

Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Vol. 5, No. 1, Tahun 2021

Website: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/>

ISSN 2654-9476 (online), ISSN 2581-2793 (print)

Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini

Nila Fitria¹, Zahrina Amelia², Nadhifah Rahmadini Hidayat³

¹Universitas Al- Azhar Indoneisa, Jakarta, Indonesia, nilaFitria@uai.ac.id

²Universitas Al- Azhar Indoneisa, Jakarta, Indonesia, zahrina.amelia@uai.ac.id

³Universitas Al- Azhar Indoneisa, Jakarta, Indonesia

Abstract

The ability of literacy is the ability to be able to read, write, and count. Is one of the capabilities that are introduced and developed in the garden of childhood. Perception of the elderly -related capabilities "calistung" become a tool measuring to enter education later result in case this becomes demands of parents so that their children can read, write and count from an early age. Of course, this problem needs an alternative to keep optimizing the growth and development of children. Required competencies of teachers to help the achievement of growth and development of children is optimal. However, this can not be done as it should be. Not all teachers take advantage of the media in the process of learning and teaching. In fact, media learning is more easily understood by children. Through the media, children can explore all the five senses that children have. One of the media that can be used in the digital age is digital media. Digital media into one of the media of learning that can optimize the ability of the child in terms of this ability of literacy. Children in the digital age have been exposed to technology so that digital media no longer be the stuff that is " weird ". Given the importance of improving the ability of literacy of children, it takes a medium to do things such. An interest-term length of study is an update on how to teach reading, writing, and arithmetic by using digital media. target who wants to achieve is the creation of culture-positive from teachers to be able to take advantage of digital media as one of the media of learning. The method that is used to achieve targets is through research action class see an increase in the ability of literacy of children. Furthermore, the results of the research are expected to contribute Evident in efforts to increase the ability of literacy of children aged early with digital media.

Keyword: digital media, the ability of literacy, child

Abstrak

Kemampuan keaksaraan adalah kemampuan untuk dapat membaca, menulis, dan berhitung. Merupakan salah satu kemampuan yang dikenalkan dan dikembangkan di taman kanak-kanak. Persepsi orang tua terkait kemampuan calistung menjadi alat ukur untuk memasuki pendidikan selanjutnya mengakibatkan hal ini menjadi tuntutan orang tua agar anaknya dapat membaca, menulis, dan berhitung sejak usia dini. Permasalahan ini tentunya membutuhkan alternatif untuk tetap mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Diperlukan kompetensi guru dalam upaya membantu pencapaian tumbuh kembang anak secara optimal. Namun hal tersebut belum dapat dilakukan sebagai mana seharusnya. Belum semua guru memanfaatkan media dalam proses belajar dan mengajar. Padahal, dengan adanya media pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak. Melalui media pula, anak dapat mengeksplor semua panca indera yang dimiliki anak. Salah satu media yang dapat digunakan di era digital ini adalah media digital. Media digital menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan anak dalam hal ini kemampuan keaksaraan. Anak-anak di era digital ini sudah terpapar dengan teknologi sehingga media digital bukan lagi menjadi barang yang "aneh". Mengingat pentingnya meningkatkan kemampuan keaksaraan anak, maka diperlukan sebuah media untuk melakukan hal tersebut. Tujuan jangka Panjang penelitian ini adalah pembaruan cara mengajarkan baca, menulis, dan berhitung dengan menggunakan media digital. Target khusus yang hendak dicapai adalah terciptanya sebuah kultur positif dari para guru agar dapat memanfaatkan media digital sebagai salah satu media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mencapai target adalah melalui penelitian tindakan kelas untuk melihat peningkatan kemampuan keaksaraan anak. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kemampuan keaksaraan anak usia dini dengan media digital.

Kata Kunci: media digital, kemampuan keaksaraan, anak

Pendahuluan

Perubahan-perubahan yang terjadi di dunia belakangan ini merupakan sesuatu yang bersifat alamiah, untuk dapat tetap bertahan (survive), manusia harus tetap selalu bisa beradaptasi mengikuti perubahan-perubahan tersebut. Era dimana jarak tidak lagi menjadi penghalang bagi manusia untuk saling berinteraksi, dengan demikian informasi dapat dengan mudah diakses oleh siapapun selama orang tersebut terhubung ke dalam jaringan (network) dunia yang dikenal dengan internet. Pada masa ini maraknya penggunaan internet diberbagai kalangan juga tidak mengenal batas usia. Di sekeliling kita sering dijumpai anak yang usianya masih sangat kecil (balita) sudah dikenalkan dengan gadget yang terhubung dengan internet (Education, 2017). Meskipun penggunaannya sebagian besar terbatas hanya untuk menonton video streaming (aplikasi youtube).

Pembiasaan pemakaian gadget pada anak di usia dini, dapat memberikan dampak yang saling bertolak belakang, yaitu dampak positif dan negative (Wahyuni, 2019). Hal positif

yang dapat diambil adalah anak dapat dengan mudah mencontoh apa yang dia saksikan di gadgetnya tersebut, hal ini tentunya dapat dijadikan peluang bagi orang tua murid untuk memberikan pelajaran kepada anak agar lebih mudah dimengerti oleh anak tersebut. Melalui gambar-gambar serta warna dan musik yang menarik, tentunya akan sangat membantu dalam meningkatkan minat dan konsentrasi anak untuk mengikuti pelajaran yang akan diberikan.

Kegiatan yang dapat menarik perhatian anak dalam meningkatkan keaksaraan pada pendidikan anak usia dini salah satunya dengan metode pembelajaran yang digunakan (Listriani, 2020). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu May Fitra Sari yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak melalui Berbagai Metode dengan Kegiatan yang Bervariasi pada Kelompok B RA AL Fityah Pekanbaru, menunjukkan peningkatan 81% dengan indikator anak dapat menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya dan mampu membaca beberapa kata berdasarkan gambar.

Perkembangan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini menurut Montessori yaitu anak memiliki masa peka atau periode sensitif dalam pembelajarannya Montessori (Finn, 2010). Pada masa peka ini anak membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kemampuan keaksaraannya. Menurut (Muhammad Nuhman Mahfud, 2018) Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, dibutuhkan sebagai alat bantu agar maksud yang diinginkan dapat tercapai. Alat bantu yang dimaksud adalah aplikasi atau sering disebut dengan program. Pada anak usia dini proses pembelajaran awal membaca adalah dengan pengenalan huruf-huruf alfabet. Proses pembelajaran pengenalan huruf secara konvensional berupa dengan menggunakan kartu-kartu yang jumlahnya cukup banyak dan tentunya butuh bantuan orang dewasa untuk mengucapkan bunyi huruf yang dimaksud. Melalui penggunaan media digital, hal ini dapat dilakukan mandiri oleh anak. Dengan begitu, anak akan lebih cepat mengingat dan memahami karena diberikan contoh benda serta pengucapannya. Jika dirasa belum jelas anak dapat melakukannya secara berulang-ulang, dengan mengulang tentunya akan membuat anak menjadi hafal dengan huruf-huruf yang dimaksud.

Adapun hasil studi yang terdapat dalam penelitian Maysaroh yang berjudul Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal melalui Media Flashcard pada Kelompok A di TK Dunia

Ceria KrianSidoarjo, menunjukkan peningkatan kemampuan keaksaraan awal dengan media flashcard dengan metode penelitian tindakan kelas pada 12 anak. Terdapat peningkatan sebanyak 16,6%. Berdasarkan penelitian ini, media flashcard dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usai 4-5 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa suatu media pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini melalui media digital?" sesuai dengan fokus masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaksaraan anak usia dini melalu media digital.

Tijauan Pustaka

Kemampuan Keaksaraan

Kemam keaksaraan adalah kemampuan seseorang untuk bisa membaca, menulis dan berhitung (Somantri, 2011). Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut (Depdiknas, 2007):

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, katatanya, dan kata sambung.
3. Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Strategi Pengembangan Bahasa Lisan

International Reading Association (IRA) dan Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Muda (IRA, 1998) telah menerbitkan pernyataan posisi bersama tentang praktik - praktik Bahasa dan literasi yangsesuai dengan perkembangan. Mereka mengidentifikasi strategi penting untuk pengembangan Bahasa lisan sebagai berikut:

1. Bayi dan Balita

Meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak sepanjang hari dan menanggapi upaya bahasa mereka. Bermain dan bernyanyi merupakan strategi yang penting.

2. Anak-Anak Prasekolah

Anak-anak membutuhkan hubungan yang kuat, membina peluang untuk bermain, dan pengalaman dunia nyata untuk memperluas kosa kata.

3. Anak-Anak Sekolah Dasar

Melanjutkan strategi yang diidentifikasi sebelumnya untuk anak-anak prasekolah, sambil memberikan perhatian individual terhadap anak-anak yang mengalami kesulitan belajar Bahasa dengan memberikan kesempatan untuk memperkuat pembelajaran bahasa pertama.

Lingkungan Keaksaraan

Terdapat elemen elemen kunci untuk menciptakan lingkungan yang kaya akan materi tertulis meliputi:

1. Berbagai Bahan untuk Bacaan

Selain buku, ruang kelas harus memiliki banayak jenis cetak yang melayani fungsi kehidupan yang nyata.

2. Beragam Bahan Tulisan

Pusat penulisan yang lengkap harus menjadi focus kegiatan ini dengan bahan yang tersedia di seluruh kelas yang mendorong anak-anak untuk merekam komunikasi tertulis yang penting.

Adapun karakteristik lingkungan yang kaya literasi (Henninger, *Teaching Young Children: An Introduction*, 2013):

1. Area khusus untuk kegiatan membaca buku bersama
2. Berbagai aktivitas terkait Bahasa dan literasi tertanam setiap hari
3. Materi pembelajaran berbasis pengembangan
4. Peluang untuk berinteraksi dan bercakap-cakap
5. Peluang untuk pengemabnagan konseptual melalui eksplorasi dan interaksi

Aktivitas yang Mengembangkan Bahasa Anak Prasekolah

Terdapat 4 kategori aktivitas kegiatan pembelajaran prasekolah dan potensi untuk mengembangkan perkembangan bahasa (Henninger, *Teaching Young Children: An Introduction*, 2013):

1. Eksplorasi

Interaksi social dan kolaborasi dengan anak-anak lain. Seperti ketika mereka menggunakan dan berbicara tentang hal-hala yang telah mereka ciptakan bersama, akan mempromosikan pengembangan bahasa.

2. Berbasis Komputer

Komputer telah membantu anak-anak menjadi penulis. Saat digunakan untuk menulis dan membaca game, seni music, atau perangkat lunak lainnya. Computer tampaknya merangsang anak untuk berbicara lebih banyak, merencanakan lebih banyak, berikir lebih banyak, dan menulis dan membaca lebih banyak (Membretti, 1999; Smith, 1988).

3. Dibimbing Guru

Kegiatan kelompok besar maupun kelompok kecil dirancang dan diarahkan oleh guru. Guru merencanakan kelompok kelas, namun kelompok kecil lebih baik untuk anak- anak kecil karena mereka memberikan keintiman yang lebih besar. Peluang untuk bercakap-cakap dan masukan.

4. Rutinitas

Panjang dan frekuensi kegiatan seluruh kelas harus dibatasi dengan anak-anak yang sangat muda karena rentang perhatian yang luas di antara kelompok umur ini.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Santayasa, 2007), karena dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti penting dimana kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan menggunakan media. Menurut Mulyasa (Mulyasa, 2012) penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Satrianawari (Satrianawati, 2018) macam-macam media pembelajaran antara lain:

1. Media berbasis manusia : guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.
2. Media berbasis cetakan : buku, buku kerja atau latihan
3. Media berbasis visual : buku, chart, grafik, peta gambar dan lain-lain
4. Media berbasis audio visual : film dan televisi
5. Media berbasis komputer : pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif

Media Digital

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format mesian yang dapat dibaca konsep media digital adalah biner yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang diskrit (Pedia, 2018). Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital (Wahyuni, 2019). dalam proses media digital semua data input dikonversi menjadi angka. Kemudian data tersebut akan di koding dan dikeluarkan sebagai teks, gambar, video, dan sebagainya. Output dari proses digital tersebut dapat disimpan dalam bentuk penyimpanan online, digital disk, memori drive, atau cetak.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2020- Agustus 2020, berlokasi di TK Raudlatul Azhar yang beralamat di Jalan Sukarela 1 Komp. Al Azhar Rt 02 Rw 06, Kreo- Larangan kota Tangerang. Dengan Subjek penelitian adalah anak-anak TK Raudlatul Azhar yang berusia 4-5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan secara jarak jauh menggunakan e-book bermain keaksaraan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, penilaian, dan studi dokumentasi yang menggambarkan dan menganalisa aktivitas yang dilakukan subjek penelitian baik secara individual. Analisa data dilakukan dengan Metode analisis deskriptif dengan tahapan Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Penyajian Data), dan Conclusion Drawing/Verification (Simpulan/Verifikasi).

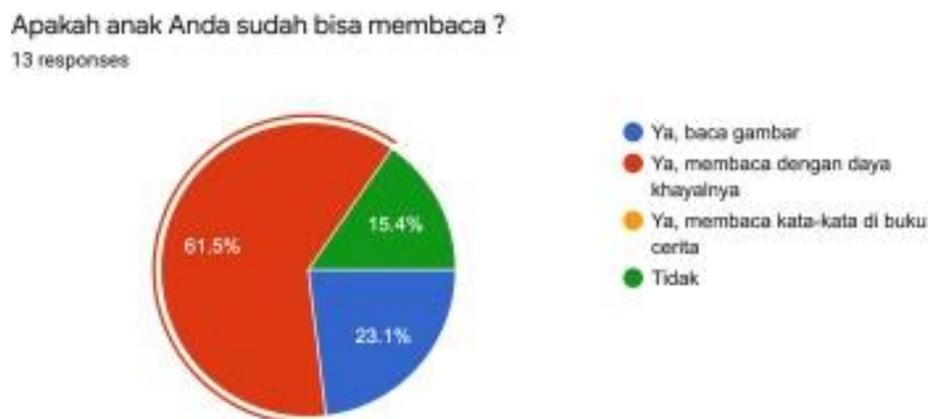
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Raudlatul Azhar yang beralamatkan di Jalan Sukarela 1 Komplek Al Azhar Rt 02 Rw 06, Kreo Selatan- Kota Tangerang 15156. TK Raudlatul Azhar satu bangunan dengan Mushola Raudlatul Azhar. Memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kantor guru dan 1 kantor kepala TK. Memiliki halaman bermain dan 2 kamar mandi. Pada tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 120 murid. TK Raudlatul Azhar memiliki 12 guru dan 1 kepala TK. 10 Guru TK Raudlatul Azhar memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun dalam mengajar.



Gambar 1 Kemampuan Mengenal Huruf

Gambar 1 menunjukkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 13 anak berusia 4 tahun terhadap kemampuan keaksaraan melalui e-book bermain keaksaraan. Kemampuan anak untuk mengenal huruf terdapat 5 anak (38,5%) yang sudah mengenal huruf A-Z, 7 anak (53,8%) yang sudah mengenal huruf vokal, dan 1 anak (7,7%) yang belum mengenal huruf.



Gambar 2 Kemampuan Membaca

Gambar 2 menunjukkan kemampuan anak dalam membaca mulai dari kemampuan membaca gambar, membaca dengan daya khayal, dan membaca kata-kata di buku cerita. Terdapat 8 anak (61,5%) yang dapat membaca dengan daya khayal, 3 anak (23,1%) belum bisa membaca, dan 2 anak (23,1%) sudah dapat membaca gambar.



Gambar 3 Kemampuan Menulis Huruf

Gambar 3 kemampuan anak dalam menulis terlihat pada 4 anak (30,8%) tidak bisa menulis, 4 anak (30,8%) sudah dapat menulis huruf-huruf tanpa aturan, 4 anak (30,8%) sudah dapat menulis tetapi masih kebalik-balik, dan 1 anak (7,7%) sudah dapat menulis namanya sendiri.

Keaksaraan terkait dengan baca dan menulis, anak usia 4 tahun memiliki minat terhadap alat tulis yang berada disekitar anak. Sehingga anak sering mencorat coret di kertas. 13 anak yang berusia 4 tahun, 11 anak (84,6%) sering mencorat coret di kertas dan 2 anak (15,4%) tidak sering (kadang-kadang) mencorat coret di kertas. Tentunya peran orangtua dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sangat menentukan. Pada hal kemampuan keaksaraan anak usia dini, peneliti menanyakan seberapa sering orangtua membacakan buku cerita kepada anak. Sebanyak 9 orang tua (69,2%) tidak sering (kadang-kadang) membacakan buku, 2 orangtua (15,4%) tidak pernah membacakan buku, dan 2 orangtua (15,4%) sering membacakan buku kepada anaknya. Peneliti juga menanyakan seberapa sering anak meminta orangtua untuk dibacakan cerita. Sebanyak 12 anak (92,8%) kadang-kadang meminta dibacakan cerita dan 1 anak (7,7%) tidak pernah meminta orangtua untuk dibacakan cerita.

Apakah anak Anda bisa menggambar orang

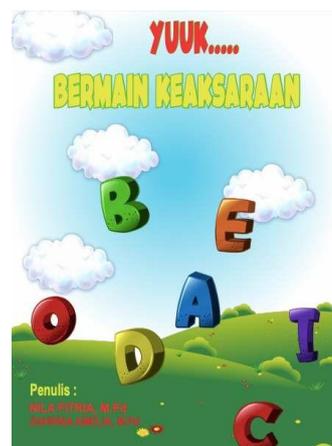
13 responses



Gambar 4 Kemampuan Menggambar Orang

Gambar 4 menunjukkan hasil penelitian terkait dengan kemampuan anak dalam menggambar, khususnya menggambar orang. Sebanyak 3 anak (23.1%) sudah bisa menggambar orang namun hanya bagian kepala, tangan dan kaki, 1 anak bisa menggambar orang dengan bagian kepala, badan, kaki dan tangan, 5 anak (38.5%) hanya bisa menggambar orang dengan bagian kepala saja, dan 4 anak (30,8%) tidak bisa menggambar orang sama sekali.

Setelah peneliti mendapatkan informasi terkait kemampuan keaksaraan anak, maka peneliti mensosialisasikan e-book Bermain Keaksaraan kepada orangtua agar dapat dimainkan dengan anak-anak selama pandemik COVID-19. E-book Yuk Bermain Keaksaraan dapat diunduh.



Gambar 5 Sampul Depan E-Book Bermain Keaksaraan

Gambar 5 menunjukkan sampul depan E-book yang digunakan dalam penelitian untuk melihat kemampuan keaksaraan anak.

Dari 13 anak yang diteliti, hanya 5 anak yang menggunakan e-book *Bermain Keaksaraan*. Pada kegiatan anak menirukan huruf sesuai dengan kartu huruf, anak dapat melakukan sendiri tanpa bimbingan orangtua. Kemudian pada kegiatan anak menirukan huruf dan kata dengan plastisin, anak sudah dapat melakukan tanpa bantuan orangtua. Selanjutnya pada saat kegiatan anak menaburkan pasir warna di kartu kata, anak sudah dapat melakukan sendiri tanpa bantuan orangtua. Ketika anak ditanya bunyi kata tersebut, maka peran orangtua dalam mengenalkan huruf yang belum diketahui anak serta bunyi suku kata sehingga menjadi kata yang dapat dibunyikan menjadi “kaki”. Pada kegiatan anak menempelkan pasta di Namanya. Kegiatan ini membutuhkan bantuan orangtua. Diawali dengan orangtua membantu anak menuliskan nama anak. Kemudian anak secara mandiri menempelkan pasta di tulisan Namanya. Ketika anak memasangkan gambar dengan pasangannya. Anak sudah dapat melakukan sendiri. Orangtua berinteraksi dengan anak, agar anak menyebutkan benda yang dipasangkan. Lalu pada kegiatan anak menuliskan huruf dengan melengkapi huruf yang hilang dibantu oleh orangtua. Terlihat pula dengan cara memegang alat tulis yang belum tepat. Saat kegiatan memasangkan benda dengan kata, kegiatan ini dibantu atau dibimbing oleh orangtua. Pada kegiatan membuat makanan atau minuman kesukaan dilakukan dengan bimbingan orangtua. Salah satu contoh Asyraf yang sedang membuat pudding kesukaan. Aktivitas lainnya merupakan kegiatan variasi untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dimana hasil dari kegiatan tersebut bukan hasil karya melainkan keterampilan.

Pemilihan jenis aktivitas dalam e-book dapat mempengaruhi perasaan anak saat melakukan aktivitas-aktivitas yang ada di dalam e-book. Setelah melakukan aktivitas yang terdapat di dalam e-book, kelima anak (100%) senang dengan e-book *Bermain Keaksaraan*. Melalui adanya keterlibatan orangtua dalam membimbing anak melakukan aktivitas di dalam e-book, berhasil membuat kelima orangtua (100%) tertarik terhadap e-book *Bermain Keaksaraan*. Aktivitas stimulasi terhadap suatu kemampuan harus sesuai dengan usia anak. Khususnya dalam penelitian ini yaitu aktivitas stimulasi kemampuan keaksaraan harus sesuai dengan usia 4 tahun. Hal ini diperkuat dengan pendapat kelima orangtua (100%) yang setuju dengan isi e-book *Bermain Keaksaraan* telah sesuai dengan kebutuhan anak mereka. Jenis aktivitas dapat mempengaruhi motivasi anak untuk melakukannya. Terkait dengan motivasi anak saat melakukan aktivitas yang ada di dalam

e-book, 5 anak (100%) termotivasi untuk melakukan aktivitas dalam e-book Bermain Keaksaraan. Meskipun anak termotivasi saat melakukan suatu aktivitas, namun belum tentu anak dapat menuntaskan aktivitas yang sedang dikerjakan. Sebanyak 4 anak (80%) sudah dapat menuntaskan seluruh aktivitas yang ada di dalam e-book, sedangkan 1 anak (20%) belum dapat menuntaskan seluruh aktivitas yang ada di dalam e-book.

Peneliti juga menanyakan saran kepada kelima orang tua terkait dengan saran/masukan untuk e-book Bermain Keaksaraan. Namun hanya 4 orangtua yang memberikan respon terhadap pertanyaan ini. Orangtua pertama memberikan saran "*Mungkin isinya bisa ditambah lagi supaya lebih lengkap lagi*". Sama halnya dengan saran dari orangtua pertama yang menyarankan untuk menambah aktivitas di dalam e-book Bermain Keaksaraan, orangtua ke-dua memberikan saran "*Diperbanyak lagi untuk games anak menarik lainnya*". Sedangkan saran orangtua ke-tiga meminta agar kegiatan di dalam e-book lebih menantang untuk usia anak 4 tahun, "*Media e-book keaksaraan cukup membantu anak saya utk meengenal huruf, bentuk, dan warna. Tetapi menurut saya dengan usia anak saya, kurang menantang. Anak saya cenderung merasa bosan dengan media e-book keaksaraan yang disiapkan. Jadi ada beberapa yang tidak dikerjakan oleh anak. Anak saya suka kegiatan memasak dengan membentuk makanan, contohnya menulis angka/huruf diatas teflon dengan adonan pancake. Menghitung ikan dari kolam ke ember. Semoga e-book keaksaraan yang terbaru bisa lebih diminati oleh anak saya*". Orangtua ke-empat tidak memberikan saran, melainkan memberi kesan yaitu "*Sangat membantu anak-anak agar menjadi kreatif*"

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berupa e-book Bermain Keaksaraan bagi 5 dari 13 anak berusia 4 tahun di TK Raudhatul Azhar yang diteliti telah berhasil meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. Hal tersebut ditunjukkan saat anak dapat melakukan 4 dari 8 aktivitas yang ada di dalam e-book Bermain Keaksaraan secara mandiri, yaitu pada aktivitas anak menirukan huruf sesuai dengan kartu huruf, aktivitas anak menirukan huruf dan kata dengan plastisin, aktivitas anak menaburkan pasir warna di kartu kata, dan aktivitas anak memasang gambar dengan pasangannya.

Keberhasilan penggunaan e-book juga ditunjukkan pada hasil post tes yaitu kelima anak (100%) senang dan termotivasi untuk melakukan aktivitas yang ada di dalam e-book Bermain Keaksaraan. Sedangkan bagi kelima orangtua (100%) tertarik dan setuju dengan isi e-book Bermain Keaksaraan yang telah sesuai dengan kebutuhan anak mereka, Namun hanya 4 anak (80%) yang dapat menuntaskan seluruh aktivitas yang ada di dalam e-book. Dalam meningkatkan suatu kemampuan anak ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, pemilihan jenis aktivitas yang akan diberikan pada anak harus menarik agar anak termotivasi untuk melakukannya. Kedua, peralatan yang akan digunakan saat melakukan aktivitas harus memperhatikan keamanan dan keseuaian dengan usia anak. Terakhir, diperlukan keterlibatan orang tua untuk mengarahkan, mengawasi, dan membimbing apabila diperlukan saat anak melakukan aktivitas tersebut agar tujuan dari aktivitas dapat dicapai dengan baik.

Daftar Pustaka

- A. M. F. Sari, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode Dengan Kegiatan Yang Bervariasi Pada Kelompok B Ra Al-Fityah Pekanbaru," Juni 2018.
- A. S. Finn, *The Sensitive Period For Language Acquisition: The Role Of Age Related Differences In*, California: Spring, 2010.
- A. W. Muhammad Nuhman Mahfud, "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Publikasililmiah.Ums.Ac.Id*, No. 12, 2018.
- Amini, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Reseptif Anak Melalui Permainan Pola Suku Kata Di Taman Kanak- Kanak Negeri Pembina Yogyakarta," Pp. Vol 5, No1, 2016.
- Available: https://Executive-Education-Online.Mit.Edu/Presentations/Lp/Mit-Internet-Of-Things-Online-Short-Course/?Ef_Id=C:342893334197_D:C_N:G_Ti:Kwd-21149907678_P:_K:%2binternet%20%2bof%20%2bthings_M:B_A:64431681552&Gcl_Id=Cj0kcqiam4tybrdgarisaou75sqk-9au00db25hekt. [Accessed 1 Februari 11].
- Available:
<https://Www.Kompasiana.Com/Tiyah/5db4fc65d541df5ece7560b2/Pentingnya-Membatasi-Penggunaan-Gadget-Pada-Anak?Page=All>. [Accessed 11 Februari 2020].
- Depdiknas, *Model Pengembangan Kurikulum Keaksaraan Fungsional*, 2007.

- L. Sustiari, "Peningkatan Kemampuan Keaksarran Pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar Di Ra Muslimat Nu Pasuruan," 2014.
- Listriani, A., "Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Penerapan Metode Spalding Di Tk Quantum Indonesia," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 (1), Juli 2020
- I. W. Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Klungkung, 2007.
- M. E. Education, "Mit Sloan School Of Management," 2017. [Online].
- Maysaroh, "Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Dunia Ceria Krian," Juli 2018.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya , 2012.
- Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*, Yogyakarta : Cv Budi Utama , 2018.
- T. Somantri, *Melek Aksara Untuk Tigkat Dasar*, Bandung : Pt. Indahjaya Adipratama, 2011.
- T. Wahyuni, "Kompasiana Beyond Blogging," Kompas , 27 Oktober 2019. [Online].
- W. Pedia, "Wikipedia Ensiklopedia Bebas," 2018. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman_Utama. [Accessed 02 Februari 2020].