

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Bahasa

a. Pengertian Kemampuan Berbahasa

Menurut Vigotsky, bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.¹

Kemampuan berbahasa disebut juga sebagai kemampuan linguistik. Seperti pendapat yang telah dijelaskan di atas, kemampuan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan mengenai diri seseorang itu sendiri, dalam memahami orang lain, dan mempelajari kosakata baru atau bahasa lainnya. Sedangkan kecerdasan berbahasa/ linguistik adalah kecerdasan seseorang dalam mengolah kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Kecerdasan berbahasa memiliki empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis dan menghitung.

¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 74

Sejak anak menginjak usia dini, usia empat hingga enam tahun memiliki macam-macam kecerdasan linguistik yang sudah baik yaitu penggunaan kata penghubung, keterangan objek/ subjek, kata kerja dasar (infinitif), kata keterangan, kalimat perbandingan, mendengarkan cerita panjang, pertanyaan, kata kerja bantu, bercerita, membaca, dan menulis.²

Tabel 2.1
Indikator Kecerdasan Linguistik Anak Usi 3-6 Tahun³

Usia 3-4 Tahun	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
1. Menirukan suara dari sumber sekitarnya	1. Membedakan suara dari beberapa sumber	1. Menentukan bunyi dengan menggunakan huruf
2. Penguasaan kosakata	2. Bercerita menggunakan kalimat yang terdiri dari tiga-enam kata dengan ekspresi	2. Penggunaan kata penghubung
3. Bercerita dengan kalimat pendek	3. Melaksanakan tiga-lima perintah sekaligus	3. Penggunaan keterangan obyek dan subyek
4. Melaksanakan dua perintah sekaligus	4. Perbendaharaan kata meningkat	4. Penggunaan kata kerja dasar
5. Menyebutkan nama benda disekitarnya	5. Bertanya dengan kata tanya yang kompleks	5. Penggunaan kata keterangan
6. Menirukan kembali kata dengan kalimat yang benar	6. Membaca gambar dengan susunan kalimat yang benar	6. Penggunaan kalimat yang menunjukkan tingkat perbandingan
7. Membaca dengan menyebutkan obyek gambar	7. Mulai bisa berdialog dan beradu argumentasi	7. Mendengarkan cerita yang panjang
		8. Mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik
		9. Penggunaan kata kerja bantu
		10. Mulai membaca tulisan
		11. Mulai menulis kata dan kalimat pendek

²Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 70

³*Ibid*, hal. 75

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Peaget dan Vygotsky, pengembangan bahasa anak usia dini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:⁴

a. Tahap Meraban Pertama (pralinguistik)

Tahap ini dilalui anak pada usia 0-5 bulan. Pada usia 0-2 minggu anak sudah mampu menghadapkan muka kearah sumber suara. Pada anak usia 1-2 bulan anak dapat membedakan suku kata seperti bu dan pa. usia 3-4 bulan anak sudah mampu membedakan suara laki-laki dan perempuan sehingga ia tau mana ibu dan juga ayahnya. Sedangkan pada usia 5 bulan anak mulai memperhatikan intonasi dan ritme dalam ucapan.

b. Tahap Meraban Kedua

Pada tahap ini dilalui anak usia 5 bulan – 1 tahun. Pada masa ini anak mulai aktif. Pada usia 5-6 bulan anak sudah mulai mengerti beberapa makna kata seperti nama, ajakan, dan lain sebagainya. Pada usia 7-8 bulan anak sudah mampu mengenal bunyi kata untuk objek yang sering diajarkan dan dikenalkan oleh orang tuanya secara berulang-ulang. Pada usia 8-1 tahun anak sudah menunjukkan inisiatifnya untuk berkomunikasi dengan menarik perhatian orang dewasa.

c. Tahap Linguistik

⁴Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 62-69

Pada tahap ini kemampuan berbahasa anak telah mampu mengucapkan bahasa yang menyerupai ujaran orang dewasa. Pada tahap ini dibagi menjadi lima tahap perkembangan, yaitu:

1) Tahap Holofrastik

Tahap ini dilalui anak pada usia 1-2 tahun dimana pengetahuan anak mengenai bahasa sudah mulai banyak, misalnya nama anggota keluarga, binatang dan lain sebagainya. Pada tahap ini anak dapat menyatakan makna keseluruhan kalimat dalam satu kata yang telah diucapkannya.

2) Tahap Linguistik II (Kalimat Dua Kata)

Tahap ini dicapai anak usia 2-3 tahun. Anak mulai dapat berkomunikasi sesuai perasaannya berupa bertanya dan meminta. Pada tahap ini anak telah terampil mengucapkan kombinasi antara informasi lama dan baru.

3) Tahap Linguistik III (Pengembangan Tata Bahasa)

Tahap ini terjadi antara usia 3-4 tahun dimana pada tahap ini anak sudah mampu bercakap-cakap dengan temannya dan mulai aktif memulai percakapan. Anak mulai ingin menyampaikan pengalamannya tentang dunia luar dengan cara mengkritik, bertanya, menyuruh, memberitahu dan lain sebagainya. Tahap ini merupakan tahap tumbuhnya kreativitas anak dalam pembentukan kata-kata baru. Anak belajar berbagai macam perkataan baru dengan cara bermain-main.

4) Tahap Linguistik IV (Bahasa Menjelang Dewasa)

Tahap ini dilalui anak pada usia 4-5 tahun dimana anak mulai menerapkan struktur tata bahasa dan kalimat-kalimat yang agak rumit. Pada tahap ini anak masih kesulitan dalam memetakan ide kedalam kata-kata yang bermakna. Anak memiliki keterbatasan-keterbatasan seperti penguasaan struktur bahasa, kosakata, dan imbuhan.

5) Tahap Linguistik V

Tahap ini merupakan tahap anak usia 5 tahun keatas. Perbendaharaan katanya masih terbatas namun masih terus berkembang sesuai tahap perkembangannya. Perkembangan bahasanya telah menguasai elemen-elemen sintaksis bahasa ibunya dan telah memiliki pemahaman dan produktivitas bahasa yang memadai.

c. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbahasa

Kemampuan berbahasa dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:⁵

1) Bahasa Reseptif

Kemampuan bahasa reseptif merupakan kemampuan dalam membedakan suara yang bermakna dan tidak bermakna.⁶

⁵Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 12

⁶*Ibid*, hal. 64

Kemampuan ini mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangi, dan menghargai bacaan.

2) Bahasa Ekspresif

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan bahasa dalam berbicara. Kemampuan ini mencakup mengekspresikan bahasa, bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali pengalaman, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.

3) Bahasa Pragmatik

Kemampuan bahasa pragmatik merupakan kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi secara tulisan/ keaksaraan. Kemampuan ini mencakup pemahaman tentang bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, dan memahami kata dalam cerita.

d. Strategi Pengembangan Kecerdasan Bahasa/ Linguistik

Bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia dalam bersosialisasi dengan lingkungan. Ketika baru lahir, anak tidak mempunyai sedikitpun kosakata dalam otaknya. Untuk itu perlu adanya latihan yang didapat anak melalui orang terdekatnya terutama adalah orang tua. Berikut merupakan kiat melatih kemampuan bahasa anak, yaitu:

1) Kegiatan Bermain Bersama

Kegiatan ini sangatlah mudah dilakukan bersama dengan anak. Anak juga dapat melakukannya dengan teman sebayanya. Hal ini biasa dilakukan dengan permainan-permainan sederhana seperti bermain petak umpet, bola, maupun permainan tradisional. Dengan melakukan permainan tersebut, anak-anak secara otomatis akan melakukan komunikasi dengan seseorang yang bermain dengannya saat bermain bersama.

2) Cerita

Melatih bahasa anak juga dapat dilakukan dengan bercerita. Dengan bercerita anak akan mengetahui kosakata-kosakata baru yang dapat menambah kosakata yang dimiliki anak. Teknik bercerita ini baik dilakukan dengan meminta anak untuk mendengarkan maupun meminta anak untuk bercerita. Cerita yang digunakan merupakan cerita yang sesuai dengan pemahaman anak seperti cerita yang mengandung pesan moral maupun cerita mengenai pengalamannya yang didapatkan selama hari itu. Cerita yang mengandung pesan moral bertujuan untuk menambah pemahaman anak tentang moral agama maupun perilaku yang baik sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dengan moral dan perilaku yang baik.

3) Bermain Peran

Bermain peran merupakan kegiatan menirukan aktivitas orang lain. Bermain peran dapat dilakukan dengan memerankan

profesi yang dicita-citakan anak. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak dengan orang terdekatnya seperti orang tua maupun teman sebayanya. Contoh permainan yang dapat dilakukan yaitu dengan menirukan peran antara penjual dan pembeli, guru dan murid, orang tua dan anak, dokter dan pasiennya, dan lain sebagainya.

4) Bermain *Puppet* dan Boneka Tangan

Permainan ini hampir sama dengan teknik bercerita dan bermain peran. Namun dalam permainan ini menggunakan media yang berupa boneka yang dimainkan oleh tangan atau jari. Melalui permainan ini pemeran akan menirukan suara yang sesuai dengan karakter yang dimainkan dengan boneka tersebut. Karakter yang biasa digunakan yaitu karakter hewan-binatang dan profesi yang sering dijumpai anak. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak maupun dimainkan oleh orang lain untuk didengarkan oleh anak.

5) Belajar dan Bermain

Kegiatan ini merupakan perpaduan antara kegiatan permainan dengan kegiatan belajar. Permainan ini biasa disebut dengan permainan edukatif yaitu dengan menyisipkan pembelajaran kedalam sela-sela permainan. Kegiatan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran untuk melatih aspek-aspek perkembangan anak melalui

permainan yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan anak mudah bosan dengan sesuatu yang monoton. Sebaliknya anak akan mudah memahami sesuatu dengan metode yang menyenangkan. Melalui permainan, anak tidak akan menyadari bahwa ia telah belajar banyak hal, karena dalam pemikiran anak usia dini hanya memikirkan satu hal yaitu bermain.⁷

6) Mengajak Anak berbicara

Cara ini sangatlah mudah. Tidak perlu menggunakan media apapun dalam melakukannya. Hanya memerlukan kalimat-kalimat sederhana untuk memulai pembicaraan. Mengajak anak berbicara dapat dilakukan dengan tema apapun, baik pengalaman anak, kesukaan anak, dan lain sebagainya.

7) Berdiskusi

Kegiatan ini dapat dilakukan ketika anak melakukan kesalahan atau anak mempunyai masalah dalam aktivitasnya. Anak diajak untuk mencari jalan keluar dari masalah yang sedang ia hadapi. Selain berdiskusi tentang masalah, kegiatan berdiskusi juga dapat dilakukan dalam memilih sesuatu. Misalnya saja anak diajak memilih baju yang pantas dikenakan ke pesta ulang tahun. Masih banyak kegiatan lainnya yang dapat dijadikan untuk bahan diskusi dengan anak. Dengan kegiatan

⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 75

berdiskusi ini, bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan berbahasa saja namun juga dapat mengasah kemampuan moral dan sosial emosional anak

8) Mendengarkan lagu anak-anak

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan mendengarkan lagu anak-anak, kosakata-kosakata baru yang ada dalam lagu-lagu tersebut dapat terserap oleh anak sehingga kosakata anak akan semakin bertambah. Kegiatan ini akan lebih menarik jika diselingi dengan tarian dan gerakan yang lucu dan menarik sesuai isi atau pesan dari lagu yang didengarkan.⁸

e. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan bahasa segala sesuatu akan menjadi lebih mudah. Seseorang dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya melalui bahasa. Menurut Jamaris, aspek perkembangan bahasa anak dapat dibagi menjadi dalam tiga aspek, yaitu:⁹

1) Kosa Kata

Pemahaman kosa kata ini merupakan aspek awal pembelajaran bahasa. Aspek ini dapat diperoleh anak sejak anak

⁸Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 6.12 - 6.14

⁹*Ibid*, hal. 78

baru lahir. Kosa kata dapat diberikan kepada anak yang baru lahir dengan mengajak anak berbicara tentang kegiatan yang dilakukan, misalnya pada saat anak sedang memakai baju, orang tua atau orang terdekatnya bisa menyebutkan warna baju dan jenis baju yang akan dikenakannya. Penanaman kosa kata kepada anak juga dapat dilakukan dengan membacakan cerita kepada anak.

2) Sintaksis (Tata Bahasa)

Meskipun anak belum mengetahui apa itu tata bahasa, namun anak akan otomatis mempelajarinya secara otodidak melalui contoh-contoh berbahasa yang ia dapat dilingkungannya. Perlahan anak akan mengucapkan objek (contoh : makan) pemikirannya saja, kemudian bertahap dengan menambahkannya subyek (contoh: mama makan), dan kemudian ke tata bahasa yang baik dan benar.

3) Sematik

Aspek perkembangan bahasa ini anak menggunakan kata sesuai dengan tujuannya untuk mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya menggunakan kalimat yang tepat. Misalnya ketika akan ditanya apakah anak menyukai boneka yang dibeli oleh ayahnya, maka anak akan menjawab “aku suka”. Hal tersebut menunjukkan bahwa jawaban anak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Selain aspek-aspek bahasa yang telah dijabarkan diatas, terdapat pula prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia dini

menurut Seefeld dan Barbour. Prinsip-prinsip perkembangan bahasa tersebut adalah:¹⁰

1) Interaksi

Prinsip interaksi sangat penting untuk menambah kosa kata anak. Terutama interaksi anak dengan lingkungannya. Ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya secara otomatis anak menerima contoh-contoh dalam menggunakan kosa kata secara tepat sehingga pemahaman kosa kata anak akan semakin luas.

2) Ekspresi

Prinsip kedua setelah interaksi yaitu ekspresi. Melalui interaksi dengan lingkungan selain anak akan menerima contoh-contoh dalam menggunakan kosa kata dengan benar, anak juga akan mempelajari bagaimana ekspresi yang tepat untuk menyampaikan suatu kata atau kalimat. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat diutarakan dengan menggabungkan antara pikiran dan perasaan anak.

f. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Jamaris mengemukakan karakteristik kemampuan bahasa usia 4 – 6 tahun yang dituangkan dalam tabel berikut :¹¹

Tabel 2.2
Karakteristik kemampuan bahasa Anak Usia dini

¹⁰*Ibid*, hal. 78

¹¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 78-79

Usia 4 – 5 tahun	Usia 5 – 6 tahun
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menggunakan kalimat dengan baik dan benar 2. Menguasai 90 persen dari fonem dan sintaksis bahasa 3. Telah mampu melakukan percakapan dengan mendengar orang lain berbicara dan kemudian menanggapi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kosakata anak telah mencapai 2.500 kosa kata. 2. Lingkup kosa kata anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus) 3. Telah mampu menjadi pendengar yang baik 4. Dapat berpartisipasi dalam dialog percakapan 5. Telah mampu mengomentari tentang apa yang dilakukannya maupun yang dilakukan orang lain. 6. Anak mampu melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan berpuisi.

g. Fungsi Bahasa bagi Anak Usia Dini

Berikut merukan beberapa fungsi pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini:

- 1) Sebagai alat komunikasi
- 2) Sebagai alat pengembang kemampuan intelektual
- 3) Sebagai alat pengembang ekspresi anak
- 4) Sebagai alat untuk menyalurkan perasaan dan pikiran

h. Prinsip Perkembangan Bahasa Untuk Anak Usia Dini

Depdiknas mengemukakan beberapa prinsip pengembangan bahasa sebagai berikut:¹²

- 1) Sesuai dengan tema dan lingkungan terdekat
- 2) Berorientasi pada kemampuan anak
- 3) Memberikan kebebasan kepada anak dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya
- 4) Dialog yang menyenangkan
- 5) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara. Media berfungsi sebagai sumber informasi dan penerima informasi.¹³ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung¹⁴. Dalam proses belajar mengajar, Heinich mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar¹⁵. Sedangkan menurut Degeng, media pembelajaran merupakan komponen strategi

¹²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 82

¹³Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2017), hal. 15

¹⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia (online). (<http://kbbi.web.id>), diakses tanggal 23 Oktober 2018

¹⁵Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2017), hal. 15

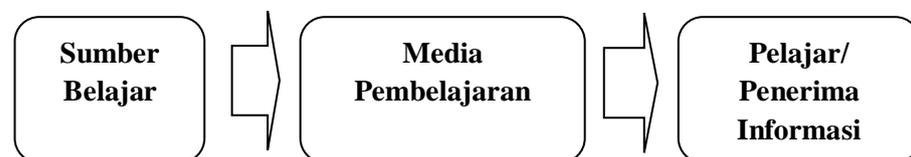
penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, baik berupa orang, alat, atau bahan. ¹⁶

Dari uraian mengenai pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah suatu komponen yang memuat pesan berupa informasi dan pengetahuan baik berupa orang, alat, atau bahan sebagai pendukung aktivitas belajar mengajar.

Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai jembatan antara sumber belajar dan pelajar. Media pembelajaran mencakup semua pesan-pesan dari sumber belajar, yang kemudian oleh media pembelajaran pesan-pesan tersebut disampaikan kepada pelajar.

Gambar 2.1

Media Pembelajaran



b. Sumber Belajar

Sumber belajar mencakup semua sumber dalam pembelajaran yang dapat digunakan anak didik agar terjadi perilaku belajar¹⁷.

Pendidik dapat menggunakan sumber belajar dengan menggunakan

¹⁶Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 227

¹⁷*Ibid*, hal. 233

bahan alam dan bahan sisa lingkungan. Dengan bahan alam dan bahan sisa lingkungan tersebut dapat disulap menjadi alat permainan edukatif. Bahan alam dan bahan sisa yang dapat dimanfaatkan, yaitu kertas bekas, kardus atau karton, bahan plastik, kain, kaleng, busa, tali, tutup botol, karet, batu, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, dan bambu. Stone mengemukakan bahwa penggunaan sumber belajar dengan menggunakan bahan alam dan sisa ini memiliki tujuan, yaitu:

- 1) Memperkaya alat bermain atau sumber belajar bagi anak
- 2) Memotivasi pendidik untuk lebih peka untuk mengoptimalkan lingkungan sebagai media bermain
- 3) Meningkatkan kreativitas pendidik¹⁸

c. **Klasifikasi Media**

Williams mengemukakan beberapa klasifikasi media yang dapat digunakan sebagai alat pendukung aktivitas pembelajaran, klasifikasi-klasifikasi tersebut adalah¹⁹:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan (foto, diagram, bahan pameran, dan model)
- 2) Media yang diproyeksikan (LCD)
- 3) Media audio (kaset, ceramah narasumber, rekaman musik)
- 4) Media video (VCD, DVD)
- 5) Pembelajaran berbasis computer

¹⁸Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 36-37

¹⁹Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2017), hal. 17-18

6) Multimedia jaringan computer

Sedangkan menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan bahwa klasifikasi media terdiri dari²⁰:

1) Media Cetak / teks

Media cetak ini berisi teks yang memiliki ragam variasi meliputi buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*. Media cetak ini juga memuat informasi dan pengetahuan berupa gambar, diagram, *chart*, grafik, poster, dan kartun.

2) Media Pameran/ *display*

Media ini dilakukan dengan cara menunjukkan suatu media pembelajaran yang mengandung pesan dan informasi melalui pengamatan dan penalaran untuk memahaminya. Misalnya realia, model, diorama, dan kit

3) Media Audio

Media ini sangat efisien untuk menyalurkan informasi dengan tujuan melatih kemampuan mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif. Media ini sangat cocok untuk pembelajaran tentang kemampuan bahasa dan seni.

4) Media Bergerak/ *motion pictures*

Media ini mampu menunjukkan gambar gerak yang terintegrasi dengan suara. Misalnya film dan video

²⁰*Ibid*, hal. 18-20

5) Multimedia

Media ini merupakan produk dari kemajuan teknologi digital yang mampu menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan antara beberapa format penayangan, misalnya teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan.

6) Media Berbasis *web* atau internet

Selain kedua pendapat di atas, Rudi dan Bretz juga mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok media, yaitu :²¹

1) Media Audio Visual Gerak

Media ini merupakan media yang dapat menampilkan informasi berupa visual, gerak, dan suara.

2) Media Audio Visual Diam

Media ini hanya dapat menampilkan informasi berupa visual dan suara

3) Media Audio Semi Gerak

Media ini mampu menampilkan suara disertai gerak, namun tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh

4) Media Visual Gerak

Media ini hanya dapat menampilkan informasi berupa visual dan gerak.

²¹Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 229-230

5) Media Visual Diam

Media ini dapat menampilkan informasi secara visual, namun media ini tidak dapat menampilkan suara maupun gerakan.

6) Media Audio

Media ini hanya dapat memanipulasikan kemampuan suara.

7) Media Cetak

Media ini hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf, angka, dan simbol verbal tertentu.

Pada dasarnya, ketiga pendapat mengenai klasifikasi media pembelajaran di atas sangat bagus diterapkan dalam setiap aktivitas pembelajaran. Namun untuk memperoleh hasil pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan diadakannya pembelajaran, maka media yang digunakan sebaiknya mengacu pada tingkat perkembangan penerima informasi. Untuk pendidikan anak usia dini, berikut merupakan prinsip yang dapat dijadikan acuan untuk memilih atau menentukan media pembelajaran yang tepat bagi anak:²²

1) Kejelasan

Dalam menentukan media pembelajaran bagi anak usia dini tentunya harus jelas maksud dan tujuan dari media tersebut. Pada pendidikan anak usia dini kejelasan media berkaitan dengan tema pembelajaran. Dengan menentukan tema, maka akan mudah bagi

²²*Ibid*, hal. 231

seorang pendidik untuk menentukan media yang tepat. Penentuan tema juga mengandung prinsip-prinsip yang harus diterapkan dalam penentuan tema, yaitu dekat dengan lingkungan anak, dari hal sederhana ke rumit, sesuai dengan minat anak, dan mencakup semua aspek perkembangan anak.²³

2) Kedekatan

Kedekatan media dalam pendidikan anak usia dini ini maksudnya adalah media yang digunakan dapat dimengerti oleh anak baik sifat maupun ciri-cirinya. Pemilihan media harusnya juga yang mudah digunakan atau dimainkan oleh anak, atau dengan bahasa lain disesuaikan dengan minat dan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3) Kemenarikan

Pada dasarnya tujuan utama penggunaan media adalah untuk memberikan semangat kepada anak untuk mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan sifat anak usia dini yang mudah bosan, maka media yang digunakan sebagai penyalur materi pembelajaran haruslah yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

4) Bertujuan

²³Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 73

Selain tujuan media adalah untuk menyalurkan informasi pembelajaran, media juga harus memiliki tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran sebagai pesan informasi yang dibawa oleh media tersebut. Misalnya saja dalam media kartu huruf, dalam media tersebut mengandung pesan pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, mengurutkan huruf abjad, dan mengingat lambing dan simbol huruf abjad.

d. Manfaat Media

Media sebagai penyalur pesan pembelajaran memiliki manfaat, yaitu sebagai berikut:²⁴

- 1) Materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami
- 2) Memberikan kesan inovasi dalam pembelajaran
- 3) Materi pembelajaran lebih menarik dan konkret
- 4) Aktifitas anak lebih terintegrasi melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan)²⁵
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 6) Meningkatkan keaktifan anak dalam belajar

²⁴Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 40

²⁵Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 83

7) Memberikan motivasi dalam belajar²⁶

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton, manfaat media untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁷

1. Penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih terstandar
2. Pembelajaran lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi interaktif
4. Waktu pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun
7. Meningkatkan sikap positif anak terhadap pembelajaran
8. Peranan guru kearah positif

3. Media Kereta Huruf

Media kereta huruf ini termasuk dalam kategori media visual gerak, yaitu media yang dapat dilihat dan dimainkan. Kereta huruf ini adalah suatu permainan yang mempunyai beberapa gerbong yang mengangkut huruf-huruf abjad secara berjajar sesuai dengan urutannya, yaitu urutan paling depan adalah gerbong pengangkut semua huruf-huruf abjad dan gerbong seterusnya merupakan gerbong tempat huruf sesuai dengan urutannya yaitu mulai dari huruf A sampai dengan huruf Z.

Dengan demikian Media Kereta Huruf adalah alat penyampaian informasi tentang huruf abjad yang berupa kereta yang memiliki gerbong-

²⁶Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hal. 166

²⁷*Ibid*, hal. 166

gerbong huruf sebagai tempat huruf sesuai urutannya untuk memperlancar proses belajar mengajar huruf abjad.

Kelebihan dari media kereta huruf ini adalah:

- a. Dapat dilihat (visual) dan dimainkan (digerakkan)
- b. Bersifat konkret
- c. Berbentuk mainan yang disukai anak
- d. Dapat dimainkan seperti mainan kereta

Selain memiliki kelebihan, dalam media kereta huruf ini juga memiliki kekurangan, yaitu tidak dapat digunakan untuk anak usia dini dibawah usia kelompok B (dibawah usia 5-6 tahun), karena pada media ini menggunakan huruf abjad A sampai dengan huruf Z yang tentunya jika diterapkan pada anak kelompok dibawah usia kelompok B, huruf yang digunakan terlalu banyak sehingga dapat menghambat pemahaman anak mengenai media tersebut. Selain itu kekurangan yang dimiliki oleh media kereta huruf ini adalah mudah rusak sehingga pemakaiannya tidak dapat digunakan untuk jangka lama.

4. Kartu Huruf

Arsyad mengemukakan bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu huruf digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu huruf memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

- a. Biasanya berukuran 8 x 12 cm
- b. Memiliki dua sisi, biasanya satu sisi menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek.
- c. Terbuat dari karton, kertas, papan tulis, atau tripleks.
- d. Dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan

Disamping mempunyai cirri-ciri yang telah dipaparkan diatas, kartu huruf juga mempunyai manfaat bagi pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Mempermudah anak untuk mengingat suatu pembelajaran terutama dalam pembelajaran huruf.
- b. Melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata
- c. Menarik perhatian anak untuk lebih semangat mengikuti proses pembelajaran
- d. Melatih kreatifitas anak dalam menyusun kata-kata sesuai keinginannya dengan menggunakan kartu huruf.
- e. Memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak.
- f. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan
- g. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan niatnya

Jika pada beberapa poin diatas merupakan manfaat kartu huruf bagi anak usia dini, maka berikut merupakan manfaat kartu huruf bagi guru sebagai seorang fasilitator, yaitu sebagai berikut:

- a. Memudahkan guru dalam mengkondisikan situasi belajar
- b. Memperjelas penyajian pesan
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta daya indera

Untuk menerapkan kartu huruf kepada anak usia dini perlu memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Prinsip inilah yang perlu ditanamkan dalam menerapkan kartu huruf dengan permainan yang menarik.²⁸

5. Kemampuan Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa di bagi menjadi dua, yaitu bahasa untuk komunikasi dan bahasa literasi (membaca dan menulis)²⁹.

Literasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup beberapa aspek yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, serta kemampuan berpikir. Dengan kata

²⁸AsepDhermawan, Media Kartu Huruf, (<https://agroedupolitan.blogspot.com/2017/02/media-kartu-huruf.html>) diakses tanggal 30 April 2019

²⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 74

lain literasi dapat disebut dengan kemampuan melek huruf, baca tulis, melek wacana atau kecakapan dalam membaca dan menulis.³⁰

b. **Tingkatan Literasi**

Berikut merupakan tingkatan-tingkatan literasi:³¹

- 1) Tingkat Awal
 - a) Memahami makna simbol
 - b) Hubungan antara simbol bahasa lisan dan tulisan
 - c) Membaca simbol yang dikenal
 - d) Membaca kata sederhana
 - e) Menulis huruf menjadi kata sederhana
- 2) Tingkat Pemula
 - a) Memahami lafal dari huruf menjadi kata
 - b) Memahami hubungan huruf dan bunyi
 - c) Memahami gambar, bacaan singkat dalam buku bergambar
 - d) Memahami suku kata
 - e) Mampu merangkai kata menjadi kalimat sederhana
 - f) Menulis cerita sederhana
- 3) Tingkat menengah
 - a) Mulai membaca buku yang disenangi
 - b) Menulis ide
 - c) Mampu berinteraksi dan Tanya jawab dalam menulis

hal. 1 ³⁰Ni Nyoman Padmadewi, *Literasi di Sekolah dari Teori ke Praktik*, (Bali: Nilacakra, 2018)

³¹*Ibid*, hal. 10-11

- d) Mengasilkan tulisan dan karya seni
- 4) Tingkat Lanjut
- a) Merasakan sesuatu dalam membaca
 - b) Mendapatkan informasi dari membaca
 - c) Pemahaman meningkat
 - d) Mampu memperbaiki kesalahan sendiri

Tzu berpendapat bahwa anak akan menunjukkan kesiapannya untuk belajar membaca. Kesiapan membaca tersebut dapat diidentifikasi dengan perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu³²:

- 1) Rasa ingin tahu tentang benda disekitar
- 2) Mampu menerjemahkan atau membaca gambar
- 3) Menyeluruh dalam pembelajaran
- 4) Kemampuan komunikasi menggunakan bahasa percakapan (khususnya dalam kalimat)
- 5) Mengerti akan persamaan dan perbedaan suara
- 6) Keinginan untuk belajar membaca
- 7) Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk berkonsentrasi terus-menerus
- 8) Memiliki kepercayaan diri dan stabilitas sosial.

³²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 84

6. Pengaruh Media Kereta Huruf terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa berupa literasi pada Anak Usia Dini di lembaga pendidikan adalah untuk lebih menambah kosakata-kosakata anak selain yang telah ia dapatkan dirumah atau dengan kata lain dapat disebut dengan bahasa ibu, dengan menggunakan cara maupun media pendukung agar anak mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Berhubungan dengan sifat anak usia dini yang mudah bosan, maka cara dan media yang dilakukan haruslah menggunakan cara dan media yang menarik bagi anak. Dengan cara dan media yang menarik akan membuat anak senang untuk mengikuti pembelajaran bahasa sehingga pembelajaran dapat diserap anak secara maksimal. Untuk itu perlunya inovasi dan kreativitas dari tenaga pendidik untuk menciptakan media pendukung yang menarik bagi anak.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip-prinsip yang harus diterapkan pada lembaga pendidikan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:³³

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak
- b. Dunia anak adalah dunia bermain
- c. Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

³³Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hal. 80-81

- d. Berorientasi pada kecakapan kehidupan sehari-hari anak
- e. Bertahap dan berulang-ulang
- f. Guru sebagai fasilitator

Dari beberapa prinsip diatas ada satu prinsip yang berbunyi dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak akan belajar banyak hal. Anak akan bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia sekitar untuk membangun pengetahuannya sendiri. Agar anak dapat bereksplorasi dengan mainannya dengan baik, maka guru juga harus memperhatikan jenis mainan dan waktu anak dalam bermain.³⁴ Mainan yang diberikan hendaknya mainan yang memiliki pesan sebagai media pembelajaran bagi anak atau dapat disebut sebagai media permainan edukatif. Dengan media permainan edukatif tersebut anak akan belajar tanpa menyadarinya. Penggunaan media permainan edukatif juga dapat diterapkan dalam mengasah kemampuan berbahasa anak.

Pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan dalam menyiapkan atau memberikan bekal kesiapan anak untuk memasuki sekolah dasar. Pendidikan ini biasa disebut dengan pendidikan pra sekolah yaitu dengan rentang usia 2-6 tahun. Biasanya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pembelajaran terbagi berdasarkan tingkat usia yaitu Kelompok playgroup untuk usia 2 – 3 tahun, kelompok A untuk anak dengan rentang usia 4 – 5 tahun, dan kelompok B untuk usia 5 – 6 tahun.

³⁴*Ibid*, hal. 78

Untuk lebih mudah membedakan tingkat pencapaian kemampuan anak sesuai dengan tahap usianya dapat dilihat melalui tabel berikut yang merupakan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 2 – 6 Tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan meliputi³⁵ :

Table 2.3
Tingkat Capaian Perkembangan Anak dalam Lingkup Perkembangan Keaksaraan

Usia 2 – 4 Tahun	Usia 4 – 5 Tahun	Usia 5 – 6 Tahun
Indikator pencapaian anak usia 3 – 4 tahun belum memasuki tahap keaksaraan. Anak masih aka belajar dalam lingkup pencapaian perkembangan memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa. ³⁶	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol 2. Mengenal bunyi/ suara hewan / benda disekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menulis dan mengucapkan) huruf abjad A – Z 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melafalkan simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal bunyi huruf awal dari benda disekitar 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menulis nama sendiri 7. Memahami cerita

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran edukatif sangat baik bagi perkembangan bahasaberupa kemampuan literasi anak. Terutama pada anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun dimana anak mampu menerima pembelajaran bahasa berupa kemampuan literasi yaitu pembelajaran huruf abjad A – Z.

³⁵Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 61-62

³⁶*Ibid*, hal. 51

2. Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian yang serupa dengan penelitian ini yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai dasar asumsi keberhasilan dalam suatu penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elyana Maulidah dan Julianto, yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Smart Fun Alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Dharma Wanita Wonoclo Sepanjang Sidoarjo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *Smart Fun Alphabet* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A tersebut.
37
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Humairoh, Sri Nugroho Jati, dan Sudarti, dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Balok Huruf dalam Mengenal Abjad Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-kanak Pembina Pontianak Selatan”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Edukatif Balok Huruf terhadap Kemampuan membaca awal anak kelompok

³⁷ Elyana Maulidah dan Julianto, *Skripsi*, Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016)

- B. Hasil penelitian tersebut adalah permainan edukatif balok huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B.³⁸
3. Penelitian yang dilakukan oleh Delfi Citra Utami, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh antara penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1.³⁹
 4. Penelitian yang dilakukan oleh Arizqa Yasirli Salik dengan judul “Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Awal di Kelas A Taman Kanak-kanak (TK) Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca awal di kelas A TK Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal kelas A.⁴⁰
 5. Penelitian yang dilakukan oleh Aning Sri Wahyuni dengan judul “Pengaruh Kartu Bergambar terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca

³⁸Siti Humairoh dkk, *Skripsi*, Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Balok Huruf dalam Mengenal Abjad Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-kanak Pembina Pontianak Selatan, (Pontianak: Universitas Muhammadiyah)

³⁹Delfi Citra Utami, *Skripsi*, Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017, (Bandar Lampung: Universitas Lampung)

⁴⁰Arizqa Yasirli Salik, *Skripsi*, Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Awal di Kelas A TK Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel)

Permulaan Anak Usia Dini (Studi Eksperimen pada Anak Kelompok B TK di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk 2016)”. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu bergambar mempunyai pengaruh sebesar 60,88% pada perkembangan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.⁴¹

6. Penelitian yang dilakukan oleh Tuty Alawiyah Nasution dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan”. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan.⁴²
7. Penelitian yang dilakukan oleh Darnis Arief dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa kelas 1 SDN 10 Lubuk Buaya Padang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu memberikan pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SD.⁴³

Tabel 2.4

⁴¹Aning Sri Wahyuni, *Skripsi*, Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini (Studi Eksperimen pada Anak Kelompok B TK di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk 2016), (Kediri : UNP Kediri)

⁴²Tuty Alawiyah Nasution, *Skripsi*, Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cita Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan, (Medan: Universitas Negeri Medan)

⁴³Darnis Arief, *Skripsi*, Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 10 Lubuk Buaya Padang, (Padang: Universitas Negeri Padang)

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian sekarang

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
1.	Elyana Maulidah dan Julianto, (Pengaruh Media <i>Smart Fun Alphabet</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A)	Persamaan terletak pada penggunaan variabel bebas berupa kartu huruf abjad, yang jika pada penelitian Elyana dan Julianto diganti dengan istilah " <i>Smart Fun Alphabet</i> " dan pada penelitian ini di sebut dengan istilah "kereta huruf"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat, pada penelitian Elyana dan Julianto yaitu kemampuan mengenal huruf, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad. 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian Elyana dan Julianto diterapkan pada kelompok A sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelompok B. 3. Lembaga yang digunakan, pada penelitian Elyana dan Julianto menggunakan lembaga TK Dharma Wanita sedangkan penelitian ini menggunakan lembaga PAUD.
2.	Siti Humairoh, Sri Nugroho Jati, dan Sudarti, (Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Balok Huruf dalam Mengenal Abjad Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-kanak Pembina Pontianak Selatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas, sama-sama menggunakan variabel bebas berupa huruf abjad 2. Penerapan, sama-sama diterapkan pada kelompok usia B 	Variabel terikat penelitian Siti dkk adalah membaca awal sedangkan penelitian ini yaitu kemampuan literasi dalam mengurutkan huruf abjad tanpa mengeja.

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
3.	Delfi Citra Utami, (Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017)	Persamaan terletak pada penggunaan variabel bebas berupa kartu huruf, yang pada penelitian ini di sebut dengan istilah “kereta huruf”	1. Variabel terikat, pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad. 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian ini diterapkan pada SD kelas 1 sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelompok B.
4.	Arizqa Yasirli Salik, (Pengaruh Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Awal di Kelas A Taman Kanak-kanak (TK) Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo)	Persamaan terletak pada penggunaan variabel bebas berupa kartu huruf, dan pada penelitian ini di sebut dengan istilah “kereta huruf”	1. Variabel terikat, pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca awal, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad. 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian ini diterapkan pada kelas A sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelompok B.
5.	Aning Sri Wahyuni, (Pengaruh Kartu Bergambar terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini (Studi Eksperimen pada Anak Kelompok B TK di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk 2016).)	1. Penggunaan variabel bebas berupa kartu huruf, dan pada penelitian ini di sebut dengan istilah “kereta huruf” 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian sama-sama di terapkan pada kelompok B.	Variabel terikat, pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad.
6.	Tuty Alawiyah Nasution, Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan	1. Penggunaan variabel bebas berupa permainan kartu huruf, dan pada penelitian ini di sebut dengan istilah “kereta huruf” 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian sama-sama di terapkan pada usia 5-6 tahun.	Variabel terikat, pada penelitian ini yaitu kemampuan pengenalan bentuk huruf, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad.

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
7.	Darnis Arief, (Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa kelas 1 SDN 10 Lubuk Buaya Padang)	Persamaan terletak pada penggunaan variabel bebas berupa media kartu, yang pada penelitian ini di sebut dengan istilah “kereta huruf”	1. Veriabel terikat, pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan literasi berupa mengurutkan huruf abjad. 2. Penerapan pada kelompok usia, penelitian ini diterapkan pada SD kelas 1 sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelompok B.

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas, diketahui bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa media kartu huruf yang di sebutkan dengan istilah media kereta huruf yang juga terdapat mainan kereta yang digunakan sebagai tempat untuk mengurutkan huruf abjad, variabel terikat pada penelitian ini yaitu berupa kemampuan literasi dalam mengurutkan huruf abjad, dan penelitian ini dilakukan pada anak usia kelompok B atau usia 5-6 tahun. Dari ketujuh penelitian terdahulu tersebut ada beberapa persamaan yaitu pada variabel bebas berupa kartu huruf, dan beberapa pula penelitian yang ditujukan untuk anak kelompok B atau usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu tersebut kebanyakan terletak pada variabel terikat yang secara umum dari ketujuh penelitian terdahulu tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan membaca, dan beberapa perbedaan penelitian yaitu ditujukan pada kelas 1 SD.

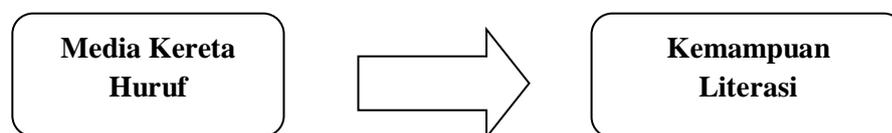
3. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono, kerangka konseptual / kerangka berfikir penelitian merupakan model konseptual tentang hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah di identifikasikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir dikemukakan apabila dalam suatu penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Kerangka berfikir menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang diteliti.⁴⁴

Media kereta huruf merupakan media dalam bentuk permainan yang digunakan sebagai sarana atau media dalam belajar huruf abjad A – Z untuk mempermudah anak dalam menerima pembelajaran yaitu dengan media permainan yang menarik. Sedangkan kemampuan literasi adalah kemampuan membaca dan menulis anak. Kemampuan literasi dalam penelitian ini mengarahkan anak pada kemampuan mengenai huruf abjad dari huruf A hingga huruf Z.

Dalam penelitian ini menggunakan kerangka berpikir sebagai berikut :

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



Keterangan :

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 60

1. Media Kereta Huruf (Variabel Y) merupakan suatu media yang didalamnya mengandung unsur permainan edukatif yang menarik bagi anak digunakan sebagai media pembelajaran mengurutkan huruf abjad A – Z.
2. Kemampuan Literasi (Variabel X) merupakan suatu kemampuan bahasa anak dalam mengenai huruf abjad dari huruf A hingga huruf Z.

4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu asumsi peneliti mengenai penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah suatu penelitian. Hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban yang dihasilkan dalam hipotesis berdasar pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta empiris melalui pengumpulan data.

Menurut macamnya, hipotesis terbagi menjadi tiga macam yaitu Hipotesis deskriptif, Hipotesis Komparatif, dan Hipotesis Assosiatif. Hipotesis Deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif (variabel mandiri), Hipotesis Komparatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah komparatif (perbandingan), dan Hipotesis Assosiatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah assosiatif (hubungan/ pengaruh) ⁴⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis Assosiatif yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah pengaruh. Terdapat dua istilah

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 63

dalam penulisan hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variable X dan Y. Sedangkan hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variable X dan Y. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a) : Ada pengaruh antara Media Kereta Huruf terhadap kemampuan literasi pada anak kelompok B di PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

