

# Penerapan Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak

<sup>1</sup> Herman, <sup>2</sup> Sirajuddin Saleh, <sup>3</sup> Nur Maharani Islami

<sup>1,3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, <sup>2</sup>Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar, Email: herman.hb83@gmail.com

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal pada anak di Taman Kanak-kanak. Kemampuan membaca sangat penting bagi anak sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dibutuhkan model, metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hal ini, maka peneliti memilih media aplikasi *education games* berbasis budaya lokal sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru berjumlah 2 orang dan anak yang berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak didik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar anak didik, dalam hal ini ditunjukkan bahwa anak sudah mampu mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak didik.

**Kata kunci:** Media Aplikasi *Education Games*, Membaca Permulaan,

## I. PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam mengembangkan potensi diri manusia melalui proses pembelajaran atau cara lain yang diakui masyarakat agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, percaya diri, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Suyadi dan Maulidya, 2012).

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah bahasa. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Suhartono, 2005). Bahasa merupakan media komunikasi karena memberikan keterampilan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan

mengekspresikan dirinya agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.

Perkembangan bahasa anak usia dini menurut Suyadi (2010), secara keseluruhan mencakup kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu bagian dari perkembangan bahasa ialah membaca. Menurut Adhim (2004), membaca merupakan proses yang kompleks. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat fundamental karena kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain. Kemampuan membaca pada anak Taman Kanak-kanak dikenal dengan kemampuan membaca permulaan.

Membaca sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang semestinya mendapat perhatian khusus untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, dilakukan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan, dan tidak terdapat unsur pemaksaan anak untuk harus bisa membaca karena tidak ada jaminan seseorang yang lebih dahulu bisa membaca akan lebih sukses di masa depan daripada mereka yang terlambat. Kini menjadi semakin hangat dibicarakan para orang tua yang memiliki anak usia dini karena mereka khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya nanti jika sedari awal belum dibekali kemampuan membaca. Kekhawatiran orang tua semakin kuat ketika anak-anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar.

Kekhawatiran itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar khususnya membaca. Peningkatan kemampuan membaca permulaan yang sudah berulang kali dilakukan di setiap sekolah pasti tidak luput dari berbagai hambatan dalam prosesnya, salah satu diantaranya faktor dari guru. Guru masih kurang

memahami cara mengajar membaca yang tepat, tidak menarik, dan membosankan bagi anak yang dilihat dari banyaknya anak yang kurang memperhatikan guru ditandai dengan bermain, berlari, bercerita, bahkan ada beberapa anak yang mengganggu temannya sehingga banyak anak tidak fokus mengikuti pembelajaran. Kejadian ini sering sekali dialami beberapa sekolah tetapi terkadang guru masih tidak peduli dan menyepelekan hal tersebut, sehingga dalam peningkatan membaca permulaan ini tidak efektif dan kurang maksimal.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan membaca permulaan pada anak yaitu dengan melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran yang kurang diterapkan sehingga proses pembelajaran membaca masih terkesan serius dan kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain.

Media pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya dapat menimbulkan motivasi dan ketertarikan anak agar anak belajar seperti bermain dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam melakukan kegiatan kemampuan membaca permulaan, hendaknya guru berpikir cerdas dan kreatif dalam menumbuhkan minat baca anak dengan menggunakan media yang dikemas secara menarik. Guru berusaha mencari berbagai media yang tepat atau sesuai dengan perkembangan anak agar kemampuan membaca anak dapat meningkat. Sedangkan strategi untuk anak usia dini yang tepat seharusnya berpusat pada anak, bukan pada guru karena dengan berpusat pada anak akan lebih menimbulkan kebermaknaan dalam memperoleh pengalaman sehingga ilmu yang didapat mampu terserap dengan baik.

Peneliti meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menarik untuk anak. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi *Education Games* untuk anak usia dini sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak dengan konsep *edutainment*.

Model pembelajaran *Education Games* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak di sekolah masih bersifat umum, tanpa ada sedikitpun budaya lokal Sulawesi Selatan. *Education Games* yang ada di sekolah pada umumnya belum maksimal khususnya *Education Games* yang dikembangkan sendiri. *Games* selama ini belum memenuhi persyaratan media pembelajaran pada anak usia dini, misalnya dari segi bentuk, ukuran, dan warnanya, hal ini tentu akan mempengaruhi minat dan motivasi anak untuk belajar. Aplikasi (perangkat lunak) *Education Games* berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak telah memenuhi syarat media untuk pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun.

Dunia anak tidak lepas dari dunia bermain. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi *Education Games* yang dikemas semenarik mungkin untuk memudahkan anak mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, mengeja huruf, menyebutkan huruf, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, menyusun huruf menjadi suku

kata, menyusun suku kata menjadi sebuah kata, sehingga anak berantusias dan tidak bosan dalam mempelajarinya. Selain itu, anak yang hobi bermain dapat tersalurkan melalui aplikasi *Education Games* ini sambil belajar.

Adapun rumusan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar?”

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan atau sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan anak usia dini dan diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran pada khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

##### b. Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media aplikasi *Education Games* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

##### c. Bagi Anak Didik

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan sehingga perkembangan bahasa anak berkembang secara optimal, sebagai modal untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain.

### **Penerapan Media Aplikasi *Education Games* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kemampuan Membaca Permulaan**

Membaca dini atau membaca permulaan menurut Steinberg (Susanto, 2011) adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Fokus dari program ini yakni perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Menurut Steinberg (Susanto, 2011) penyusunan program membaca dini terdiri atas lima fase, yaitu (1) Fase mengenali perkataan (pembiasaan kata); (2) Fase mengenal pasti perkataan; (3) Mengenal pasti frasa dan kalimat; dan (4) Menafsirkan teks; (5) Teknik dan bahan pengajaran.

Menurut Mar'at (2005:80) "Membaca secara teknis juga mengandung makna bahwa dalam tahap ini anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan (blending) fonem menjadi suku kata atau kata". Kemampuan membaca ini berbeda dengan kemampuan membaca secara formal membaca pemahaman, dimana seseorang telah memahami makna suatu bacaan.

Sedangkan menurut Syafi'i (Rahim, 2008:2) menjelaskan bahwa "Penekanan membaca permulaan merupakan proses perseptual yang mempunyai arti pengenalan korespondensi atau hubungan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa".

kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasaan kode alfabetik seperti mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

Menurut Steinberg (Susanto, 2011) mengatakan bahwa, kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu (1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan; (2) Tahap membaca gambar; (3) Tahap pengenalan bacaan; (4) Tahap membaca lancar.

Sedangkan keterampilan membaca anak menurut Yusuf (2005) dibagi menjadi empat tahapan berdasarkan kemampuannya, yaitu tahap pertumbuhan kesiapan membaca, tahap awal belajar membaca, tahap perkembangan keterampilan membaca, dan tahap penyempurnaan keterampilan membaca. Anak mulai memahami bahwa setiap huruf mempunyai bunyi masing-masing sehingga sudah mampu membaca kata, misalnya "peta". Setelah itu anak mampu membedakan kata-kata, mulai memahami bahwa setiap kata memiliki arti, kemudian anak akan mencoba untuk membedakan setiap huruf baik bentuk maupun bunyinya.

Berdasarkan tahapan perkembangan membaca menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap awal membaca atau tahap membaca permulaan, anak mulai tertarik terhadap tulisan yang tercetak di lingkungan sekitar, mulai mengenal huruf, juga mampu membaca gambar pada buku cerita sederhana, dan memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan bunyi masing-masing.

Menurut Lamb dan Arnold (Rahim, 2011) faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah: 1) Faktor Fisikologis, 2) Faktor Intelektual, 3) Faktor Lingkungan, dan 4) Faktor Psikologis. Sedangkan menurut Akhadiyah (1992), mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi membaca, yaitu (1) Motivasi, (2) Lingkungan Keluarga, dan (3) Bahan Bacaan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi dalam penelitian ini adalah faktor lingkungan dimana lingkungan yang dipersiapkan dapat menstimulasi anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal pula.

Adapun tujuan dari membaca pada anak usia dini adalah tujuan persiapan membaca yang dibekali dengan berbagai kegiatan pengenalan huruf, pengejaan huruf, pengenalan suku kata, dan berbagai kegiatan membaca lainnya untuk memasuki kegiatan membaca yang sebenarnya pada jenjang selanjutnya.

Membaca memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Berbagai macam manfaat kemampuan membaca permulaan bagi anak yang merupakan langkah awal dalam berbahasa anak. Menurut Anderson (Tarigan, 1994) ada beberapa manfaat membaca, yaitu (1) Membaca merupakan proses mental secara aktif, (2) Membaca akan meningkatkan kosakata siswa, (3) Membaca akan meningkatkan konsentrasi dan fokus, (4) Membangun kepercayaan diri, (5) Meningkatkan memori, (6) Meningkatkan kedisiplinan, dan (7) Meningkatkan kreativitas.

Adapun indikator kemampuan membaca permulaan yaitu berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu (1) Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, (2) Mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, (3) Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan (4) Mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

### **Media Aplikasi *Education Games***

Menurut Andang (2009:112) mengemukakan bahwa "*Education Games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan". Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara utuh.

Adapun menurut Herman dan Sirajuddin (2016:15) mengemukakan bahwa "*Education Games* adalah permainan edukatif, permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah". Permainan yang sifatnya mendidik seperti puzzle, matching games, mewarnai, game matematika dll. Masuknya game dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Pengaruh *Education Games* pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Pembelajaran melalui permainan edukatif dapat membawa anak dalam suasana belajar yang menyenangkan. Disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Aplikasi Multimedia "*Education Games*" untuk anak usia dini dengan menggunakan *Macromedia Flash 8.0* yang menerapkan sistem belajar sambil bermain. Untuk memudahkan penyampaian materi, maka materi dikemas dalam konsep latihan berbasis multimedia yang bersifat mendidik sekaligus menghibur. Menurut Andang (2009) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik;
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan;
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Permainan edukatif juga penting bagi anak, diantaranya permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kehidupannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya; Meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak; Meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru; Meningkatkan kemampuan berpikir anak; Mempertajam perasaan anak; Memperkuat rasa percaya diri anak; Merangsang imajinasi anak; Melatih kemampuan berbahasa anak; Melatih motorik halus dan motorik kasar anak; Membentuk moralitas anak; Melatih keterampilan anak; Mengembangkan sosialisasi anak; dan Membentuk spiritualitas anak.

Dalam hal ini, permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian tidak seperti permainan edukatif lainnya. Sebab, permainan edukatif ini mengandung unsur budaya lokal didalamnya, biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Budaya lokal banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari.

Suatu kenyataan yang sulit dipungkiri, bahwa keberadaan seni tradisional Sulawesi Selatan makin goyah seiring dengan semakin menipisnya masyarakat pendukungnya, sehingga membuatnya terpuruk dan terpinggirkan. Agar bisa menanggulangi kelunturan ini maka diperlukan suatu cara yang kreatif dan menarik agar para remaja dan anak-anak lebih mencintai dan dapat melestarikan kesenian di daerah Sulawesi Selatan, jangan lagi kesenian kita dicap kumpang dan hanya sebagai pelengkap suatu acara. Tetapi bagaimana agar kesenian kita memang dianggap sebagai ciri khas daerah yang terikat erat dengan kehidupan sosial masyarakat.

Oleh karena itu, peneliti membuat media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dengan maksud anak bermain sambil belajar melalui aplikasi *Education Games* tanpa melupakan unsur budaya yang ada di sekitar. Pembuatan permainan edukatif yang mengandung unsur budaya seperti berbagai macam hewan yang secara nyata dilihat anak dan berada di sekitarnya. Misalnya ayam, kucing, ikan, capung dan lain-lain sebagainya.

## II. METODE PENELITIAN

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti akan langsung masuk ke obyek dengan tujuan mengungkapkan masalah yang diteliti di tempat penelitian secara menyeluruh, luas, dan dalam. Khususnya mengenai penerapan media aplikasi *education games*

berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Sama halnya yang dikatakan Denzin dan Lincoln (Moleong, 2010:5) menyatakan bahwa "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada".

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Menurut Kemmis (Sanjaya, 2009:24) menjelaskan bahwa "Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik mereka".

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus, yakni setiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini berdasarkan model Kurt Lewin (Sanjaya, 2009) yang menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Dalam hal ini terdapat tiga macam teknik dan prosedur pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni: tes, observasi, dan dokumentasi.

Indikator hasil diperoleh apabila anak telah melakukan tes dan mendapatkan skor sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B4 di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar. Indikator kemampuan membaca permulaan yang dimaksud berupa kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Tercapainya tingkat pencapaian perkembangan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal sebesar  $\geq 80\%$  atau dengan kategori berkembang sangat baik. Kategori berkembang sangat baik untuk tiap indikator yakni apabila anak mendapat skor 4. Adapun kategori berkembang sangat baik untuk rekapitulasi dari seluruh indikator kemampuan membaca permulaan anak apabila memperoleh skor 16.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan membaca mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenal huruf, mengenal suku kata, dan mengenal kata yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca melibatkan berbagai keterampilan mengajar dengan menggunakan media dan alat peraga selain

buku, seperti media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

Menurut Andang (2009:112) menjelaskan bahwa “*Education Games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan”. Permainan permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Dalam penelitian ini *Education Games* dibuat menggunakan aplikasi *Macromediaflash 8.0*. Tujuan Pembuatan Aplikasi ini adalah membuat aplikasi multimedia “*Education Games*” untuk anak usia 5-6 tahun sebagai alternatif sistem pembelajaran yang efektif, dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh gambaran mengenai penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar yang telah dilaksanakan melalui dua tahap, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Pada indikator membaca permulaan mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Fadhil, 7 (tujuh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, dan Dhifa, sedangkan 6 (enam) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Zayn, Sani, Suci dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Keanu, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, Dhifa, dan Hikmah, 3 (tiga) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Sani, dan Suci.

Pada indikator membaca permulaan membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 5 (lima) anak berada pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Deka, dan Dhifa, 9 (sembilan) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Jazi, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Suci, dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan menyusun suku kata menjadi sebuah kata terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Nahlah, Sani, dan Dhifa, 4 (empat) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Farah, Suci, dan Hikmah.

Hasil penelitian siklus I penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hanya ada dua anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada

kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Walaupun ada perubahan dan peningkatan, namun belum dapat dinyatakan berhasil karena belum memenuhi kriteria penilaian capaian.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari siklus I, terlihat dari perkembangan anak yang semakin meningkat, walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan membaca mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenal huruf, mengenal suku kata, dan mengenal kata yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca melibatkan berbagai keterampilan mengajar dengan menggunakan media dan alat peraga selain buku, seperti media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal.

Menurut Andang (2009:112) menjelaskan bahwa “*Education Games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan”. Permainan permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Dalam penelitian ini *Education Games* dibuat menggunakan aplikasi *Macromediaflash 8.0*. Tujuan Pembuatan Aplikasi ini adalah membuat aplikasi multimedia “*Education Games*” untuk anak usia 5-6 tahun sebagai alternatif sistem pembelajaran yang efektif, dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh gambaran mengenai penggunaan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di KB-TK Islam Al-Azhar 34 Makassar yang telah dilaksanakan melalui dua tahap, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Pada indikator membaca permulaan mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Fadhil, 7 (tujuh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, dan Dhifa, sedangkan 6 (enam) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Zayn, Sani, Suci dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan Membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 1 (satu) anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu Keanu, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Farah, Nahlah, Dhifa, dan Hikmah, 3 (tiga) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Sani, dan Suci.

Pada indikator membaca permulaan membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 5 (lima) anak berada pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Deka, dan Dhifa, 9 (sembilan) anak berada pada kategori belum muncul yaitu Emir, Alif, Jazi, Zayn, Farah, Nahlah, Sani, Suci, dan Hikmah.

Pada indikator membaca permulaan menyusun suku kata menjadi sebuah kata terdapat 2 (dua) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu Dita dan Gadiza, 10 (sepuluh) anak pada kategori mulai muncul yaitu Keanu, Uzun, Fadhil, Emir, Alif, Jazi, Deka, Nahlah, Sani, dan Dhifa, 4 (empat) anak pada kategori belum muncul yaitu Zayn, Farah, Suci, dan Hikmah.

Hasil penelitian siklus I penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hanya ada dua anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Walaupun ada perubahan dan peningkatan, namun belum dapat dinyatakan berhasil karena belum memenuhi kriteria penilaian capaian.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari siklus I, terlihat dari perkembangan anak yang semakin meningkat, walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

## PUSTAKA

- [1] Adhim, Mohammad. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- [2] Herman dan Sirajuddin. 2016. Pengembangan Model Aplikasi *Education Games* berbasis Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini di Makassar. Penelitian. Makassar: Prodi PGPAUD FIP UNM.
- [3] Ismail, Andang . 2007. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- [4] Mar'at, Samsunuwiyati.. 2005. Psikologi Mengajar, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [5] Moleong, Lexy. 2010 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [6] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- [7] Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.
- [9] Suhartono. 2005. *Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- [10] Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [11] Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandani.
- [12] \_\_\_\_\_. 2012. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya
- [13] Yusuf, Munawir. 2005. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- [14] Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.