Penggunaan Mainan Kartu Kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini

Cut Citra Novita^{1✉}, Suyadi²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga, Indonesia

DOI: [10.31004/aulad.v3i3.82](https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.82)

✉ Corresponding Author [cut.citranoviita@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Kartu kata,
Membaca
Permulaan,
Berbasis Teknologi.

Teknologi menjadi media alternatif yang dipilih dalam melanjutkan proses pendidikan di tengah pandemi Covid 19. Hadirnya lembaga-lembaga baru yang memberikan pelayanan jarak jauh secara online menjadi solusi pendidikan saat ini. Penelitian ini menerapkan penggunaan kartu kata membaca berputar yang berlandaskan teknologi. Adapun subjek dari penelitian ini yaitu 6 anak pada usia 4-5 tahun sebagai peserta aktif program *online 365* hari *learning management system* Darul Arfin Jambi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mainan kartu kata membaca berputar, yang ditinjau dari sudut aspek perkembangan bahasa, kognitif dan motorik halus. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil, penelitian menunjukkan bahwa alat peraga mainan kartu kata membaca berputar dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada aspek bahasa, kognitif dan juga motorik halus, manfaat hasil penelitian ini berguna bagi para pendidik sebagai sarana untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak.

Abstract

Keywords:
Word Cards.
Spinning Reading,
Technology Based.

Technology became alternative media that was chosen to continue education process in pandemic of Covid-19. New foundations existed to give online service through long distance as we felt the using of spinning reading word cards that based on technology. Subject of the research was 6 children which are 4-5 years old as the active members of 365 days of online program in learning management system at Darul Arifin. Goal of this research is to know how spinning reading word cards that are reviewed from aspect of language development, cognitive, and psychomotoric. Method that was used in this research was observation, interview and documentation. Result of this research showed that prop of spinning reading card words could develop ability in language aspect, cognitive and psychomotoric. Advantage of this research was useful for the teachers as a media to improve the children's ability in reading.

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berakibat pada kegiatan belajar mengajar, dimana kelas *online* dapat menjadi peluang alternatif selama pandemi, khususnya bagi anak usia dini, pendidikan dan stimulasi harus terus di optimalkan. Hadirnya lembaga-lembaga baru yang memberikan pelayanan jarak jauh secara *online* menjadi solusi pendidikan di masa pandemi Covid-19. Khususnya anak usia dini, aktivitas tumbuh kembangnya dilakukukan melalui bermain, maka kegiatan bermain ini juga harus difasilitasi, didukung dan diawasi oleh orangtua.

Kegiatan keaksaraan seperti membaca, menulis, berhitung, sangat erat kaitanya dengan dunia literasi, ada aspek perkembangan yang ingin ditingkatkan yaitu pada aspek bahasa dan juga kognitif target pencapaian bahasa anak dalam Satuan Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) usia awal yakni mengenal keaksaraan lewat

huruf-huruf abjad, mengkomunikasikan juga menceritakan kembali (Jazariyah & Durtam, 2019). Dalam peraturan menteri pendidikan nomor 137 tahun 2014 menyatakan bahwa dalam bentuk keaksaraan pada anak usia dini, mencakup pemahaman terhadap bentuk, dan bunyi huruf serta memahami kata dalam cerita (Pendidikan & Kebudayaan, 2015).

Setiap orang yang belajar membaca akan berada pada tingkatan membaca permulaan, setelah lancar baru berada pada tahap keterampilan pemahaman (Indria et al., 2015). Membaca permulaan bermanfaat untuk meningkatkan generasi gemar membaca, dari kegemaran membaca buku ini nantinya, anak akan memiliki rasa kebahasaan yang tinggi sesuai yang diungkap oleh Montessori dan Hainstock, bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat diberikan pengajaran mengenai membaca dan menulis (Sari, 2018). Anak-anak yang menunjukkan kemampuan literasi berupa membaca sejak dini akan menjadi pembaca yang sukses, praktik literasi pada pembelajaran anak usia dini akan berpengaruh pada kemampuan awal anak, praktik literasi sejak dini akan menimbulkan efek yang longitudinal bagi perkembangan kemampuan bahasa anak. Anak dengan keterlambatan literasi berkemungkinan juga akan terus terlambat pada anak seumurannya dan berdampak pada kemampuan belajar membaca selanjutnya (Afnida & Suparno, 2020)

Meski banyak sekali pro kontra mengenai CALISTUNG, pengenalan literasi pada anak usia dini sebenarnya boleh dilakukan asalkan sesuai dengan lingkup STTPA anak dan tentunya memerhatikan cara belajar anak, agar pengenalan literasi ini tidak sampai pada kesalahan penggunaan prinsip pembelajaran anak usia dini, oleh karena itu pendidik memang harus dituntut untuk menciptakan kreativitas bagi ke khasan proses belajar mengajar bagi anak (Jazariyah & Durtam, 2019). Apalagi bila ada orangtua yang memasukkan anak ke jenjang sekolah dasar namun harus melakukan tes masuk berupa ujian Calistung sebagai standar penerimaan siswa baru, hal ini tentu meresahkan orangtua (ASIAH, 2018).

Untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, anak usia dini yang sudah terdata pernah bersekolah pada tingkatan PAUD (TK, RA, KB, SPS) tentu sudah memiliki bekal, termasuk diantaranya bekal keaksaraan seperti membaca, menulis dan berhitung permulaan. Menurut Departemen Pendidikan Nasional membaca permulaan di mulai ketika anak suka mengeksplor buku dengan cara memegang atau membolak-balikan buku sementara menurut Ardiyati mengungkapkan bahwa membaca permulaan pada anak usia dini harus menyenangkan dan tidak tertekan, membaca permulaan dikatakan sebagai kemampuan awal yang dilewati anak sebelum proses menyeluruh dan dapat diterapkan biasanya pada usia 4-6 tahun (Kemampuan et al., n.d.)

Penggunaan alat peraga edukatif tentu berpengaruh besar bagi tumbuh kembang anak, termasuk dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni, pemilihan alat peraga untuk anak pun harus tepat, aman dan efektif bagi perkembangan anak. Mendesain ke khasan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan alat peraga edukatif yang sangat berperan penting bagi kemampuan membaca permulaan untuk anak, karena pada usia dan karakteristiknya anak yang bergerak aktif, maka penggunaan permainan dalam membaca perlu ditingkatkan. Guru dituntut kreatif untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat alat peraga edukatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan disalah satu lembaga online untuk anak usia dini yang berada di Jambi, terdapat salah satu program pembelajaran yang memperkenalkan membaca permulaan mulai dari usia 3 hingga 6 tahun, dimana para tutor menggunakan media pembelajaran berupa website yang didalamnya sudah dilengkapi dengan dashboard tutorial video pembelajaran, maupun printable berupa flashcard dalam memperkenalkan membaca permulaan, namun setelah di evaluasi kegiatan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun hanya menggunakan media buku dan suku kata yang di nyanyikan sehingga anak kurang tertarik dengan media yang ada.

Oleh karena itu peneliti memilih alat peraga edukatif berupa mainan kartu kata membaca berputar berbasis teknologi Penggunaan kartu kata membaca menjadi salah satu mainan yang baik diterapkan untuk anak usia dini. Pada dasarnya penggunaan peraga kartu kata membaca berputar ini berfungsi untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, karena yang paling penting dalam pemilihan mainan anak adalah keamanan (Suyadi & Selvi, 2019). Hal ini didukung dengan adanya gambar yang menarik, kombinasi warna yang dibuat dan aplikasi dalam memperagakan yang membuat anak terlibat aktif baik secara bahasa, kognitif maupun fisik motorik

Adapun manfaat dari mainan kartu kata membaca berputar berbasis teknologi adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, juga pada aspek kognitif dan motorik halus. Selain itu menciptakan *bonding* antara orangtua dan anak, karena dalam pelaksanaannya orangtua terlibat dalam penggunaan website yang berbasis teknologi, adapun manfaat lainnya bagi para pendidik melatih kreativitas dan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi,

Hasil pada penelitian mengenai penggunaan alat peraga edukatif berupa mainan kartu kata membaca berputar ini tergantung baru dan belum ada penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil pemaparan ini diharapkan penggunaan mainan kartu kata membaca berputar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam aspek bahasa, kognitif dan motorik halus, dan dapat digunakan oleh para pendidik sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus, melalui metode deskriptif. Penelitian ini dipilih sebab ingin mengungkapkan lebih rinci dan jelas tentang pengembangan mainan kartu kata membaca berputar berbasis teknologi pada sekolah online anak usia dini di Jambi. Tempat penelitian dilakukan di lembaga program online 365 hari *Learning Management System* Darul Arifin Jambi. Sasaran penelitian dalam melakukan observasi dan dokumentasi ini adalah pada 6 anak yang terlibat sebagai peserta aktif dalam website yang berada pada kelas usia 4-5 tahun program online 365 hari *Learning Management System* Darul Arifin Jambi.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. observasi, peneliti melakukan observasi dengan melihat kurikulum, struktur, visi misi, penggunaan website, sejarah berdirinya lembaga tujuan dan program unggulan yang diterapkan diprogram Online 365 hari *Learning Managemnet System* Darul Arifin Jambi. Selanjutnya wawancara mendalam peneliti lakukan dengan langsung bertanya pada *founder* program online mengenai materi dan bentuk kegiatan, juga bertanya langsung via aplikasi *whatsapp* kepada orangtua peserta aktif mengenai kemajuan dan perkembangan anak. Teknik pengumpulan data terakhir dilakukan dengan dokumentasi bagaimana anak memperagakan alat peraga edukatif membaca berputar baik berupa file video maupun foto-foto kegiatan.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, sehingga hasil dari penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk kata-kata baik tulisan maupun lisan. Adapun hasil penelitian diperoleh hal-hal sebagai berikut : pertama, alat peraga ini dibuat menggunakan aplikasi power point, dimana bahan bacaan berupa suku kata pada gambar diambil dari buku panduan metode FAST (Fun And Stimulation Technique). Kedua, pengembangan mainan kartu kata membaca berputar ini diterapkan melalui penggunaan website, yang sudah disiapkan, bahan permainan melalui file pdf yang disertai tutorial cara penggunaan sudah tersedia pada halaman dashboard masing-masing peserta didik. Ketiga, orangtua mengoperasikan website, bersama anak menonton tutorial bermain dan mengaplikasikan permainan yang sudah di print, dan direkatkan pada bagian lingkaran yang menutupi huruf dan siap untuk dimainkan dengan cara memutar huruf dan membacanya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses membuat alat peraga edukatif mainan kartu kata membaca berputar ini, dilaksanakan dengan prosedur pembuatan seperti berikut ini : Pertama mencari referensi gambar hewan, maupun latar belakang power point, kedua mengoperasikan microsoft power point untuk membuat alat peraga edukatif, ketiga, memasukkan gambar, kemudian diisi dengan menu insert pada menu sisipan untuk ditambahkan beberapa bentuk (menyesuaikan bisa lingkaran, persegi, segitiga maupun garis lurus), keempat setelah gambar dan sisipan dibuat selanjutnya mengkombinasikan warna agar sesuai, menarik dan tidak terlalu mencolok dan membuatnya menjadi 2 bagian untuk semakin membua alat peraga ini menjadi lebih edukatif dan menarik.

Langkah selanjutnya memasukkan suku kata yang akan dibaca oleh anak didik nantinya, yang juga di sesuaikan pada buku panduan yang digunakan dalam hal ini yang digunakan adalah buku FAST (Fun And Stimulation Technique), setelah semua bagian terisi, dan dilihat dari semua komponen sudah terpenuhi, selanjutnya membuat pola lingkaran untuk menutupi bagian yang akan dibaca dengan bentuk pola lingkaran pada ukuran yang sama. Langkah terakhir agar setiap kata yang anak baca dapat lebih rekat maka kolom terakhir pada slide power point dapat diisi dengan lembar menulis agar anak dapat menuliskan apa saja kata yang sudah dibaca, setelah semua komponen alat peraga membaca permulaan ini jadi, maka langkah selanjutnya adalah mengeksport file menjadi bentuk pdf agar dapat dibagikan ke dalam laman website.

Setelah semua bahan berhasil di proses, maka kemudian hal yang dapat di lakukan yaitu, mengeprint file tersebut, kemudian bagian lingkaran untuk menutupi bacaan teks yang harus di tutupi pada huruf di gunting, dan diberikan perekat agar memudahkan anak untuk membaca, kemudian pendidik melakukan hal itu selanjutnya membuat video tutorial kegiatan agar anak dan orangtua yang mendampingi mempunyai petunjuk dan arahan dalam memainkan alat peraga tersebut, selanjutnya video tutorial kegiatan file pdf alat peraga edukatif nya, baru dimasukkan ke youtube, dan linknya di masukkan ke dalam website program online 365 hari untuk kemudia dapat di akses oleh orangtua peserta didik. Kemudian setelah orangtua melihat, mengeprint, dan melaksanakan kegiatan, mengirimkan kembali file upload tugas anak untuk diberikan feedback nilai.

Gambar 1. Alat Peraga Edukatif Kartu Baca Putar

Gambar 2, Lingkaran untuk menutupi bagian yang akan dibaca

Mainan kartu kata membaca berputar ini dapat di aplikasikan oleh dengan cara bermain dan langkah-langkah berikut ini: Pertama orangtua peserta didik membuka halaman website/ aplikasi moodle program online 365 hari *Learning Management System* Darul Arifin Jambi, sesuai user dan password masing-masing. Kedua, orangtua peserta didik mengklik kegiatan di dashboard, lalu mengklik link *youtube* yang disediakan untuk melihat bagaimana tutorial cara menggunakan alat peraga tersebut, setelah itu mendownload pdf membaca permulaan yang disediakan. Kemudian orangtua menge print pdf yang disediakan.

Selanjutnya, orangtua bersama anak menyiapkan alat dan bahan permainan, lalu orangtua mendampingi anak untuk menggunting sesuai garis pada lingkaran yang akan menutupi huruf. Setelah itu, kaitkan lembar lingkaran yang sudah digunting sesuai garis, kemudian dikaitkan di tengah pada huruf yang sudah ada kata nya menggunakan pengait, sehingga bentuk huruf tertutup dan hanya ada 2 kata yang terbuka untuk siap dibaca. Selanjutnya tugas anak untuk memutar lingkaran pada huruf dan membaca 2 kata yang terbuka, Terakhir, anak menuliskan setiap kata yang ia dapat, begitu seterusnya.

Gambar 3 Anak Memainkan Peraga Membaca Berputar Kemudian Menuliskan Kata yang Ditemui

Program online 365 hari dari *Learning Management System* (LMS) Darul Arifin Jambi hadir sebagai solusi pendidikan di masa pandemi dengan revolusi pembelajaran di abad 21, kelas belajar online yang dimulai sejak 1 September 2020 ini menggagas proses pembelajaran yang dapat di akses melalui website. Diantarnya kelas yang disediakan yaitu untuk anak kelas usia 3-4 tahun, kelas usia 4-5 tahun, dan kelas usia 5-6 tahun. Disediakan dashboard untuk setiap peserta, dengan materi kegiatan berupa tutorial, video, foto dan printable kegiatan.

Sektor ekonomi adalah bagian yang mengalami dampak besar selama pandemi Covid 19 di Indonesia. Perlambatan sektor ekonomi paling besar terjadi pada sektor pendidikan (-10,39) (Chairani, 2020). Untuk itu Program Online 365 Hari dari *Learning Management System* Darul Arifin Jambi hadir sebagai solusi di sektor ekonomi dan juga pendidikan. Dengan mengedepankan kolaborasi antara lembaga, orangtua dan juga lingkungan sebagai lingkaran pusat pendidikan. Penyediaan website sebagai media pembelajaran *Learning Management System* Darul Arifin Jambi adalah sistem edukasi yang dipilih dengan penerapan materi unggulan sebagai revolusi pendidikan di abad 21. Selama pandemi, terlebih khusus di Indonesia, perubahan sistem pendidikan terjadi dengan cukup signifikan, semua kegiatan dilakukan secara daring, tentu hal ini juga berdampak pada pendidikan di jenjang usia dini.

Teknologi digital juga memberikan pengaruh signifikan dalam lingkup keluarga, teknologi berbasis internet pun berlaku dan memiliki dampak dalam keluarga, upaya yang dapat dilakukan pada pendidikan keluarga adalah dalam pendampingan dan pengawasan serta mengarahkan anak pada konten yang bersifat positif, dalam melakukan praktik kemajuan teknologi sesuai dengan karakteristik anak (Alia & Irwansyah, 2018). Teknologi yang dilakukan secara bijak dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, teknologi digital yang bergerak dan multifungsi akan

bersifat pervasive bagi kehidupan anak usia dini (Ulfa, 2016). Oleh karena itu orang tua pun harus mengikuti dan paham mengoperasikan teknologi sesuai dengan revolusi industri yang terjadi.

Hadirnya program online kelas jarak jauh yang di gagas oleh Ustadzah Arma Mareta Lc, M.Ed selaku founder Online 365 hari Learning Management System Darul Arifin Jambi, hadir karena melihat banyaknya orang tua yang mengeluh dengan biaya pendidikan, terlebih khusus di jenjang PAUD terhitung cukup mahal di masa pandemi, kebingungan orang tua bagaimana membuat beragam aktivitas yang dapat dilakukan anak selama di rumah saja untuk mengatasi kebosanan, mengurangi dampak pemakaian gawai yang diluar pengawasan orang tua serta menambah penghasilan bagi para marketing yang berasal dari kalangan ibu rumah tangga.

Kelekatan interaksi antara orang tua dan anak dalam memenuhi kebutuhan serta rasa nyaman akan diprediksi anak memiliki perilaku sosial yang positif, intimasi dan emosi yang sehat dimasa depan (Eliasa, 2011). Hal inilah juga yang diterapkan pada program online ini yaitu menciptakan bonding antara orang tua dan anak. Serangkaian materi edukatif yang dapat diakses dalam program selama 365 hari dan dapat dioperasikan oleh seluruh orang tua di Indonesia, seperti tercatat bahwa seluruh peserta berasal dari wilayah Subulussalam Aceh, hingga Kabupaten Kaimana Papua Barat. Dengan kegiatan ini orang tua di rumah tidak lagi bingung untuk menyiapkan kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk tumbuh kembang dengan konsep orang tua sebagai madrasah pertama bagi anak, dengan menanamkan rasa asah, asih dan asuh juga menjadi yang terdepan.

Salah satu materi kegiatan unggulan di program online 365 hari Learning Management System Darul Arifin Jambi adalah membaca permulaan, yang dikemas sangat menarik dengan menggunakan alat peraga edukatif yang dibuat sendiri oleh para tutor program online 365 hari. Membaca pada anak usia dini tidaklah boleh dilaksanakan dengan cara yang terpaksa, karena sesuai perkembangan dan usianya yang masih dalam tahap bermain maka cara pelaksanaannya pun dilakukan dengan teknik dan alat permainan yang menyenangkan.

Pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa akan meningkat dalam menerima dan memahami pengetahuan, sesuai dengan karakteristiknya anak akan lebih mudah meniru dan mengamati bagaimana orang dewasa disekitarnya melafalkan kata-kata, karena pemerolehan bahasa ini didapatkan dari pengalaman anak mendengar juga mengamati kondisi disekitar lingkungannya (Alam & Lestari, 2019). Seperti penggunaan kata larangan saat anak melakukan sesuatu yang menimbulkan kekhawatiran, namun justru sering kali kekhawatiran inilah yang terjadi seperti penggunaan kata "Jangan berlari nanti jatuh!" pendekatan seperti ini dinamakan pendekatan kuratif karena menenangkan hasil akhir sehingga kurang tepat digunakan, sebaiknya pendekatan yang digunakan bersifat preventif dengan penggunaan bahasa yang lebih tepat, seperti supaya tidak jatuh, hati-hati ya. Alam bawah sadar akan tidak merespon kata "jangan" dengan tepat, oleh karena itu sebagai pendidik dan orang tua memilih diksi yang tepat untuk diungkapkan kepada anak haruslah sesuai dengan perkembangannya dan bersifat preventif (Ayah Edi, 2015: 30).

"Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari symbol simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya." (John W. Santrock, 2007: 353).

Perkembangan bahasa perlu ditingkatkan pada anak usia dini, sebab anak akan tumbuh menjadi seorang dewasa yang membutuhkan lingkungan sekitarnya sehingga anak perlu memiliki kecakapan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam membina hubungan sosial yang baik, dengan bahasa anak juga dapat mengekspresikan, segala bentuk emosinya. Dengan kemampuan berbahasa yang baik dan penuh rasa percaya diri, maka anak dapat membantu orang lain atau teman sebayanya untuk berperilaku baik dan sopan. Dengan kemampuan berbahasa juga menjadi modal utama anak untuk menjadi pemimpin di lingkungannya, kemampuan ini hadir dari bagaimana anak dapat membaca permulaan sehingga ada banyak kosakata yang didapat untuk diungkap (Aisyah, 2007: 6.3).

Alat peraga edukatif berupa kartu kata atau yang lebih biasa dikenal dengan flash card dapat pula diterapkan dalam kegiatan membaca berputar. Flash card termasuk kategori media visual, dan dapat membantu pendidik memperkenalkan berbagai materi dengan mudah, flash card menstimulasi perkembangan bahasa dan penambahan kosakata termasuk pengaruhnya bagi kegiatan membaca. Flash card dapat disesuaikan dengan materi dan bentuk stimulasi yang ingin dikembangkan (Febiola, 2020).

Kartu bergambar (flash card) yang disampaikan secara deskriptif maupun demonstratif ini disertakan dengan huruf-huruf/suku kata sebagai penyampai pesan (Meha & Hengelina, 2009). Dikenalkan pada anak dalam kegiatan membaca permulaan, dilengkapi dengan media grafis bergambar, kombinasi warna yang akan mengefektifkan bentuk pembelajaran. Penggunaan media mainan kartu kata membaca berputar diperlukan dalam pengajaran agar anak termotivasi untuk belajar membaca permulaan dengan hasil yang optimal.

Aspek Perkembangan

Hasil wawancara yang dilakukan kepada founder program Online 365 hari Learning Management System Darul Arifin Jambi, selaku Ustadzah Arma Mareta Lc, M.Ed, mengungkapkan bahwa kegiatan membaca ini didukung oleh penggunaan buku membaca permulaan, yaitu buku revolusi baru belajar membaca 700 kali lebih cepat dengan metode FAST (Fun And Stimulation Tehnique) dengan teknik belajar yang cepat, inovatif, dan menyenangkan, namun agar pelaksanaannya jauh lebih menarik penggunaan alat peraga dalam membaca pun digunakan oleh karena itu akhirnya dibuatlah penggunaan alat peraga putar, dimana kata kunci pada suku kata seperti, ba-ca-sa, na-ka-ta,

pa-ra-ga, ja-ma-la, tetap diambil dari penggunaan metode buku FAST, dan ternyata penggunaan alat peraga membaca berputar ini justru semakin membuat anak lebih semangat dan lebih banyak kata yang ia baca tanpa disadari karena cara penggunaannya dilakukan seperti bermain.

Salah satu prinsip membaca permulaan pada anak adalah bagaimana anak tertarik dalam kegiatan membaca permulaan sehingga kegiatan yang anak lakukan akan menjadi menyenangkan baginya, menimbulkan minat dan kebiasaan membaca salah satunya dengan pengembangan metode belajar bervariasi untuk anak usia dini salah satunya dengan penggunaan buku metode FAST yaitu metode yang mengkoordinasi antara gambar dan kata sesuai dengan sintesa dimana metode ini dikembangkan oleh Maria Montessori (Padang et al., 2018).

Penggunaan alat peraga membaca berputar ini justru membuat anak semakin antusias dan memudahkan anak cepat mengingat huruf dan lancar dalam membaca tanpa paksaan dan berjalan natural secara alami sehingga tidak menimbulkan bekas luka pembelajaran yang kurang baik, karena sejatinya pada anak usia dini belum diperkenalkan anak untuk membaca tingkat tinggi, anak cukup tahu macam-macam huruf, dapat merangkai namanya sendiri, namun penggunaan alat peraga ini akan membuat anak belajar tanpa ia sadari dengan cara yang mudah dan sesuai dengan karakteristiknya.

Tanpa disadari teknologi digital baik pada penggunaan media digital menjadi aspek penting dalam mempengaruhi perkembangan anak, penggunaan televisi, video, internet, game membuat suatu keluarga tidak menyadari akan dampak yang sangat signifikan akan perubahan pada gaya hidup (Alia & Irwansyah, 2018). Karena keluarga adalah kerabat yang menyelenggarakan pemeliharaan anak dan kebutuhan manusiawi (Rehasti Dya Rahayu, 2010). Oleh karena itu meski berbasis teknologi dalam pengembangan mainan kartu kata membaca berputar ini tidak seutuhnya dilakukan dengan teknologi mengingat pada anak usia dini ada batasan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga orangtua cukup mengoperasikan dan melihat bersama anak bagaimana tutorial menggunakan permainan ini untuk kemudian dilaksanakan secara langsung dan dapat dilakukan tanpa batas waktu, sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orangtua via whatsapp, orangtua peserta didik merasakan dampak yang sangat signifikan, karena anak-anak jadi senang belajar, biasanya selama ini mereka kesulitan bila menerapkan praktek membaca pada anak, karena caranya kurang kreatif dan tidak efektif sehingga ketika ada alat peraga membaca ini anak-anak merasa tidak jenuh dan senang karena memutar-mutar huruf lalu membacanya.

Hal ini pun terlihat pada bentuk penilaian yang dilakukan, awalnya metode yang digunakan pada anak usia 4-5 tahun hanya berdasarkan apa yang tertuang dalam metode buku FAST yang juga disertai dengan menyanyi, namun setelah adanya evaluasi, akhirnya alat peraga ini yang tadinya untuk anak usia 5-6 tahun pada program online 365 hari juga berlaku di kelas 4-5 tahun yang berdampak pada peningkatan membaca anak. Selain meningkatkan aspek perkembangan bahasa yaitu membaca, alat permainan membaca berputar ini juga meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak, karena ketika anak membaca akan ada proses berpikir yang berlangsung, tanpa anak sadari ketika dia membaca dengan teknik yang menyenangkan, dilakukan dengan bermain anak akan terlatih kognitifnya dengan stimulus yang baik diberikan akan meningkatkan daya berpikir pada anak dan mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Selanjutnya pada aspek motorik halus, anak akan terlatih perkembangan motorik halusnya dengan kegiatan alat peraga ini karena alat peraga ini dilakukan dengan cara berputar, jadi anak akan memutar pada 2 lingkaran huruf yang tertutup yang tentunya akan melatih pincer grasp kekuatan anak dalam memegang pensil, melatih otot-otot halus, menguatkan otot-otot halus dan kerapian dalam menulis. Namun pada penelitian ini kegiatan membaca berputar tidak dilakukan secara digital, mengingat batas waktu pemakaian gadget pada anak sehingga dipraktekkan secara langsung.

4. SIMPULAN

Mainan kartu kata membaca berputar berbasis teknologi pada anak usia 4-5 tahun, memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada aspek bahasa, kognitif dan juga motorik halus. Mainan berbasis teknologi yang diaplikasikan secara langsung ini diharapkan dapat diterapkan kepada para pendidik lain agar meningkatkan kemampuan literasi sejak dini, sehingga para generasi z Indonesia menjadi lebih terbuka pada literasi digital sejak dini, juga sebagai bentuk kelekatan antara orangtua dan anak, serta kegunaan bagi para pendidik lain dapat dijadikan sarana yang mendukung pembelajaran lebih efektif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing penelitian ini dan semua pihak yang telah berkontribusi sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Aisyah, Siti, 2007. *Perkembangan Dan Konsep Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1),

284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal Of Language, Literature, Culture And Education*, 14(1), 65–78.
- ASIAH, N. (2018). Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2746>
- Ayah Edy, 2015, *Ayah Edy Menjawab*, Bandung : Naura Books
- Chairani, I. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Gender Di Indonesia. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 2902, 39. <https://doi.org/10.14203/jki.v0i0.571>
- Eliasa, E. I. (2011). Pentingnya Kelekatan Orang Tua Dalam Internal Working Model Untuk Pembentukan Karakter Anak. *Developmental Psychology*, 33(5), 806–821.
- Febiola, S. (2020). *Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. 4, 1026–1036.
- Indria, V. P., Sumarsih, & Agustriana, N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman Pada Anak Kelompok A Paud Sambela Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 95–100.
- Jazariyah, J., & Durtam, D. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi Untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 137–148. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i2.5471>
- John W Santrock, 2007, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kemampuan, P., Permulaan, M., & Media, M. (N.D.). , *Fadilah, Indri Astuti*. 1–10.
- Meha, N., & Hengelina. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Bimba Aiueo Unit Alinda Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 21–26.
- Padang, K. K., Dewi, A. C., Purwani, A., & Nisa, F. (2018). *Efektivitas Metode Fun And Stimulation Technique (Fast) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Taman Kanak-*. 25–28.
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2015). *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang*. Gitin, L. (N.D.). *The Pupil Personnel Administtrato*.
- Rehasti Dya Rahayu, W. W. (2010). Persepsi Terhadap Mahasiswa Gender. *Jurnal Penyuluhan*, 6(2), 1–23.
- Sari, P. M. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Di Kelompok B TK Ibnu Sina Barabung Aceh Besar*.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1, 1–8.