

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 1. Strategi Guru

##### a. Pengertian Strategi Guru

Menurut Syaiful Bahri Djamarah,

“strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan”.<sup>1</sup>

Kata strategi berasal dari kata *Stratagos* (Yunani) atau *Stratagus*. *Strategus* berarti Jendral atau berarti pula perwira negara (states Officer). Jendral inilah yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dari mengarahkan pasukan untuk mencapai suatu kemenangan. Menurut Shirley merumuskan pengertian strategi sebagai keputusan-keputusan bertindak yang diarahkan dan keseluruhannya diperlukan untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut J. Salusu merumuskan strategi sebagai suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya untuk mencapai sasarannya melalui hubungan yang efektif dengan lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *strategi* berarti “rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus”. Selanjutnya H. Mansyur menjelaskan bahwa “strategi” dapat diartikan “sebagai garis-

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 5

garis besar haluan bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditentukan.<sup>2</sup>

Didalam konteks belajar mengajar, strategi berarti pola umum aktivitas guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.<sup>3</sup>

Di bawah ini akan diuraikan beberapa definisi dari beberapa ahli pembelajaran tentang strategi pembelajaran.<sup>4</sup>

1). Kozma secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

2). Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

---

<sup>2</sup> Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: TERAS, 2009) hlm. 36

<sup>3</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan madani, 2012), hlm. 2

<sup>4</sup> Ibid., hlm. 2

3). Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

4). Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Hamzah B. Uno strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.<sup>6</sup>

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Kemudian guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak harus

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 69

<sup>6</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014) hlm.

dilembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau mushola, di rumah dan sebagainya.<sup>7</sup>

Menurut Zahara Idris dan Lisma Jamal dalam Idris mengatakan bahwa guru merupakan orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam hal perkembangan jasmani dan ruhaniah untuk mencapai tingkat kedewasaan, memenuhi tugasnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk individu yang mandiri, dan makhluk sosial.

Dari beberapa pengertian guru diatas dapat disimpulkan bahwa guru adalah seseorang yang memberikan pendidikan atau ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah formal atau non formal dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian tentang definisi tentang strategi dan guru diatas, dapat di simpulkan bahwa strategi guru adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini strategi guru dan strategi pembelajaran memiliki arti dan peran yang sama yaitu merencanakan proses pembelajaran berlangsung yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.

---

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 31)

## b. Tugas dan Tanggung Jawab Guru

Menurut Uzer terdapat tiga jenis tugas guru, yakni tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan, dan tugas dalam bidang kemasyarakatan yang akan dijabarkan sebagai berikut:<sup>8</sup>

- 1). Tugas guru sebagai suatu profesi meliputi mendidik dalam arti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan iptek, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan pada peserta didik.
- 2). Tugas guru dalam bidang kemanusiaan meliputi bahwa guru disekolah harus menjadi orang tua kedua, dapat memahami peserta didik dengan tugas perkembangannya mulai dari sebagai makhluk bermain (*homoludens*), sebagai makhluk remaja/berkarya (*homopither*), dan sebagai makhluk berpikir/dewasa (*homosapiens*). Membantu peserta didik dalam mentransformasikan dirinya sebagai upaya pembentukan sikap dan membantu peserta dalam mengidentifikasikan diri peserta itu sendiri
- 3). Masyarakat menempatkan guru pada tempat yang lebih terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Ini berarti guru

---

<sup>8</sup> Hamzah B. Uno, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara , 2012), hlm. 20-21

berkewajiban mencerdaskan bangsa Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

Media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong proses belajar.

Menurut Gagne’ dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Dengan

---

<sup>9</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 3

kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung mater instruksional di lingkungan siswa yang dapat siswa untuk belajar.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut Dadan Djuanda mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses belajar terjadi

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (the carries of messages) dari berbagai saluran sumber saluran ke penerima pesan (the receiver of the messages).<sup>11</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>12</sup>

## **b. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad media pembelajaran sebagai untuk mengkongkritkan materi pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, teknik latar, dan peralatan.

---

<sup>10</sup> Ibid., hlm. 4

<sup>11</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 113

<sup>12</sup> Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 10

Di bawah ini menurut Seels dan Richey dalam Arsyad mengatakan berdasarkan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan atas empat kelompok yaitu:<sup>13</sup>

- 1). Media hasil teknologi cetak, cara untuk menyampaikan materi seperti: buku dan materi visual statis.
- 2). Media hasil teknologi audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3). Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor . pada kelompok ini media pembelajaran disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetak atau visual.
- 4). Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Yaitu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang mengabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Sudjana dan Rivai adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran adalah:

- 1). Media grafis yang disebut juga dengan media dua dimensi, seperti gambar, poster, kartun, dan lain-lain.

---

<sup>13</sup> Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), hlm. 13



- 2). media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampung, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3). Media proyeksi seperti *slide*, *strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4). Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Gagne dalam Jalius dan Ambiar menjelaskan tentang pengelompokan media pembelajaran berdasarkan tingkatan hierarki belajar yaitu media yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Dari pengelompokan media pembelajaran yang telah dikemukakan dari para ahli sebelumnya, Zaman mengelompokan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat di kembangkan untuk anak usia dini . ketiga kelompok tersebut di klasifikasikan sebagai berikut:<sup>14</sup>

#### 1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan peserta didik atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan untuk pembelajaran. Untuk menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan

---

<sup>14</sup> Ibid., hlm. 14

sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret.

## 2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Jadi dapat dikatakan bahwa media audio lebih banyak digunakan untuk merangsang siswa dalam belajar yang sifatnya didengarkan. Seperti halnya pemutaran lagu-lagu yang pada saat bermain diluar kelas, anak akan dapat mendengarkan music atau lagu-lagu yang sifatnya menuntun anak mencintai keindahan alam atau lagu-lagu yang dapat mengajak anak untuk berbuat baik terhadap orang tua dan sesame, dan lain sebagainya.

## 3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang dengar. Penggunaan media audio visual ini untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini sangat tepat sekali karena media ini akan dapat minat anak untuk belajar, apalagi kalau isi

pembelajaran yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk cerita yang menarik. Contoh dari media audio visual yaitu diantaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program *slide* suara.

### c. Media Gambar

Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah media gambar. Diantara banyak media pendidikan, gambar merupakan media yang sangat mudah kita temukan. Kata-kata dan gambar merupakan perpaduan yang sangat baik dalam proses pengiriman pesan, informasi atau materi pelajaran.

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan cat, tinta, coret, potret, dan sebagainya dalam lukisan.<sup>15</sup>

Menurut Sudjana media gambar adalah media visual dasar/media pandang berbentuk 2 dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi. Media gambar sangat produktif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

---

<sup>15</sup> Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 292

Media gambar sangat mengandalkan indera penglihatan. Maka dari itu, jika seorang guru ingin menggunakan media gambar maka jumlah peserta didik pun harus dibatasi, agar peserta didik dapat melihat gambar dengan jelas.

Menurut Zaman manfaat media gambar diantaranya adalah:

- 1) Sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran pada pengenalan simbol huruf.
- 2) Memperjelas dan membuat menarik materi yang disampaikan
- 3) Meningkatkan konsep belajar pada anak didik.
- 4) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 5) Anak akan lebih menarik dalam mengenal simbol huruf sehingga akan mudah dalam mengikuti pembelajaran yang lain.
- 6) Membantu memperjelas pemahaman gambar dan huruf.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, strip, dan lain sebagainya.

Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk rupa serta ukurannya relative terhadap lingkungan. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar dari pada itu, apabila jika gambar dibuat dan

disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>16</sup>

#### **d. Hambatan penggunaan Media Gambar**

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar, juga terdapat beberapa hambatan yang dialami guru dalam penggunaan media gambar, diantaranya:

- (1) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar menjadi salah satu penghambat dalam penggunaan media gambar. Dengan kata lain, ukuran media gambar harus disesuaikan dengan jumlah kelompok di dalam kelas karena media gambar hanya dapat dilihat saja atau secara visual. Hal tersebut sangat mempengaruhi tingkat perkembangan atau pencapaian peserta didik. Jika media gambar yang digunakan tidak terlalu besar, maka guru harus memaksimalkan pembelajaran media tersebut dengan jelas kepada peserta didik supaya mereka dapat melihat gambar tersebut dengan baik serta dapat menerima atau memahami materi yang mereka pelajari.
- (2) Campuran warna pada gambar, menjadi salah satu penghambat dalam penggunaan media gambar. Guru harus menggunakan media gambar yang semenarik mungkin terutama pada pencampuran

---

<sup>16</sup> Ashzr Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hlm. 91

warna yang terdapat pada gambar, karena pertama kali yang dilihat oleh peserta didik adalah warna nya baru setelah itu gambar. Jika media gambar yang digunakan kurang menarik untuk peserta didik hal tersebut akan menjadi hambatan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Dengan demikian ukuran dan pencampuran pada penggunaan media gambar diharapkan dapat seimbang sehingga dapat melaksanakan pembelajaran dengan optimal dan juga bermanfaat untuk peserta didik.

### **3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Pengembangan kemampuan berbahasa pada Taman Kanak-Kanak agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.<sup>17</sup> Menurut Santrock bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata –kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.

Dalam bahasa ada empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan bahasa hendaknya memperhatikan empat keterampilan ini, karena sangat mempengaruhi tingkat pencapaian dan tahap perkembangan anak usia dini. Berikut uraian penjelasan dari empat aspek keterampilan bahasa, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini*, (Jakarta: Kencana Predanamedia Group, 2014), hlm. 80

**a. Keterampilan Menyimak**

Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, mengungkap isi cerita atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

**b. Keterampilan Berbicara**

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Anak usia dini sudah pandai berbicara sekalipun tingkatannya berbeda-beda. Ada anak yang banyak bicara, ada anak yang biasa-biasa saja dan ada pula yang pendiam. Hal ini karena anak memiliki ciri khas masing-masing yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

**c. Keterampilan Membaca**

Diantara tujuan pengembangan bahasa untuk anak usia dini adalah agar anak mampu berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti membaca dan menulis. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan membaca anak usia dini adalah tersedianya bahan-bahan untuk menuntun anak mengenali huruf-huruf. Kegiatan membaca yang dilakukan secara alamiah dalam suasana kehidupan sosial memiliki efektifitas yang tinggi untuk peningkatan kemampuan membaca pada anak.

#### **d. Keterampilan Menulis**

Menulis yaitu melukiskan lambang-lambang grafi yang menggambarkan suatu bahasa sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut.<sup>18</sup> Keterampilan menulis bisa diajarkan bersamaan dengan membaca, namun memerlukan lebih banyak kesabaran guru atau orang tua. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah bermain belum bisa diajak berfikir seperti orang dewasa.

### **4. Model dan Metode Pembelajaran Pengenalan Huruf Melalui Media Gambar**

Pembelajaran pengenalan huruf lebih cenderung dengan membaca karena pada kegiatan membaca anak usia dini belajar mengenal, memahami, dan mengetahui simbol-simbol huruf abjad yang nantinya anak dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain. Adapun metode pengajaran membaca pada anak usia dini, yaitu :

#### **a. Metode Fonik**

Metode fonik (phonic) adalah metode membaca yang memperkenalkan bunyi vocal bulat (seperti a, u, o), beberapa konsonan bilabial (seperti b, p, m), dan konsonan dental (seperti t). Huruf-huruf tersebut lazim diucapkan ta-ta-ta, ma-ma-ma, atau pa-pa-pa, dari

---

<sup>18</sup> Rini Hidayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hlm, 7.12-7.16



sinilah bunyi huruf, suku kata, dan kata (atau lazim disebut sebagai fonik) berasal.

### **b. Metode Mengeja**

Metode mengeja dimulai dengan memperkenalkan abjad satu persatu, kemudian menghafalkan bunyinya. Langkah selanjutnya adalah menghafalkan bunyi rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata sama halnya seperti metode fonik.

### **c. Metode Suku Kata**

Metode suku kata menitik bertakan pengenalan suku kata kepada anak ketika guru mengajarnya membaca kata. Dalam metode ini tidak diperkenalkan huruf satu persatu, tetapi dalam rangkaian suku kata.

### **e. Metode Baca Cepat**

Glenn berteori bahwa mengetahui cara mengajarkan balita membaca adalah dengan mengenalkan satu kata yang bermakna. Kata itu sudah akrab dengan fikiran anak atau sudah sering di dengar dalam keseharian mereka. Misalnya anak terbiasa makan pisang di rumah, maka hal yang harus dipahami anak adalah bentuk pisang dan mengucapkannya. Namun, ia belum mengetahui cara menuliskan kata pisang meskipun sudah berkali-kali melihatnya.

Media yang berupa huruf-huruf, angka, dan gambar-gambar sangat membantu tugas guru di sekolah dalam mendorong anak untuk mengenali huruf dan lingkungannya.

## 5. Penelitian Terdahulu

**Tabel: 1.1 Perbedaan dan Persamaan Peneliti dengan Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	TRI LESTARI WARANINGSIH: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman” (UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA).	Hasil penelitian dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menghasilkan dengan mengamati anak melalui kegiatan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menggabungkan gambar dengan menggunakan kartu huruf. Kemampuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 29,2% meningkat pada Siklus I menjadi	a. Sama-sama melakukan penelitian tentang pengenalan huruf	a. Jenis penelitian yang berbeda b. Menggunakan media yang berbeda

		58,3%, dan Siklus II meningkat sebesar 83,3%.		
2.	TRI NURMIASIH: “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Huruf Abjad Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Glinggang Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2011/2012” (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO)	Hasil penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu pada siklus I dengan rata-rata 67,66 siklus II dengan rata-rata 79,33 dan siklus III dengan rata-rata 93,00. Peningkatan signifikan yang terjadi karena semakin baik karena kegiatan pembelajaran setiap siklusnya dibuat lebih menarik dan kreatif	a. Sama-sama melakukan penelitian tentang pengenalan huruf b. Sama-sama menggunakan media gambar sebagai pembelajaran	a. Jenis penelitian yang berbeda b. Lokasi penelitian yang berbeda c. Rumusan masalah yang berbeda
3.	DONA MARLINA: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Huruf” (UNIVERSITAS BENGKULU)	Hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) ini menghasilkan bahwa rata-rata kelas meningkat sebesar 16,8 point dari 71,6 pada siklus 1 menjadi 88,4 pada siklus 2. Dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal yang meningkat sebesar 35,8 point dari 57,1% pada siklus 1 yang artinya bahwa 8 anak	a. Sama-sama melakukan penelitian tentang pengenalan huruf	a. Menggunakan metode penelitian yang berbeda b. Menggunakan media yang berbeda c. Rumusan masalah yang berbeda

		<p>dari 14 anak telah tuntas belajar mengenal huruf dengan memperoleh nilai kurang lebih 75 menjadi 92,9% pada siklus 2 yang artinya bahwa 13 anak dari 14 anak telah tuntas belajar mengenal atau kemajuan pada nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan bahwa penggunaan media pohon huruf di dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.</p>		
4.	<p>ZELIANA DARNIAYANTI: “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Media Audio Visual Di PAUD TK Pertiwi Ngaru-Aru Banyudono Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018” (IAIN SURAKARTA)</p>	<p>Hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media audio visual dengan menerapkan kegiatan dengan video dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Pada saat tindakan Pra Siklus hanya terdapat 44,8% anak kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 68,9%, dan persentase rata-rata pada siklus II mampu meningkat hingga 86,2%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar</p>	<p>a. Sama-sama melakukan penelitian tentang pengenalan huruf</p>	<p>a. Menggunakan metode penelitian yang berbeda b. Menggunakan media yang berbeda c. Rumusan masalah yang berbeda</p>

		24,1%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 17,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A dengan tingkat berkembang sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 70%.		
5.	MISLAHUSNI KA: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf di PAUD Teratai Bandar Lampung” (UNIVERSITAS LAMPUNG)	Hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu menunjukkan bahwa permainan pohon huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia dini. Peningkatan mengenal lambang huruf ini terlihat dari rata-rata peningkatan pada siklus I yang semula hanya 37,50% meningkat menjadi 61,50% pada siklus II dan pada siklus III meningkat menjadi 84,50%.	a. Sama-sama melakukan penelitian tentang pengenalan huruf	a. Menggunakan metode penelitian yang berbeda b. Menggunakan media yang berbeda c. Rumusan masalah yang berbeda

Dari kelima penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sama-sama meneliti tentang pengenalan atau mengenal huruf pada anak usia dini. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah media yang digunakan dalam penelitian, kelima penelitian tersebut

menggunakan media yang berbeda beda, satu diantaranya memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu menggunakan media gambar. Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu sama-sama memiliki ciri khasnya masing-masing oleh karena itu peneliti ingin menjadikan persamaan dan perbedaan ini menjadi suatu gabungan yang unik dimana nantinya hasil yang diperoleh adalah sesuatu yang baru ditemui.

## **6. Kerangka Berpikir**

Dalam kerangka berfikir ini akan menambah pembahasan yang mengacu pada teori bahwa di dalam pendidikan salah satu mengembangkan bahasa pada anak yaitu salah satunya pengenalan huruf melalui media gambar. Media gambar dapat menambah kesan dan menarik untuk anak dalam pembelajaran pengenalan huruf, dengan pemilihan strategi pembelajaran yang baik perkembangan bahasa pada anak khususnya di kelompok A akan berkembang dengan sesuai harapan.

Penelitian ini mendiskripsikan strategi guru dalam pengenalan huruf melalui media gambar pada pendidikan anak usia dini dengan pelaksanaan dan juga hambatan dalam pembelajaran dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengenali lambang huruf melalui media gambar yang sederhana.

**Tabel 2.2 Kerangka Berpikir**