multimedia selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Mayer 2008: hlm 761) Tiga hipotesis tersebut dijadikan acuan untuk menghasilkan dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang baik berdasarkan dengan pemahaman bgaimana fikiran mengolah informasi. Dalam penjelasannya (Mayer, 2008, hlm. 761), hipotesis tersebut menjadi dasar acuan bagi pengembangan dan pembangkitan multimedia pembelajaran yang berdasarkan pada pemahaman berpikir mengolah informasi.

Manusia mempunyai sistem pengolahan informasi, dimana sistem tersebut terdiri dari dua saluran dengan tugas yang berbeda. Kedua saluran tersebut yaitu saluran visual dan saluran lisan. Saluran lisan / ucapan adalah saluran yang berguna dalam pengolahan informasi representasi suara dan audio, contohnya teks atau kata yang ada dalam multimedia. Kedua sistem saluran pengolahan informasi manusia mempunyai keterbatasan. Proses dari kerja kognitif hanya dapat memperoleh informasi dalam jumlah yang terbatas dari saluran bicara dan saluran visual pada waktu tertentu. Kendala pada kedua saluran ini menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia memerlukan kombinasi yang saling melengkapi antara aspek verbal dan visual untuk mendorong proses kerja kognitif yang terjadi pada murid. Pembelajaran yang bermakna membutuhkan banyak proses kognitif bahasa dan visual. Hipotesis ini berdasarkan pada teori pembelajaran aktif, bahwa terdapat beberapa tahapan dalam proses pembelajaran aktif yakni pemilihan informasi, pemrosesan informasi dan integrasi informasi (Mayer dan Moreno, 2003). Dalam proses ini terdapat juga beberapa kegiatan yang menitik beratkan kepada materi pembelajaran yang diajarkan, yang dalam psikologis menyesuaikan materi yang diajarkan

ke dalam struktur kognitif, serta mengaitkan materi yang telah diketahui dan diajarkan dengan pengetahuan yang ada.

Dari gambar yang disajikan terdapat beberapa kotak dengan lima kolom dan dua baris. Pada dua baris tersedia kotak dengan dua saluran dalam mengolah informasi, yaitu: saluran visual atau grafik dan saluran bahasa atau audio. Sementara itu, lima kolom dalam gambar menunjukkan bahwa model representasi pengetahuan terdiri dari representasi *sensor motoric* (seperti telinga dan mata sebagai alat indra), representasi fisik (tulisan atau teks dan gambar yang disajikan kepada para murid), dan representasi tempat kerja memori terjadi (seperti gambar dan suara), contoh dari representasi kerja memori adalah model pengembangan secara pictorial dan verbal. Tanda panah pada gambar di atas menggambarkan proses kognitif yang berlangsung selama pengolahan informasi melalui pembelajaran multimedia. Tanda panah informasi menyerupai telinga dengan tegas menggambarkan kalau informasi dalam bentuk kata-kata dalam multimedia pembelajaran diterima dengan baik oleh telinga melalui narasi. Sedangkan panah berlabel gambar organisasi menunjukkan aktivitas siswa dalam konstruksi representasi visual dengan informasi berbentuk gambar yang saling berhubungan. Proses ini akan mendapatkan model bahasa serta model visual, dimana nantinya akan dikaitkan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Proses pemilihan serta pengorganisasian gambar termasuk dari proses pembentukan dan pengenalan awal siswa. Secara umum gambar tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran multimedia terdapat proses aktif yang membutuhkan lima proses kognitif, yaitu pemilihan kata, pemilihan gambar, pengorganisasian kata, pengorganisasian gambar, dan proses menghubungkannya dengan pengetahuan yang ada. Proses kognitif seperti ini sejalan dengan asumsi bahwa proses tersebut diperlukan untuk menjadi proses aktif dalam kemampuan kognitif sistem pemrosesan informasi, Mayer dan Moreno (2003).

4. PENUTUP

Pembelajaran membaca permulaan yang disampaikan secara menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media audio visual berupa video pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan subtema mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membaca kata atau huruf yang ditampilkan dalam video. Selain itu penggunaan media audio visual juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Sehingga, anak-anak menjadi lebih berantusias dan percaya diri untuk tampil di depan

guru, teman, maupun orangtuanya dalam menunjukkan kemampuan membaca permulaannya.

Melalui Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat lebih baik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Peningkatan kemampuan membaca anak usia dini tercermin dari aspek-aspek berikut: Dengan antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, anak-anak dapat mengucapkan kata-kata dengan suara yang jelas saat membaca, dan dapat mengekspresikan kata-kata dan kalimat sederhana dengan lebih akurat saat membaca, dan saat video ditampilkan, mereka dapat mengucapkan dan berbicara dengan intonasi yang jelas.

Dengan begitu ditarik sebuah kesimpulan bahwa permainan instruksional dapat meningkatkan keingintahuan anak serta menyentuh emosional dengan cara menyajikan gambar-gambar menarik yang akan membawa dampak edukatif terhadap anak terutama dalam pembelajaran mengenal huruf. Media pembelajaran dengan menggunakan gambar ini bertujuan untuk membuat suasana bermain, menyenangkan, nyaman pada anak usia dini untuk lebih mengetahui huruf. Oleh karena itu cara untuk membuat anak lebih mudah mengenal huruf melalui pemanfaatan media gambar dari komputer tentu harus dilakukan dengan cara yang tepat karena dapat mempengaruhi perhatian anak dalam mengenal huruf yang diajarkan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini di PAUD bisa dengan dilakukan kegiatan dengan memanfaatkan media audio-visual dimana anak diajak untuk melihat video yang di putar oleh guru sehingga kosakata pada anak dapat bertambah, serta memperluas wawasan anak.

Saran-saran terkait penelitian ini adalah guru diminta untuk mengembangkan kemampuan serta potensi anak terkait dengan pembelajaran, dan penting untuk selalu menambah ilmu pengetahuan terutama pendidikan anak. Dengan demikian anak akan mendapat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dari kreasi yang diciptakan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman. Kesuksesan pembelajaran ini bisa didapat dengan memanfaatkan multimedia untuk meningkatkan potensi anak dalam membaca, hal ini dapat memacu guru atau peneliti lainnya agar dapat lebih mengembangkan pembelajaran yang memanfaatkan multimedia sehingga adanya peningkatan kemampuan anak di berbagai bidang pelajaran lainnya. Kemudian, dapat meningkatkan kualitas guru atau pengajar yang diikuti dengan peningkatan kualitas siswa sebagai bibit unggulan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Haryanti, Dany. Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- Aulia. Mengajarkan Balita Anda Membaca: Revolusi Cerdas Untuk Kemampuan Anak Membaca Di Rumah. Jogjakarta: Intan Media, 2011.
- Miller, Susan. Learning Through Play Language: A Practical Guide for Teaching Young Children. New York: Scholastic Inc, 1991.
- Morrow, Lesley Mandel, Literacy Development in The Early Years, Needham Height: Allyn and Bacon, 1993.
- Papalia E, Diane., Olds, Sally Wendkos and Feldman, Ruth Duskin. Human Development: Perkembangan Manusia, buku 1, edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Santrock, John. W. Perkembangan Anak. Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2007.
- <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpud/article/view/2732/2443>
- <https://media.neliti.com/media/publications/118311-ID-peningkatan-kemampuanmembaca-permulaan.pdf>
- <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/download/3877/2896/>
- <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/download/278/250>
- <https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/pengertian-metode-membaca-permulaanpada-anak-usia-dini.html>
- <http://www.kompasiana.com/altip/5a90a080cbe5237978751a92/teori-kognitifmultimedia-pembelajaran-mayer-dan-moreno-2003ermulaan.pdf>
- <http://eprints.uny.ac.id/15785/2/3.%20BAB%20II.pdf>
- <https://media.neliti.com/media/publications/118389-ID-peningkatan-kemampuanmembaca-permulaan.pdf>
- <http://yulia08safitri.blogspot.com/2015/11/pengenalan-membaca-dan-menulisbagi.html>
- <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1436/1/Skripsi%20Nur%20Ardiyanti%20W.pdf>
- <http://eprints.ums.ac.id/60115/22/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/60/60/> \
- <http://repository.radenintan.ac.id/5471/1/SKRIPSI%20PDF.pdf>