

LAPORAN PENELITIAN

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

PEMBELAJARAN MEMBACA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI TK PERTIWI VI KOTA PADANG



Oleh:

MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
TERIMA TGL.	: 12-10-2011
SUMBER HARGA:	Hd
KOLEKSI	: K1
NO. INVENTARIS	: 303/Hd/2011-p.1 (1)
KLASIFIKASI	: 372.4 Yul P.1

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd (Ketua)

Dr. Dadan Suryana (Anggota)

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI
2011

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN DIPA 2011

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

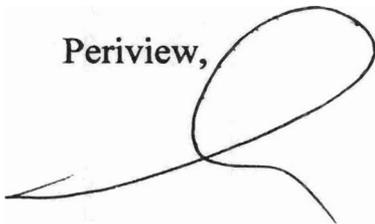
Pembelajaran Membaca Berbasis Teknologi Informasi
Di Tk Pertiwi Vi Kota Padang

Nama : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP : 19620730198803 2 002
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 September 2011

Ditejui Oleh:

Periview,



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Peneliti,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730198803 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730198803 2 002

**YAYASAN PERTIWI DHARMA WANITA PERSATUAN SETDA
PROVINSI SUMATERA BARAT
TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI VI
KOMP. Pemda Limau Manis – Kel. Koto Lua – Kec. Pauh – Kota Padang**

**SURAT KETERANGAN
No. 57/ 108.34.02/TK/06/2011**

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Taman Kanak-kanak Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang, menerangkan bahwa:

Nama : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP : 19620730198803 2 002
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan Penelitian :

Judul : Pembelajaran Membaca Berbasis Teknologi Informasi di TK Pertiwi VI Kota Padang
Subjek penelitian : Kelompok B1 TK Pertiwi VI Kota Padang
Lokasi penelitian : TK Pertiwi VI Kota Padang
Lama Penelitian : ±3 Bulan

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 6 Juni 2011
Kepala TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang


Noneng Lilis Suryani
NIP.196802101994032007

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN.....	1
	A. Latar Belakang.....	1
	B. Tujuan Khusus	2
	C. Identifikasi Masalah	2
	D. Pembatasan Masalah	3
	E. Perumusan Masalah	3
BAB II	STUDI PUSTKA.....	4
	A. Pendidikan Anak Usia Dini	4
	B. Hakikat membaca bagi Anak Usia Dini.....	5
	C. Media Pembelajaran.....	5
	D. Media Komputer.....	9
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	11
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	11
	B. Metode dan Prosedur Penelitian.....	11
	C. Subjek Penelitian.....	13
	D. Data dan Sumber Penelitian.....	13
	E. Instrumen Penelitian.....	14
	F. Teknik Analisis data.....	14

BAB IV HASIL PENELITIAN.	15
A. Deskripsi Data	15
1. Deskripsi Kondisi Awal	15
2. Deskripsi Hasil Penelitian	17
B. Analisis Data.....	40
C. Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN	43
DAFTAR PUSTAKA.....	43

ABSTRAK

Aspek perkembangan anak usia dini dapat distimulasi dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik multi media dan metoda. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan membaca sebagai salah satu bagian dari aspek perkembangan bahasa melalui pembelajaran komputer multi media. Pembelajaran membaca anak distimulasi dengan *software compact disc* program membaca. Metode penelitian menggunakan *class room action research* dengan dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan efektifitas perkembangan membaca anak dengan signifikan ditunjukkan melalui hasil analisis data peningkatan sikap membaca anak yang baik sekali dan baik 92,5%. Peningkatan proses membaca anak baik sekali dan baik 87,5 %. Ini berarti bahwa secara umum pengembangan pembelajaran membaca anak sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu penilaian ini dihentikan sampai siklus II pada pertemuan 4, karena ketuntasan minimal dalam pengembangan pembelajaran membaca anak sudah tercapai.

Keyword: Pembelajaran, Membaca, Teknologi Informasi

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum, Balitbang Diknas tahun 2003 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi dari pada anak yang tidak masuk TK di kelas I SD. Data angka mengulang kelas tahun 2001/2002 untuk kelas I sebesar 10,85%, kelas II sebesar 6,68%, kelas III sebesar 5,48%, kelas IV sebesar 4,28, kelas V sebesar 2,92%, dan kelas IV sebesar 0,42%. Data tersebut menggambarkan bahwa angka mengulang kelas pada kelas I dan II lebih tinggi dari kelas lain (Depdiknas, 2003).

Diperkirakan bahwa anak-anak yang mengulang kelas adalah anak-anak yang tidak masuk pendidikan prasekolah sebelum masuk Sekolah Dasar. Mereka adalah anak yang belum siap dan tidak dipersiapkan oleh orangtuanya memasuki Sekolah Dasar. Adanya perbedaan yang besar antara pola pendidikan di sekolah dan di rumah menyebabkan anak yang tidak masuk pendidikan taman kanak-kanak (prasekolah) mengalami kejutan di sekolah dan mereka mogok sekolah atau tidak mampu menyesuaikan diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia prasekolah.

Dengan memperhatikan fenomena di atas, pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat esensial bagi perkembangan anak. Hal ini didasarkan pada alasan-alasan bahwa usia dini merupakan fase fundamental perkembangan dan belajar anak; belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan; tuntutan masa depan akan generasi unggul semakin kompetitif; dan tuntutan non-edukatif lainnya (perubahan pola dan sikap hidup dalam bernasyarakat).

Berangkat dari kondisi tersebut terdapat sejumlah persoalan yang perlu dikaji melalui penelitian antara lain: (1) Bagaimana peran orangtua dalam peningkatan kemampuan membaca anak usia dini? (2) Bagaimana peran guru di Taman Kanak-

kanak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini? (3) Bagaimana metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di Taman Kanak-kanak? Rumusan masalah yang diajukan melalui penelitian ini adalah: “Bagaimana penggunaan media komputer pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini?”

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Memperoleh landasan konseptual dan landasan empirik tentang penggunaan media computer pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik Taman Kanak-kanak.
- 2) Menemukan langkah-langkah yang tepat dalam penggunaan media computer pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik Taman Kanak-kanak.

C. Identifikasi Masalah

Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak pada usia 4 - 6 tahun. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangan tersebut perlu dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain akan membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Atas dasar itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang efektif berdasarkan tahap perkembangan anak untuk mengembangkan seluruh potensi anak.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kemampuan membaca. Kemampuan membaca seperti juga kemampuan lainnya merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhi. Anderson (1990:34) mengemukakan faktor motivasi lingkungan, keluarga dan guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh. Pendapat yang sedana juga diungkapkan oleh Tampubolon (1990:90-91) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi

kemampuan membaca dan menulis terbagi atas dua bagian, yaitu faktor-faktor perkembangan baik bersifat biologis, maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari diri anak, sedangkan eksogen adalah faktor lingkungan.

D. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan sebagaimana dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi yaitu melakukan kaji tindak untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam pendidikan anak usia dini. Bentuk tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media program computer dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik Taman Kanak-kanak.

E. Perumusan Masalah

Sesuai pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini rumusan masalahnya adalah Apakah Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di TK Pertiwi VI Kota Padang?

BAB II STUDI PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003:16). Pendidikan anak usia dini menurut Anwar(2004:2), adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani. serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya. Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi memberikan pengalaman belajar pada anak, tetapi juga untuk mengoptimalkan perkembangan potensi anak.

Batasan yang digunakan oleh *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam adalah yang dimaksud dengan "*Early Childhood*" (anak masa awal) adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun (Patmonodewo, 2003: 43). Menurut Patmonodewo yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Di Indonesia, umumnya mengikuti program Tempat Penitipan Anak (usia 3-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4 - 6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Hal-hal yang penting pada tahun-tahun awal anak usia dini antara lain: (1) Anak berusia 3 tahun sudah dapat belajar bermain dan berbicara; (2) Anak usia 3 sampai 4 tahun memiliki rasa ingin tahu yang besar, karena itu kebebasan dan kesempatan untuk mengamati, bergerak dan melakukan kegiatan eksplorasi diri dan lingkungan perlu diberikan; (3) Anak usia 2 sampai 6 tahun senang mengenali dirinya sendiri dan dunia yang mengelilinginya. Karena itu, memperkenalkan nama diri, nama-nama orang di sekitarnya, sebutan bagian-bagian dari tubuh, nama-nama benda di rumah, di halaman, di sekolah, sangat tepat pada usia ini; (4) Karakter anak dibentuk melalui aktivitas dan belajar selama periode usia 3-6 tahun, anak bergerak aktif dan sering mengikuti dorongan-dorongan hatinya, pada masa ini masa yang baik untuk mengembangkan karakter anak (Theo dan Martin, 2004: 22).

B. Hakikat Membaca bagi Anak Usia Dini

Banyak penelitian mutakhir membuktikan bahwa anak dapat diajar membaca sebelum dia mencapai usia sekolah. Durkin (1996;196) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negative pada anak-anak darimembaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekooah dasar pada umumnya lebih maju di sekolah dari aak-anak yang tidak memperoleh membaca dini. Steinberg (1982:214-215) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar membaca dini dilihat dari segi proses belajar mengajar: (1) belajar membaca dini ini memenuhi rasa ingin tahu anak, (2) sistuasi akrab dan informal di rumah dan di KB atau di TK merupakan faktor yang kondusif bagi anak untuk belajar, (3) anak-anak usia dini pada umumnya perasa dan dapat diatur, (4) Anak-anak usia dini belajar dengan mudah dan cepat.

Kemampuan membaca sangat penting sekali dimiliki anak. Tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi yang dimaksud di sini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi, membaca untuk menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan.

C. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force,1977:162) (dalam Latuheru,1988:11). Robert Heinich dkk (1985:6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sander*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Jerold Kemp (1986) dalam Pribadi (2004:1.4) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, antara lain :

- a. kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*)
- b. faktor ukuran (*size*); besar atau kecil
- c. faktor warna (*color*): hitam putih atau berwarna

- d. faktor gerak: diam atau bergerak
- e. faktor bahasa: tertulis atau lisan
- f. faktor keterkaitan antara gambar dan suara: gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

Selain itu, Jerold Kemp dan Diane K. Dayton (dalam Pribadi,2004:1.5) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut :

- a. media cetak; b. media yang dipamerkan (*displayed media*); c. *overhead transparency*; d. rekaman suara; e. *slide* suara dan *film strip*; f. presentasi multi gambar; g.video dan film; h. pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*)

Istilah media disini dilihat dari segi penggunaan, serta faedah dan fungsi khusus dalam kegiatan/proses belajar mengajar, maka yang digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu dapat menerima isi pesan yang disampaikan (Latuheru,1988:13). Pada umumnya keberadaan media muncul karena keterbatasan kata-kata, waktu, ruang, dan ukuran. Ditambahkan juga bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan.

Dari beberapa penjelasan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep.

2. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui

obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik anak. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik anak akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan anak menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan anak memperoleh gambaran yang nyata (Degeng,1999:19).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2002:11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada anak dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada anak dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika anak berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan anak. Anak diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan anak dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Sadiman, dkk,2003:7-8) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak,

dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima anak. Penyampaian suatu konsep pada anak akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan anak terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan anak untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada anak, dan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.

3. Teori Pengembangan Media

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu, (1) dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak, (2) melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi, (3) pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual anak. Dari penjelasan diatas tentang peran baru guru dalam dunia pendidikan diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai macam media pembelajaran akan menggantikan beberapa fungsi instruksional dari guru (Sulaeman, 1988:24-25).

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antarkomponen. Sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, pengembangan media berbantuan komputer interaktif yang dikembangkan mengikuti model prosedural dari *The ASSURE*, dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari 6 langkah yaitu

analisis karakteristik anak, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan anak untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi. Sedangkan model konseptual dari pengembangan media berbantuan komputer ini mengikuti teori belajar behavior yang dikemukakan oleh Gagne yaitu belajar yang dilakukan manusia dapat diatur dan diubah untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, atau mempertinggi kemampuan, atau mengubah kelakuannya (Nasution, 1988: 131), sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada “*Programmed Instruction*”. Sehubungan dengan penggunaan “*Programmed Instruction*” sebagai konsep media yang dikembangkan, maka teori belajar yang sesuai dengan karakter dari “*Programmed Instruction*” adalah teori belajar asosiasi, menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan tersebut akan semakin kuat apabila sering diulangi dan respon yang benar diberi pujian atau cara lain yang memberikan rasa puas dan senang (Nasution, 1988: 132).

C. Media Komputer

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti halnya pada bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan software Microsoft word, excel dan access. Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran. Kutipan dari Kurikulum untuk Kegiatan pembelajaran Komputer multi media.

... Dengan menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga anak mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya. Melalui Kegiatan pembelajaran Komputer multi media diharapkan anak dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi.

Menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif.

dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima anak. Penyampaian suatu konsep pada anak akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan anak terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan anak untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada anak, dan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.

3. Teori Pengembangan Media

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu, (1) dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak, (2) melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi, (3) pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual anak. Dari penjelasan diatas tentang peran baru guru dalam dunia pendidikan diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai macam media pembelajaran akan menggantikan beberapa fungsi instruksional dari guru (Sulaeman, 1988:24-25).

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antarkomponen. Sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, pengembangan media berbantuan komputer interaktif yang dikembangkan mengikuti model prosedural dari *The ASSURE*, dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari 6 langkah yaitu

analisis karakteristik anak, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan anak untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi. Sedangkan model konseptual dari pengembangan media berbantuan komputer ini mengikuti teori belajar behavior yang dikemukakan oleh Gagne yaitu belajar yang dilakukan manusia dapat diatur dan diubah untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, atau mempertinggi kemampuan, atau mengubah kelakuannya (Nasution, 1988: 131), sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada "*Programmed Instruction*". Sehubungan dengan penggunaan "*Programmed Instruction*" sebagai konsep media yang dikembangkan, maka teori belajar yang sesuai dengan karakter dari "*Programmed Instruction*" adalah teori belajar asosiasi, menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan tersebut akan semakin kuat apabila sering diulangi dan respon yang benar diberi pujian atau cara lain yang memberikan rasa puas dan senang (Nasution, 1988: 132).

C. Media Komputer

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti halnya pada bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan software Microsoft word, excel dan access. Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran. Kutipan dari Kurikulum untuk Kegiatan pembelajaran Komputer multi media.

Dengan menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga anak mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya. Melalui Kegiatan pembelajaran Komputer multi media diharapkan anak dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi.

Menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif.

Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, anak akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan. Penambahan kemampuan anak karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga anak dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang. Kegiatan studi dibagi dalam tiga tahap yaitu: (1) Studi pendahuluan pada bulan April 2011; (2) Perencanaan tindakan pada bulan Mei 2011; (3) Pelaksanaan dan evaluasi tindakan pada bulan Mei sampai Agustus 2011.

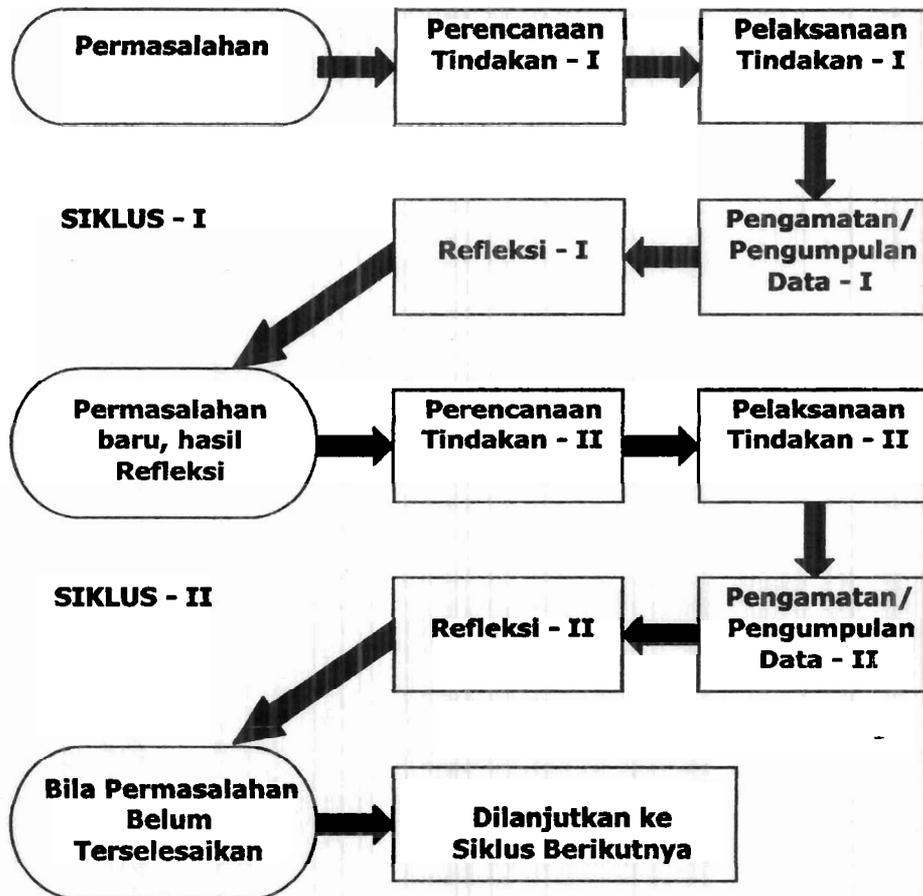
B. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak. Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media teknologi informasi komputer multi media dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan: Tahapan ini berupa penyusunan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.
2. Melaksanakan Tindakan; Pada tahapan ini, rancangan strategi dan skenario penerapan diterapkan. Rancangan tindakan tersebut telah "dilatihkan" kepada pelaksana tindakan (guru) untuk dapat diterapkan di dalam sesuai skenarionya.
3. Melakukan Pengamatan atau Observasi; Tahapan ini berjalan bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahapan ini, peneliti melakukan mengumpulkan data melalui pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pekasanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun.
4. Melakukan Refleksi: Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang

berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dan proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui tindakan berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang, di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan sebagaimana dikemukakan di atas. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dan tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut, guru bersama peneliti menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya bila ditujukan untuk mengulangi kesuksesan, untuk meyakinkan atau menguatkan hasil. Kegiatan yang dilakukan dalam siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang ditunjukkan untuk mengatasi berbagai hambatan/kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama. Siklus kegiatan yang dilaksanakan ditunjukkan dalam gambar sebagai berikut:



C. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan subyek yaitu satu kelompok anak pada Taman Kanak-kanak Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang. Untuk melaksanakan tindakan dilibatkan 2 (dua) orang guru Taman Kanak-Kanak pada TK yang bersangkutan.

D. Data dan Sumber Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian meliputi jenis data kualitatif. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Sumber data dalam penelitian ini meliputi anak dan guru TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang yang terlibat dalam kegiatan penelitian

E. Instrumen Penelitian

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen yang terdiri dari pedoman observasi dan pedoman wawancara. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data secara langsung berkenaan dengan informasi sebagai berikut: (1) Kondisi obyektif mengenai latar penelitian; serta (2) Deskripsi proses pada implementasi tindakan yang dilakukan; serta (3) Deskripsi hasil belajar yaitu peningkatan percaya diri. Wawancara dilakukan dengan untuk mengungkap informasi langsung dari guru dan anak sehubungan dengan tindakan yang dilaksanakan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil observasi dan hasil wawancara mengenai tindakan yang dilaksanakan. Data yang diperoleh saat dianalisis melalui tahapan proses berikut:

- 1) Reduksi data yaitu proses penyederhanaan yang dilakukan melalui *editing*, pemfokusan, dan mengabstraksikan data mentah menjadi informasi yang lebih bermakna. Dalam proses reduksi tersebut, data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara diklasifikasikan berdasarkan kategori sebagai berikut: (1) Faktor-faktor pendukung tindakan; (2) Faktor-faktor yang menghambat tindakan serta (3) Gagasan untuk merevisi tindakan pada siklus berikutnya.
- 2) Penyajian data yaitu menampilkan data secara lebih sederhana baik itu dalam bentuk tabel atau bagan serta paparan naratif sehingga dapat ditemukan langkah-langkah praktis untuk memperbaiki tindakan yang dilaksanakan.

Penarikan kesimpulan yaitu proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir ke dalam bentuk pernyataan singkat yang mengandung pengertian lebih luas. Penarikan kesimpulan dalam hal ini diarahkan untuk mengungkap prinsip-prinsip dasar yang dapat dijadikan dasar dalam penyempurnaan tindakan.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas tentang pengembangan pembelajaran membaca anak TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang melalui multi media komputer , peneliti melakukan observasi tentang sikap membaca anak dan proses membaca anak yang dilakukan dalam kegiatan program software membaca digambarkan sebagai berikut :

Tabel 5: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Multi media komputer Sebelum Pelaksanaan Siklus

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	-	-	2	12,5	3	18,7	3	18,7	8	50	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	-	-	1	6,2	2	12,5	4	25	9	56,2	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	-	-	1	6,2	1	6,2	5	31,2	9	56,2	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	-	-	2	12,5	1	6,2	4	25	9	56,2	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	-	-			2	12,5	4	25	10	62,5	16	100
Jumlah		-	-		7,5		11,2		25		56,3		

Hasil dari peningkatan keterampilan Proses membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 7,5 % yang bernilai baik, 11,2 % yang bernilai cukup, 25 % yang bernilai kurang dan 56,3 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi kurang, mengidentifikasi kurang, mengklasifikasi kurang, menyimpulkan kurang serta mengkomunikasikan juga kurang.

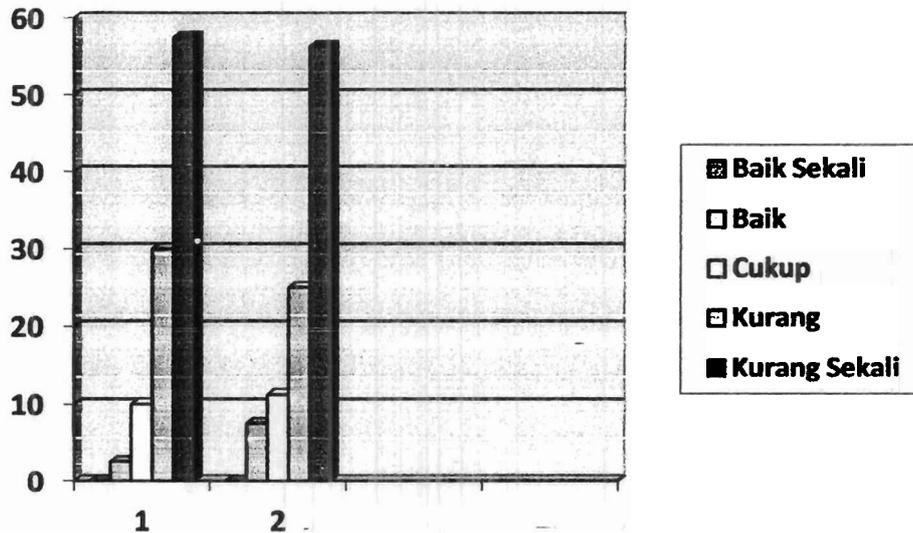
Tabel 6: Hasil Observasi Sikap Membaca Anak dalam Multi media komputer Sebelum Pelaksanaan Siklus

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	-	-	1	6,2	4	25	4	25	7	43,7	16	100
2	Kerjasama	-	-	-	-	1	6,2	7	43,7	8	50	16	100
3	Ketekunan	-	-	1	6,2	1	6,2	5	31,2	9	56,2	16	100
4	Hati-hati	-	-	-	-	1	6,2	5	31,2	10	62,5	16	100
5	Kritis dan kreatif	-	-	-	-	1	6,2	3	18,7	12	75	16	100
Jumlah		-	-		2,5		10		30		57,5		

Hasil dari peningkatan keterampilan sikap membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 2,5 % yang bernilai baik, 10 % yang bernilai cukup, 30 % yang bernilai kurang dan 57,5 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat

disimpulkan bahwa rasa ingin tahu kurang, kerjasama kurang, ketekunan kurang, Hati-hati kurang serta kritis dan kreatif kurang sekali.

Berdasarkan tabel 5 dan 6 di atas dilihat rata-rata persentase pengembangan membaca anak sebelum tindakan penelitian (kondisi awal) sangat jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70,5 %. Untuk jelasnya dilihat pada grafik berikut:



Grafik I. Perkembangan Pembelajaran Membaca Pada Kondisi Awal

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang dikemukakan pada penelitian tindakan kelas adalah data sikap membaca anak dan data proses membaca anak TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang Tanjung Alai melalui multi media komputer .

Indikator yang diamati adalah indikator Pengembangan membaca anak yang merupakan pedoman yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Dibawah ini dideskripsikan data hasil penelitian dari siklus I

1) Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 3 mei 2011, pertemuan 2 dilaksanakan tanggal 5 mei 2011, pertemuan 3 tanggal 7 mei 2011 dan pertemuan 4 tanggal 9 mei 2011.

a. Perencanaan

Guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan bidang pengembangan membaca dengan hasil belajar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan multi media komputer . Kompetensi dasar pada pengembangan membaca adalah anak mampu memahami konsep-konsep membaca sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar seperti satuan kegiatan harian (SKH) yang akan dilaksanakan, selanjutnya menentukan metode yang akan digunakan yaitu metode demonstrasi, eksperimen, karya wisata, pemberian tugas dan tanya jawab. Kemudian guru mempersiapkan media yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran perangkat komputermulti media, software berupa CD interaktif, dan lain-lain.

b. Tindakan

Guru melakukan proses pembelajaran yaitu pengembangan pembelajaran membaca melalui multi media komputer sesuai dengan satuan kegiatan harian yang telah disusun.

Pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 3 mei 2011, pertemuan pertama ini guru memperkenalkan media berupa komputer multi media dan software interaktif, kemampuan yang dikembangkan adalah mengenalkan huruf, kata dan kalimat melalui permainan interaktif. Pelaksanaannya sebagai berikut:

1) Pembukaan

- a) Guru mengecek kehadiran anak didik dan mengkondisikan duduk anak dalam bentuk melingkar kemudian membaca doa sebelum belajar dan membaca surat Al-Fatihah bersama anak.
- b) Guru mengadakan apersepsi yaitu memberikan kaitan pelajaran yang kemaren dengan yang akan diberikan kepada anak.
- c) Guru menerangkan dan bercakap-cakap tentang tema dan sub tema pada hari ini
- d) Guru menciptakan kegiatan awal yang menarik dan mengajukan hal-hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar. Kegiatan ini dilakukan melalui Tanya jawab dan percakapan.

2) Inti

- a) Guru memperkenalkan CPU, keyboard, monitor, CD room, speaker, mouse dan CD kepada anak.
- b) Guru meminta anak menyalakan power cpu dan monitor dan memasukan cd interaktif ke dalam cd room.
- c) Setelah guru mengadakan tanya jawab tentang apa yang terjadi, lalu guru meminta untuk membuka program komputernya.
- d) Setelah anak mencobakan beberapa kali mulailah dengan beberapa permainan yang ada dalam program cd interaktif membaca Ruru.

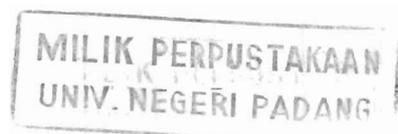
3) Penutup

Guru mendiskusikan tentang kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam multi media komputer . Waktu kegiatan penutup ini dapat dilakukan penilaian secara klasikal untuk mendapatkan gambaran apakah ada peningkatan pengembangan pembelajaran membaca anak setelah dilakukan kegiatan program software membaca.

Pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2011, langkah-langkah yang dilakukan sama dengan pertemuan 1.

Pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2011, dan pertemuan 4 dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2011, langkah-langkah sama dengan pertemuan 1.

c. observasi



Tabel 7: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan I Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	-	-	2	12,5	4	25	8	50	2	12,5	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	-	-	1	6,2	5	31,2	7	43,7	3	18,7	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna, dan ukuran dalam program software membaca	-	-	1	6,2	5	31,2	8	50	2	12,5	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	-	-	1	6,2	4	25	8	50	3	18,7	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	-	-	1	6,2	3	18,7	7	43,7	5	31,2	16	100
Jumlah		-	-		7,5		26,3		47,5		18,7		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 7,5 % yang bernilai baik, 26,3 % yang bernilai cukup, 47,5 % yang bernilai kurang dan 18,7 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi kurang, mengidentifikasi kurang, mengklasifikasi kurang, menyimpulkan kurang sertmengkomunikasikan kurang sekali.

Tabel 8: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan I Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	-	-	2	12,5	4	25	8	50	2	12,5	16	100
2	Kerjasama	-	-	1	6,2	5	31,2	7	43,7	3	18,7	16	100
3	Ketekunan	-	-	3	18,7	4	25	6	37,5	3	18,7	16	100
4	Hati-hati	-	-	2	12,5	3	18,7	7	43,7	4	25	16	100
5	Kritis dan kreatif	-	-	2	12,5	3	18,7	7	43,7	4	25	16	100
Jumlah		-	-		12,5		23,7		43,8		20		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 12,5 % yang bernilai baik, 23,7 % yang bernilai cukup, 43,8 % yang bernilai kurang dan 20 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu kurang, kerjasama kurang, ketekunan kurang, Hati-hati kurang serta kritis dan kreatif kurang sekali.

Tabel 9: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 2 Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	-	-	2	12,5	8	50	6	37,5	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	-	-	3	18,7	9	56,2	3	18,7	1	6,2	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	-	-	2	12,5	1	6,2	3	18,7	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	-	-	1	6,2	9	56,2	5	31,2	1	6,2	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	-	-	2	12,5	1	6,2	4	25	-	-	16	100
Jumlah		-	-		12,5		58,7		26,3		2,5		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 12,5 % yang bernilai baik, 58,7 % yang bernilai cukup, 26,3 % yang bernilai kurang dan 2,5 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi cukup, mengidentifikasi cukup, mengklasifikasi cukup, menyimpulkan cukup serta mengkomunikasikan juga cukup.

Tabel 10: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 2 Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	-	-	3	18,7	7	43,7	4	25	2	12,5	16	100
2	Kerjasama	-	-	4	25	6	37,5	5	31,2	1	6,2	16	100
3	Ketekunan	-	-	2	12,5	7	43,7	6	37,5	1	6,2	16	100
4	Hati-hati	-	-	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	-	-	1	6,2	9	56,2	6	37,5	-	-	16	100
Jumlah		-	-		16,2		46,3		32,5		5		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 0% yang bernilai baik sekali, 16,2 % yang bernilai baik, 46,3 % yang bernilai cukup, 32,5 % yang bernilai kurang dan 5 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu cukup, kerjasama cukup, ketekunan cukup, Hati-hati cukup serta kritis dan kreatif juga cukup.

Tabel 11: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 3 Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	2	12,5	9	56,2	4	25	1	6,2	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	1	6,2	11	68,7	3	18,7	1	6,2	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	1	6,2	9	56,2	6	37,5	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca		12,5	10	62,5	4	25	-	-	-	-	16	100
Jumlah			11,3		58,7		27,5		2,5		-		
			3		7		5		5		-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 11,3 % yang bernilai baik sekali, 58,7 % yang bernilai baik, 27,5 % yang bernilai cukup, 2,5 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

Tabel 12: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 3 Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
2	Kerjasama	2	12,5	9	56,2	4	25	1	6,2	-	-	16	100
3	Ketekunan	2	12,5	8	50	6	37,5	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	2	12,5	10	62,5	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	2	12,5	7	43,7	6	37,5	1	6,2	-	-	16	100
Jumlah		2	13,7	8	51,3	5	31,3	1	3,7	-	-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 13,7 % yang bernilai baik sekali, 51,3 % yang bernilai baik, 31,3 % yang bernilai cukup, 3,7 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

Tabel 13: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 4 Siklus I

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	4	25	8	50	4	25	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	3	18,7	9	56,2	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran	3	18,7	1	6,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	4	25	9	56,2	2	12,5	1	6,2	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	3	18,7	1	6,2	3	18,7	-	-	-	-	16	100
Jumlah			21,2		57,7		18,9		2,4				

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 21,2 % yang bernilai baik sekali, 57,7 % yang bernilai baik, 18,9 % yang bernilai cukup, 2,4 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

Tabel 14: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam akegiatan Program software membaca

Pertemuan 4 Siklus I

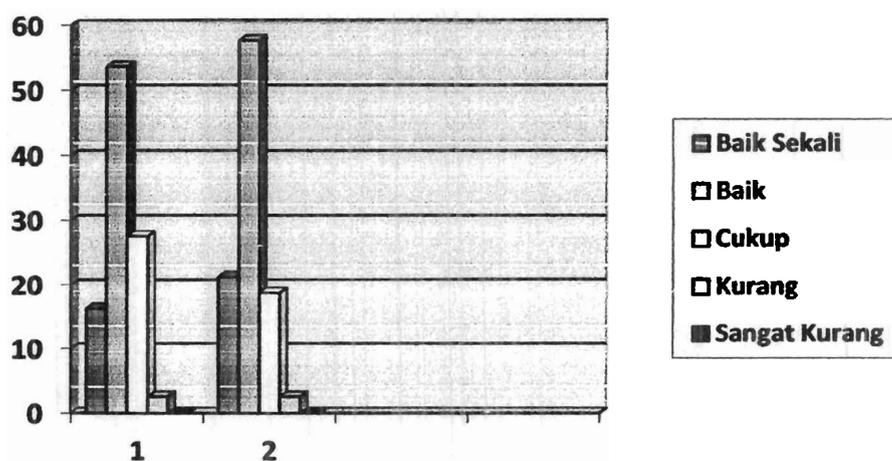
No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	2	12,5	9	56,2	5	31,2	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	2	12,5	10	62,5	3	18,7	1	6,2	-	-	16	100
4	Hati-hati	3	18,7	9	56,2	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
Jumlah			16,3		53,7		27,5		2,5		-		

Hasil dari peningkatan keterampilan sikap membaca menunjukkan bahwa 16,3 % yang bernilai baik sekali, 53,7 % yang bernilai baik, 27,5 % yang bernilai cukup, 2,5 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

Hasil dari pertemuan 1 peningkatan anak dalam keterampilan sikap membaca masih bernilai kurang, pertemuan 2 juga bernilai cukup, pertemuan 3 bernilai baik dan pertemuan 4 sudah bernilai baik. Peningkatan keterampilan proses membaca pada pertemuan 1 masih kurang, pertemuan 2 bernilai cukup, pertemuan 3 sudah bernilai baik dan pertemuan 4 juga bernilai baik. Maka dapat disimpulkan bahwa

setiap pertemuan adanya peningkatan, tetapi peningkatan aktivitas anak yang dicapai belum sesuai dengan ketuntasan yang diharapkan.

Untuk lebih jelasnya pengembangan pembelajaran membaca anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik 2.



Grafik 2. Perkembangan Pembelajaran Membaca Anak Setelah Pelaksanaan Siklus I

d. Refleksi

Sesuai dengan analisis data pada observasi dapat dilihat bahwa dengan multi media komputer dapat mengoptimalkan pengembangan pembelajaran membaca anak. Hal ini dapat dilihat pada hasil kegiatan yang tergambar pada lembar observasi (terlampir).

Setelah dilihat hasil peningkatan yang dicapai pada siklus I, pada aktivitas program software membaca masih terdapat kekurangan-kekurangan seperti kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan program software membaca dan kurangnya pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Kekurangan tersebut dapat dilihat dalam persentase sebagai berikut:

- 1) Pengembangan proses membaca anak baru mencapai nilai baik, yaitu 21,2 % bernilai sangat baik, 57,7 % bernilai baik, 18,7% bernilai cukup, 2,4 % bernilai kurang dan 0 % bernilai sangat kurang.
- 2) Pengembangan sikap membaca anak baru mencapai nilai baik, yaitu 16,3% bernilai sangat baik, 53,7 % bernilai baik, 27,7% bernilai cukup dan 2,5 % bernilai kurang serta 0 % bernilai sangat kurang.

2.Siklus II

Hasil pelaksanaan pada siklus 1, ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), indikator yang belum tercapai adalah yang sudah diuraikan diatas maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yaitu pertemuan 1 pada tanggal 18 mei 2011, pertemuan 2 pada tanggal 20 mei 2011, pertemuan 3 pada tanggal 23 mei 2011 dan pertemuan 4 pada tanggal 25 mei 2011

a. Perencanaan

Tahap-tahap pada siklus II sama dengan siklus I yaitu peneliti membuat persiapan pembelajaran dengan kegiatan program software membaca. Untuk dapat mencapai hasil yang lebih baik, maka proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut lebih ditingkatkan dengan memberikan alat-alat tambahan dan memanfaatkan lingkungan, dengan menggunakan metode karyawisata, yaitu membawa anak ke Danau Singkarak. Dilokasi tersebut dilakukan kegiatan program software membaca. Dengan membawa anak langsung ke alam, diharapkan pengembangan pembelajaran membaca dapat optimal.

b. Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan persiapan yang lebih matang agar tindakan pada siklus II lebih baik dari siklus I dan anak dapat mencapai ketutasan dalam belajar. Peneliti membuat rencana pembelajaran lebih menarik lagi dan membimbing anak yang masih mengalami kesulitan. Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus ke II dibuat sebagai berikut:

1. Membuat perencanaan pembelajaran lebih menarik lagi dengan kegiatan yang lebih membangun motivasi anak dalam kegiatn pembelajaran, peningkatan pembelajaran membaca anak dengan penambahan media dan mengenalkan anak pada alam seperti yang diuraikan diatas.

2. Lebih teliti dalam membimbing anak yang masih dalam kesulitan.

a. Pendahuluan

- a) Salam, doa, nyanyi
- b) Kegiatan Jasmani
- c) Guru melakukan apersepsi

- d) Guru mendemonstrasikan kembali kegiatan program software membaca
- b. Inti
- a) Guru mengenalkan pada anak proses pembelajaran komputer
 - b) Guru memberi motivasi kepada anak dalam multi media komputer
 - c) Guru mengenalkan pada anak bahwa perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan sangat pesat.
 - d) Anak melakukan kegiatan program software membaca yaitu memainkan game interaktif memperkenalkan huruf dan kata yang dilengkapi dengan game dan gambar-gambar yang menarik..selain itu juga mempelajari program word dengan mengetik pada keyboard.
- c. Penutup
- Kegiatan penutup merupakan tindak lanjut dari kegiatan inti yaitu anak diajak memainkan game sederhana yang ada di dalam program cd komputer interaktif tersebut.

Tabel 16: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 1 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	B		C		K		KS		N	%		
		f	%	f	%	f	%	f	%				
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	5	31,2	7	43,7	4	25	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	4	25	6	37,5	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program	3	18,7	9	56,2	3	18,7	1	6,2	-	-	16	100

	software membaca												
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
Jumlah			22,5		46,3		27,5		3,7		-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 22,5 % yang bernilai baik sekali, 46,3 % yang bernilai baik, 27,5 % yang bernilai cukup, 3,7 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi cukup, mengidentifikasi cukup, mengklasifikasi cukup, menyimpulkan cukup serta mengkomunikasikan cukup.

Tabel 17: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 1 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	3	18,7	9	56,2	4	25	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	4	25	7	43,7	4	25	1	6,2	-	-	16	100
4	Hati-hati	3	18,7	9	56,2	4	25	-	-	-	-	16	100

5	Kritis dan kreatif	3	18,7	7	43,7	5	31,2	1	6,2	-	-	16	100
Jumlah			19,9		49,9		27,7		2,5	-	-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 19,9 % yang bernilai baik sekali, 49,9 % yang bernilai baik, 27,7 % yang bernilai cukup, 2,5 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu cukup, kerjasama cukup, ketekunan cukup, Hati-hati cukup serta kritis dan kreatif cukup.

Tabel 18: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 2 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	7	43,7	6	37,5	3	18,7	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	3	18,7	8	50	5	31,2	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	5	31,2	8	50	3	18,7	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software	4	25	7	43,7	5	31,2	-	-	-	-	16	100

membaca												
Jumlah		31, 3	45	23, 7	-	-	-	-				

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 31,3 % yang bernilai baik sekali, 45 % yang bernilai baik, 23,7 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

Tabel 19: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 2 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	5	31,2	9	56,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	4	25	8	50	4	25	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	4	25	8	50	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	4	25	7	43,7	5	31,2	-	-	-	-	16	100
Jumlah			28,7		48,7		22,6		-		-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 28,7 % yang bernilai baik sekali, 48,7 % yang bernilai baik, 22,6 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

Tabel 20: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca

Pertemuan 3 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	7	43,7	5	31,2	4	25	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	5	31,2	8	50	3	18,7	-	-	-	-	16	100
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
Jumlah			41,3		40		18,7		-		-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 41,3 % yang bernilai baik sekali, 40 % yang bernilai baik, 18,7 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi baik, mengidentifikasi baik, mengklasifikasi baik, menyimpulkan baik serta mengkomunikasikan juga baik.

Tabel 21: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 3 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	5	31,2	7	43,7	4	25	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	6	37,5	7	43,7	3	18,7	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	7	43,7	5	31,2	4	25	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	7	43,7	6	37,5	3	18,7	-	-	-	-	16	100
Jumlah			42,5		37,5		20		-		-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 42,5 yang bernilai baik sekali, 37,5 % yang bernilai baik, 20 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu baik, kerjasama baik, ketekunan baik, Hati-hati baik serta kritis dan kreatif juga baik.

Tabel 22: Hasil Observasi Peningkatan Proses Membaca Anak dalam Kegiatan Program software membaca Pertemuan 4 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	BS		B		C		K		KS		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Mengobservasi kegiatan program software membaca	1 2	75	3 7	18, 7	1	6,2	-	-	-	-	16	100
2	Mengidentifikasi kegiatan program software membaca	8	50	5 2	31, 7	3	18, 7	-	-	-	-	16	100
3	Mengklasifikasi bentuk, warna dan ukuran dalam program software membaca	6 5	37, 5	7 7	43, 7	3	18, 7	-	-	-	-	16	100
4	Menyimpulkan hasil kegiatan program software membaca	9 2	56, 2	5 2	31, 2	2	12, 5	-	-	-	-	16	100 -
5	Mengkomunikasikan hasil kegiatan program software membaca	1 0	62, 5	5 2	31, 2	1	6,2	-	-	-	-	16	100
Jumlah			56, 3		31, 2		12, 5		-		-		

Hasil dari peningkatan Proses membaca menunjukkan bahwa 56,3 % yang bernilai baik sekali, 31,2 % yang bernilai baik, 12,5 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa mengobservasi sangat baik, mengidentifikasi sangat baik, mengklasifikasi sangat baik, menyimpulkan sangat baik serta mengkomunikasikan juga sangat baik.

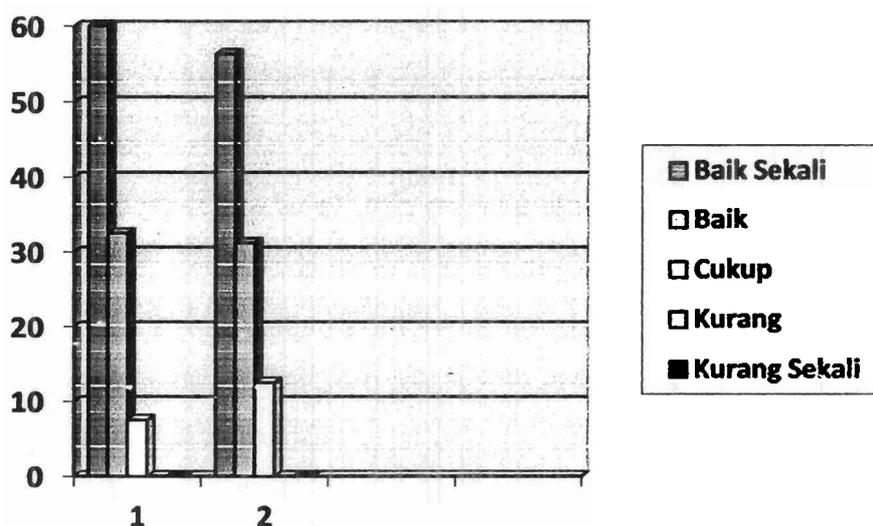
Tabel 23: Hasil Observasi Peningkatan Sikap Membaca Anak Melalui Multi media komputer

Pertemuan 4 Siklus II

No	Bidang Yang Diamati	Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang		Kurang Sekali		N	%
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Ingin tahu	10	62,5	5	31,2	1	6,2	-	-	-	-	16	100
2	Kerjasama	12	75	4	25	-	-	-	-	-	-	16	100
3	Ketekunan	11	68,7	4	25	1	6,2	-	-	-	-	16	100
4	Hati-hati	6	37,5	8	50	2	12,5	-	-	-	-	16	100
5	Kritis dan kreatif	9	56,2	5	31,2	2	12,5	-	-	-	-	16	100
Jumlah			60		32,5		7,5	-	-	-	-		

Hasil dari peningkatan sikap membaca menunjukkan bahwa 60 % yang bernilai baik sekali, 32,5 % yang bernilai baik, 7,5 % yang bernilai cukup, 0 % yang bernilai kurang dan 0 % yang bernilai kurang sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu sangat baik, kerjasama sangat baik, ketekunan sangat baik, Hati-hati sangat baik serta kritis dan kreatif juga sangat baik.

Hasil rekapitulasi pertemuan 1 peningkatan kemampuan anak dalam sikap membaca bernilai cukup, peningkatan proses membaca juga bernilai cukup. Pada pertemuan 2 peningkatan sikap membaca bernilai baik, peningkatan proses membaca bernilai baik. Pada pertemuan 3 peningkatan sikap membaca bernilai baik, peningkatan proses membaca juga bernilai baik. Pada pertemuan 4 sikap membaca bernilai sangat baik, proses membaca juga bernilai sangat baik. Untuk dapat melihat lebih jelasnya peningkatan pembelajaran membaca anak pada siklus II ini dapat dilihat pada grafik 3 sebagai berikut:



Grafik 3. Perkembangan Pembelajaran Membaca Anak Melalui Multi media komputer Setelah Pelaksanaan Siklus II

Dari keterangan diatas terlihat dengan jelas bahwa pengembangan pembelajaran membaca anak dapat dioptimalkan dengan multi media komputer, dimana persentase anak yang mencapai nilai rentang baik sekali dan baik sudah melebihi kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan.

Dibawah ini adalah deskripsi hasil wawancara anak setelah pelaksanaan siklus.

TABEL 4
FORMAT WAWANCARA ANAK

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Bagaimana Perasaanmu ketika belajar dengan program software membaca?	13 orang anak menjawab senang, maka persentasenya 81,2 %	Karena program software membaca itu asik
		3 orang anak menjawab biasa-biasa saja, maka persentasenya 18,7 %	Pakaian basah, licin
2	Coba kamu ceritakan tentang kegiatan program software membaca yang telah kamu lakukan	12 orang anak menjawab bisa menceritakan, maka persentasenya 74 %	Mudah diingat dan mudah dipahami
		4 orang anak menjawab kurang bisa, maka persentasenya 25 %	Lupa, susah memahaminya
3	Apakah Kamu mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan program software membaca?	10 orang anak menjawab tidak maka persentasenya 62,5 %	Mudah dilakukan, mudah dimengerti
		6 orang anak menjawab biasa biasa saja, maka persentasenya 37,5 %	Sering jatuh, takut berenang

Berdasarkan hasil wawancara anak diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa program software membaca bagi anak sangat menyenangkan, ini terlihat dari persentase yang diperoleh yaitu 13 orang anak menjawab senang dengan persentase 81,2 % dan 3 orang anak menjawab biasa-biasa saja dengan persentase 18,7 %. Yang bisa menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan

dengan jumlah anak 12 orang dengan persentase 75 %, sedangkan yang kurang bisa menceritakan kembali ada 4 orang anak dengan persentase 25%. Yang tidak mengalami kesulitan dalam kegiatan program software membaca ada 10 orang anak dengan persentase 62,5% dan yang menjawab biasa-biasa saja yaitu 6 orang anak dengan persentase 37,5 %.

B. Analisis Data

Cara menganalisis hasil observasi

Menurut Sugiono (2007:37) menjelaskan bahwa “tabel distribusi frekuensi adalah alat menyajikan data statistik yang berbentuk kolom dan lajur, yang didalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pancaran atau pembagian frekuensi dari variable yang menjadi objek penelitian”.

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P % : Persentase aktivitas

F : Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N : Jumlah murid.

Sedangkan untuk menentukan aktivitas menurut Arikunto (2007:65) anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut:

1. 81 % - 100 %: Baik Sekali
2. 61 % - 80 % : Baik
3. 41 % - 60 % : Cukup
4. 21 % - 40 % : Kurang
5. 0 % - 20 % : Kurang Sekali

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada analisis siklus II tentang optimalisasi pengembangan pembelajaran membaca anak melalui multi media komputer di TK Pertiwi VI Limaumanis Kota Padang perlu pembahasan memperjelas kajian penelitian ini.

1. Peningkatan Keterampilan Sikap Membaca anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan program software membaca meningkatkan kemampuan anak dalam keterampilan sikap membaca anak dengan membekali anak menjadi seorang ilmuwan yang memiliki sikap yang baik, seperti sikap jujur, sikap kritis, sikap kerendahan hati, sikap tidak mudah putus asa, sikap keterbukaan untuk dikritik dan diuji, sikap menghargai dan menerima masukan, sikap berpedoman dan fakta, data yang memadai serta hastrat ingin tahu yang tinggi.

2. Peningkatan keterampilan proses membaca anak

Setelah memperhatikan hasil penelitian bahwa multi media komputer dapat meningkatkan keterampilan proses membaca anak yaitu anak melakukan observasi dengan menggunakan semua indranya terhadap berbagai peralatan dan perlengkapan komputer. Anak juga berlatih mengenal peralatan dan perlengkapan komputer multimedia, mengamati bagian-bagian, memberi nama bagian-bagian, serta fungsinya. Kemudian anak melakukan klasifikasi, yaitu berlatih mengelompokkan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) berdasarkan ciri tertentu. Anak mengikuti prosedur menyalakan komputer, memainkan program komputer dan mematikan komputer. Lalu anak belajar menyimpulkan, dalam proses ini anak diberi kesempatan dan dilatih untuk terampil memberikan kesimpulan dan menganalisis menurut bahasa anak. Kemudian anak mencoba mengkomunikasikan, dalam komunikasi melibatkan apa yang dipikirkan serta menjelaskan, mendeskripsikan dan bercerita.

Berdasarkan hasil tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan kegiatan program software membaca dalam mengoptimalkan pengembangan pembelajaran membaca anak sebagai berikut:

1. Peningkatan proses membaca baik sekali dari 21,7% meningkat menjadi 56,3 % pada siklus II, pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai baik sekali 3 orang sedangkan pada siklus II 9, terjadi peningkatan yaitu 6 orang anak.

2. Peningkatan sikap membaca baik sekali dari 16,3% meningkat menjadi 60 % pada akhir siklus II. Pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai baik sekali 2 orang sedangkan pada siklus II 9, terjadi peningkatan yaitu 7 orang anak.
3. Peningkatan proses membaca yang kurang pada siklus I 2,5% turun pada siklus II menjadi 0%. Pada siklus I anak yang mempunyai rentang nilai kurang 1 Orang sedangkan pada siklus II tidak ada.
4. Sedangkan untuk kurang sekali dalam sikap membaca 2,5% menurun pada siklus II menjadi 0%. Pada siklus I anak mempunyai rentang nilai kurang sekali 1 orang, sedangkan pada siklus II tidak ada.

Berdasarkan dari tabel rekapitulasi siklus II maka dapat dilihat bahwa peningkatan sikap membaca anak yang baik sekali dan baik 92,5%. Peningkatan proses membaca anak baik sekali dan baik 87,5 %. Ini berarti bahwa secara umum pengembangan pembelajaran membaca anak sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu penilaian ini dihentikan sampai siklus II pada pertemuan 4, karena ketuntasan minimal dalam pengembangan pembelajaran membaca anak sudah tercapai.

