

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Kemampuan Mengenal Huruf

#### 1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>8</sup> Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/*environmental print* sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.<sup>9</sup> Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.<sup>10</sup>

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto, bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan

---

<sup>8</sup>Carol Seefeldt,& Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). (Jakarta : Indeks. 2006), h. 330-331.

<sup>9</sup>*Ibid*

<sup>10</sup>Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009), h. 241.

B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.<sup>11</sup>

## 2. Pentingnya Mengenal Huruf

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik

dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Menurut Glenn Doman yang dikutip oleh Maimunah Hasan bahwa :

---

<sup>11</sup>Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2005), h. 165.

Anak balita perlu diajari membaca karena, a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.<sup>12</sup>

Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.<sup>13</sup>

Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

### 3. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Ika Budi Maryatun tahapan membaca pada anak usia dini dibagi dalam 4 tahap<sup>14</sup>, yaitu:

Tahap I : Membaca Gambar

Anak diberikan gambar, yang dalam satu halaman hanya memuat satu jenis gambar, misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan jenis gambar lain. Jika buku, maka buku tersebut hanya berisi gambar, belum tulisan.

Tahap II : Membaca Gambar + Huruf

Keterampilan membaca anak tahap kedua ini dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar.

<sup>12</sup>Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press. 2009), h.311.

<sup>13</sup>*Ibid*, h. 314.

<sup>14</sup>Ika Budi Maryatun, *Tahapan-Tahapn Membaca Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Diva Press, 2011), h. 1-2.

### Tahap III : Membaca Gambar + Kata

Keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar. Anak Ayam Gambar 3 Tahap Membaca Kalimat merupakan tahap paling matang dari keterampilan membaca ini. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat. Anak dapat membaca buku maupun surat kabar. Menurut Cochorane yang dikutip oleh Tadkiroatun Musfiroh bahwa, perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun dibagi dalam lima tahap,<sup>15</sup> yakni:

#### a) Tahap Magic

Pada tahap ini anak belajar tentang guna buku. Anak mulai berpikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawabawa buku dan sering memiliki buku favorit.

#### b) Tahap Konsep Diri

Anak melihat dirinya sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan pura-pura membaca, mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walau tidak cocok dengan teks yang ada di dalamnya.

#### c) Tahap Membaca Antara

Anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak. Mereka mungkin memilih kata-kata yang sudah dikenal, dapat membaca ulang cerita yang sudah ditulis dan dapat membaca puisi. Pada tahap ini anak mulai mengenali *alphabet*.

#### d) Tahap Lepas Landas

<sup>15</sup>Tadkiroatun Musfiroh. *Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo.2009), h. 9.

Anak mulai menggunakan tiga sistem tanda/ciri yaitu *grafonic*, semantik, dan sintaksis. Anak mulai bergairah membaca, mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan dan membaca apapun di sekitarnya seperti pada kemasan dan papan penunjuk.

e) Tahap Independen

Anak dapat membaca secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya serta isyarat penulis. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang isi bacaan. Tahapan membaca menurut Mortimer J. Adler dan Charles Van Doren, dibagi dalam 4 tahap,<sup>16</sup> yang meliputi:

- (1) Kesiapan membaca, yaitu berhubungan dengan pengalaman membaca pada tingkat prasekolah. Tahap ini dimulai sejak lahir, dan biasanya berlanjut sampai sekitar usia enam atau tujuh tahun.
- (2) Penguasaan kata, yaitu berhubungan dengan pengalaman membaca kelas 1 SD. Hasilnya, anak menguasai apa yang disebut keterampilan membaca tahap kedua atau kemampuan membaca kelas satu.
- (3) Pertambahan penguasaan kosakata dan penggunaan konteks, yaitu secara umum terjadi pada kelas 4 SD, dan menghasilkan apa yang disebut kemampuan membaca fungsional, mampu membaca rambu-rambu lalu lintas atau petunjukpetunjuk dengan cukup lancar, mengisi formulir yang sederhana, dan sejenisnya.
- (4) Tahap literasi kelas 8, 9, atau 10, pada tahap ini anak bisa menjadi pembaca dewasa, anak bisa membaca hampir semua materi yang relatif

---

<sup>16</sup>Adler Mortimer J & Van Doren, Charles *How To Read a Book/Cara jitu Mencapai Puncak Tujuan Membaca*. (Alih bahasa: A. Santoso dan Ajeng AP). (Jakarta: PT. Indonesia Publishing. 2007), h. 28-31.

sederhana. Singkatnya, anak cukup dewasa untuk tugas membaca di SMA.

Pada penelitian ini, tahapan membaca yang digunakan adalah tahap membaca gambar dan kata. Selain itu, dikarenakan obyek yang diteliti adalah anak di Taman Kanak-kanak atau masih dalam usia prasekolah maka termasuk dalam tahapan kesiapan membaca. Kesiapan membaca meliputi berbagai kesiapan belajar, kesiapan fisik meliputi penglihatan dan pendengaran yang baik, kesiapan intelektual meliputi tingkat persepsi visual minimum anak bisa menyerap dan mengingat kata-kata dan huruf pembentuknya.

#### 4. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Mudjito Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun di tandai berbagai kemampuan sebagai berikut:

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.
3. Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.<sup>17</sup>

Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a). menerima bahasa, b). mengungkapkan bahasa, dan c). keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan menerima bahasa anak diharap dapat: (1) menyimak perkataan orang lain, (2) mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, (3) memahami cerita yang dibacakan, (4) mengenal perbendaharaan kata.<sup>18</sup>

Mengungkapkan bahasa anak diharap dapat:

<sup>17</sup>Mudjito.. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Depdiknas. 2007), h. 3.

<sup>18</sup>Permendiknas. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*.(Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 10.



1) mengulang kalimat sederhana, 2) menjawab pertanyaan sederhana, 3) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, 4) menyebutkan kata-kata yang dikenal, 5) mengutarakan pendapat kepada orang lain, 5) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidak setujuan, 6) menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Keaksaraan anak diharap dapat: ((a) mengenal simbol-simbol, (b) mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada disekitarnya, (3) membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf.<sup>19</sup>

Perkembangan bahasa dapat distimulasi oleh orang terdekat anak,

seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berhubung anak belajar bahasa melalui meniru/*modeling*, maka orang disekitar perlu mengajak bicara, dan dengan bahasa yang benar. Metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain.<sup>20</sup> Mengembangkan bahasa anak perlu mengetahui perkembangan berbicara anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: Nurbiana Dhieni (2007: 97) berpendapat: bahwa usia 4-5 tahun anak sudah mampu untuk mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana.<sup>21</sup> Dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan, memperkaya kosa kata yang perlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu, dapat mengenal bentuk-bentuk simbol sederhana (pra menulis), dapat menceritakan gambar (pra membaca) mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca). Anak yang berusia antara 4-5 tahun penerapan bahasa dan tata bahasa vokabulary.<sup>22</sup>

<sup>19</sup>*Ibid*

<sup>20</sup>Rita Eka Izzaty dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press. 2008), h. 91.

<sup>21</sup>Nurbiana Dhieni, *Perkembangan Bahasa Anak* (Yogyakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), h. 97.

<sup>22</sup>Enny Zubaidah. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2003), h. 22.

Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan cara mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada disekitarnya, akan membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, dan suara.<sup>23</sup> Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.<sup>24</sup>

Menurut Gerlach & Ely bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>25</sup> Menurut Gagne (1970) media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Arif S.Sadiman memberikan pengertian media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

<sup>23</sup>Harun Rasyid, *Op.cit.*, h.129.

<sup>24</sup>Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006), h. 3

<sup>25</sup>*Ibid*



merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>26</sup>

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsure pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan adalah Informasi atau bahan ajar dalam tema/ topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.<sup>27</sup>

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa.

Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

## 2. Manfaat dan Fungsi Media

### a. Manfaat media

<sup>26</sup>Arif S. Sadiman dkk *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006), h. 56.

<sup>27</sup>Badru Zaman dkk.. *Media dan Sumber belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008), h. 4-5.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Badru Zaman dkk, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.<sup>28</sup>

b. Fungsi media :

Menurut Agus Suryabrata, media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- 2) Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya.
- 3) Menampilkan objek yang besar menjadi kecil.
- 4) Mengamati gerakan yang sangat cepat
- 5) Untuk membangkitkan motivasi.
- 6) Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.<sup>29</sup>

### 3. Tujuan Penggunaan Media

Menurut Arief S Sadiman mengatakan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi.<sup>30</sup> Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau

<sup>28</sup>Ibid, h. 11.

<sup>29</sup>Agus Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1997), h. 17.

<sup>30</sup>Arif S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006), h. 12.

sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal. Secara umum media mempunyai kegunaan seperti:

1)memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 3) penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak, 4) sifat unik anak dan lingkungan berbeda penggunaan media untuk memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi sama.<sup>31</sup>

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Menurut Dr. Oemar Hamalik<sup>32</sup> bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang media yaitu adalah sebagai berikut :

1. Media sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif.
2. Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan
3. Pengetahuan media tentang proses-proses belajar
4. Metode mengajar mempunyai hubungan yang erat dengan media pendidikan.
5. Manfaat media pendidikan dalam pembelajaran
6. Memilih dan menggunakan media
7. Jenis-jenis alat dan teknik media
8. Media dalam setiap mata pelajaran
9. Inovasi dalam media.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

<sup>31</sup>*Ibid*, h. 12-18.

<sup>32</sup>Oemar Hamalik. *Media Pendidikan* (Bandung: Depdiknas. 1986), h. 15.

#### 4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Menurut Badru Zaman dkk, media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.<sup>33</sup>

Di bawah ini secara singkat diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pendidikan tersebut adalah sebagai berikut:

##### a. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Jenis media visual ini sering digunakan oleh guru TK dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang diproyeksikan merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) di mana gambar atau tulisan akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still picture*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motion picture*). Alat proyeksi membutuhkan aliran listrik dan ruangan tertentu yang cukup memadai. Jenis-jenis alat proyeksi digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran di TK diantaranya: OHP (*overhead*

<sup>33</sup>Badru Zaman dkk. *Media dan Sumber belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008), h. 17.

*projection*) dan slaid suara (*soundslide*). Pada lembaga PAUD yang ada di perkotaan mampu untuk mengadakan alat proyeksi. Hal ini sangat menguntungkan sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, belum mampu mengadakan media proyeksi ini sebab masih dianggap sangat mahal harganya. Dan diperlukan juga kemampuan khusus dari para guru untuk menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut.

Media visual yang tidak diproyeksikan meliputi media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realita, dari masing-masing media tersebut di bawah ini.

#### 1) Gambar diam/gambar mati

Gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Gambar diam bersifat tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang berhubungan satu dengan lainnya. Keuntungan dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya (a) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, (b) banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dsb. (c) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain, (d) tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, (e) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema. Ada beberapa kelemahan dari media ini yaitu terkadang ukuran



gambar terlalu kecil jika digunakan pada kelas besar. Gambar diam juga merupakan media dua dimensi dan tidak bisa menimbulkan gerak.<sup>34</sup>

## 2) Media grafis

Media grafis adalah media dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan katakata, angka serta bentuk symbol (lambang). Bila Anda akan menggunakan media grafis ini Anda harus memahami dan mengerti arti simbol-simbolnya, sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak. Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis-jenis media grafis ini diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.<sup>35</sup>

### b. Media Audio

Menurut Badru Zaman media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.<sup>36</sup> Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio untuk anak usia dini untuk melatih keterampilan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Beberapa

---

<sup>34</sup>*Ibid*, h. 19.

<sup>35</sup>*Ibid*, h. 20

<sup>36</sup>*Ibid*

pertimbangan yang harus diperhatikan apabila akan menggunakan media audio untuk anak usia dini menurut Badru Zaman, yaitu:

- 1) Media hanya mampu melayani yang memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan anak usia dini masih berpikir konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagi AUD perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
- 2) Media ini perlu perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
- 3) Untuk mencapai hasil belajar optimal, diperlukan juga pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan katakata, bahasa, dan susunan kalimat.<sup>37</sup>

#### c. Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Menggunakan media audio penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Media audio dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh media audio visual yaitu program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang tidak diproyeksikan dengan media grafis yaitu berupa kartu kata dengan gambar dan symbol yang melambangkannya.

#### d. Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

---

<sup>37</sup>*Ibid*, h. 21.

a) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut dengan media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. b) media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (*solid models*), model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain. c) media proyeksi seperti *slide*, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain. d) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.<sup>38</sup>

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan: a) mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual/audio), b) mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik), c) pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.<sup>39</sup> Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

Dengan kriteria pemilihan media diatas, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran jangan terlalu dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, tapi harus sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini memilih media yang pertama yaitu media grafis/media dua dimensi yaitu berupa kartu kata dengan gambar dan ukuran panjang lebar yang sama (12cm x 12cm) dan dengan symbol/huruf yang melambangkannya.

<sup>38</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media pengajaran* (Bandung: CV.Sinar Baru. 1990), h. 3-4.

<sup>39</sup>Azhar Arsyad, *op.cit.*, h. 69.

## C. Media Kartu Kata

### 1. Pengertian media kartu kata

Kartu kata merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE), yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Ana Retnoningsi, Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang,<sup>40</sup> untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.<sup>41</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu kata berupa kartu kecil yang berisi gambar, tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Materi/tema yang dipelajari dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Media kartu kata ini terbuat dari kertas berukuran 12 cm x 12 cm, yang masing-masing kartu yang berisi kata dan gambar yang ditulis dengan huruf yang mencolok dengan warna yang menarik. Contoh kata “leci” akan ditulis pada kartu dengan tulisan: **”leci”**, dan dilengkapi dengan gambar manggis. Pemberian gambar pada kartu ini sangat penting, karena pada taraf usia ini, anak mulai belajar bahasa simbolis, sehingga belajar kata **“leci”** harus diberikan makna agar anak mulai mengenal kata **“leci”**.

<sup>40</sup>Suharso dan Ana Retnoningsih.. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Edisi Lux. Semarang: Widya Karya. 2009), h. 226.

<sup>41</sup>Azhar Arsyad, *Op. cit.*, h. 119.

Makna ini diberikan dengan memberikan label pada huruf dimaksud, dengan gambar dan tulisan yang menarik dan mudah dikenal oleh anak. Pemberian label dapat dilakukan dengan gambar binatang, buah-buahan, dan benda-benda sederhana lainnya yang dikenal oleh anak. Permainan kartu kata pada prinsipnya termasuk dalam kategori *mastery play*, yaitu bermain untuk menguasai keterampilan tertentu,<sup>42</sup>. Keterampilan yang dimaksud disini adalah keterampilan membaca awal untuk mengenal huruf sejak dini.

## 2. Jenis Kartu Kata

Jenis-jenis kartu kata berdasarkan ukuran menurut Maimunah Hasan adalah:

- a. Kartu dengan ukuran 5x50cm/12,5x50cm untuk 25 kartu
- b. Kartu dengan ukuran 10x50cm/10x30cm untuk 100-150 kartu
- c. Kartu dengan ukuran 7,5 x 7,5 cm atau
- d. Kartu dengan ukuran 10 x 10 cm 28.<sup>43</sup>

Selain jenis kartu berdasarkan ukuran yang telah disebutkan diatas, kartu kata menurut Helyantini Soetopo dan Maimunah Hasan dibedakan menjadi :

- a. Kartu bertuliskan nama benda tanpa gambar
- b. Kartu bertuliskan nama benda dengan gambar.<sup>44</sup>

Penggunaan kartu kata ini beranjak pada pemahaman bahwa anak pada usia 4-5 tahun masih berpijak pada “Belajar Melalui Bermain” atau “Bermain Sambil Belajar”.<sup>45</sup> Bermain untuk landasan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun dapat berupa pembacaan cerita bergambar dengan sedikit tulisan, permainan acak huruf, permainan tata huruf, mencari label yang sama, menebak

<sup>42</sup> Andang Ismail. *Education Games*. (Yogyakarta: Pilar Media. 2006), h. 43.

<sup>43</sup> Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Diva Press. 2009), h. 327.

<sup>44</sup> *Ibid*, h. 326-327.

<sup>45</sup> Tadkiroatun, *Op. cit.*, h. 98.



tulisan, membaca gambar, mencocokkan huruf, mencari huruf yang sama, permainan silabel, mengecap huruf, mengelompokkan huruf, mengenal huruf yang hilang, dan kegiatan lain yang memberi kesempatan anak mengenal simbol utuh (dilengkapi dengan gambar dan warna permanen seperti label) maupun pasial (dalam bentuk guntingan kata),<sup>46</sup>. Pilihan model permainan ini sangat tergantung pada kreativitas guru yang mengajar. Dalam penelitian ini kartu kata yang digunakan adalah kartu dengan ukuran 12cmx12cm.

#### **D. Fungsi media kartu kata**

Fungsi media kartu kata adalah untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-6 tahun dengan lebih cepat. Sebab dengan segala bantuan alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat dan intens, tetapi juga dapat mencapai hasil yang lebih maksimal dan lebih cepat<sup>47</sup>. Dengan bantuan kartu kata, maka anak diharapkan dapat mengenal kata dengan cepat dengan cara yang menyenangkan. Menurut Rose dan Roe (1990) dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf – huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata.<sup>48</sup>

Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey yang dikutip oleh Ahmad Rofi'uddin, bahwa:

<sup>46</sup>*Ibid.*, h. 112.

<sup>47</sup>Andang Ismail, *Op. cit.*, h. 181.

<sup>48</sup>Wendi Kuswandi. (2011). *Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui penggunaan media kartu huruf bergambar penelitian tindakan kelas dikelompok A Raffathuridhlo Cihiddeung Kota Tasikmalaya*. Diakses dari <http://eljibirin.wordpress.com>. Pada tanggal 12 Agustus 2015, jam 13.30 WIB

Guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya: cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan sebagainya. Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan (mengucapkan atau melafalkan). Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih anak mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vocal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.<sup>49</sup>

Pembelajaran dengan media kartu kata Menurut Slamet Suyanto bahwa metode pembelajaran anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar.<sup>50</sup> Adapun metode pembelajaran yang sering digunakan antara lain adalah lingkari kalender, presentasi dan cerita, proyek sederhana, kerja kelompok besar dan kunjungan. Menurut Moeslichatoen, metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK adalah sebagai berikut : bermain, karya wisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, pemberian tugas, sosiodrama.<sup>51</sup>

Dari metode-metode tersebut peneliti akan menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran. Peneliti akan mengadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata di TK Bungantulasi Kota Baubau.

### **E. Langkah Pembelajaran menggunakan Media Kartu Kata**

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan harus relevan dengan tujuan penguasaan kata, transisi, dan kosakata dengan berbagai variasi media dan bentuk kegiatan

<sup>49</sup>Ahmad Rofi'uddin. *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan menulis siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah* (Malang: Lemlit Universitas Negeri Malang. 2003), h. 44.

<sup>50</sup>Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), h. 144.

<sup>51</sup>Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak (Pengembangan kognitif, Bahasa, Kreativitas, Motorik, dan Emosional)*. (Malang: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. 2002), h. 19.

yang akan dilakukan. Metode yang dapat digunakan dengan praktek langsung, adapun langkah – langkah kegiatan yang dapat di lakukan anak – anak dengan indikator: membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat.

#### 1. Mempersiapkan anak

Sebelum pembelajaran dimulai anak-anak perlu dipersiapkan dengan baik, sehingga pada saat proses belajar berlangsung anak memiliki kesiapan belajar dan tidak saling mengganggu diantara mereka.

#### 2. Menyediakan peralatan (media kartu kata)

Guru hendaknya mempersiapkan peralatan atau media kartu kata sebelum proses belajar berlangsung. Setiap peralatan sudah disiapkan secara matang agar terhindar dari pemborosan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

#### 3. Menyiapkan gambar-gambar sesuai tema

Setiap gambar yang akan diajarkan harus disesuaikan dengan tema dan anak tema yang akan diajarkan oleh guru sehingga anak mampu menghubungkan kata sesuai dengan gambar yang ditampilkan

#### 4. Mempraktikkan cara penggunaan media

Dalam proses pembelajaran praktek penggunaan media harus dilakukan secara teliti agar terhindar dari kesalahan dalam penggunaan alat media pembelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya sebelum melakukan peragaan terlebih dahulu dilakukan percobaan-percobaan lebih awal untuk menguji validitas alat media yang akan digunakan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

#### 5. Memasangkan gambar dengan media kartu kata

Untuk mempermudah kata yang akan disebutkan oleh anak, maka setiap gambar yang terpasang harus disesuaikan dengan kartu kata, sehingga anak lebih mudah menghubungkan simbol gambar dengan kartu kata

#### 6. Membaca gambar sesuai dengan kartu kata yang dipasangkan

Semua gambar yang terpasang harus sesuai dengan kartu kata agar anak mampu mengenal kata sesuai dengan gambar yang terpasang. Cara penggunaannya dilakukan dengan mengocok kartu kata, kemudian kartu disebar sebar dengan posisi kartu tertelungkup. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan siswa diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata. Kemudian siswa diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan tentang penggunaan kartu kata untuk pengenalan huruf, pernah dilakukan oleh Basrochah (2011: 80), dengan penelitian yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu kata efektif mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, dari semula 29,17% menjadi 79,17% dalam dua siklus.

Penelitian lain yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyah*

*Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman* , penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Puspita Dewandari ( 2011: 89 ), Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil Penelitian menunjukkan ada peningkatan mengenal huruf dari 10%, meningkat 40%

menjadi 80%. Skripsi Rosalia Herlianawati (2012: 81) dengan judul *Upaya Meningkatkan kemampuan Menulis Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A TK Mekar Melati*, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan dalam kemampuan menulis dari 14%, meningkat 79%, menjadi 86%.

Dari beberapa skripsi penelitian relevan sebagai pendukung penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media kartu kata karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan dalam aspek bahasa terutama dalam pengenalan huruf.

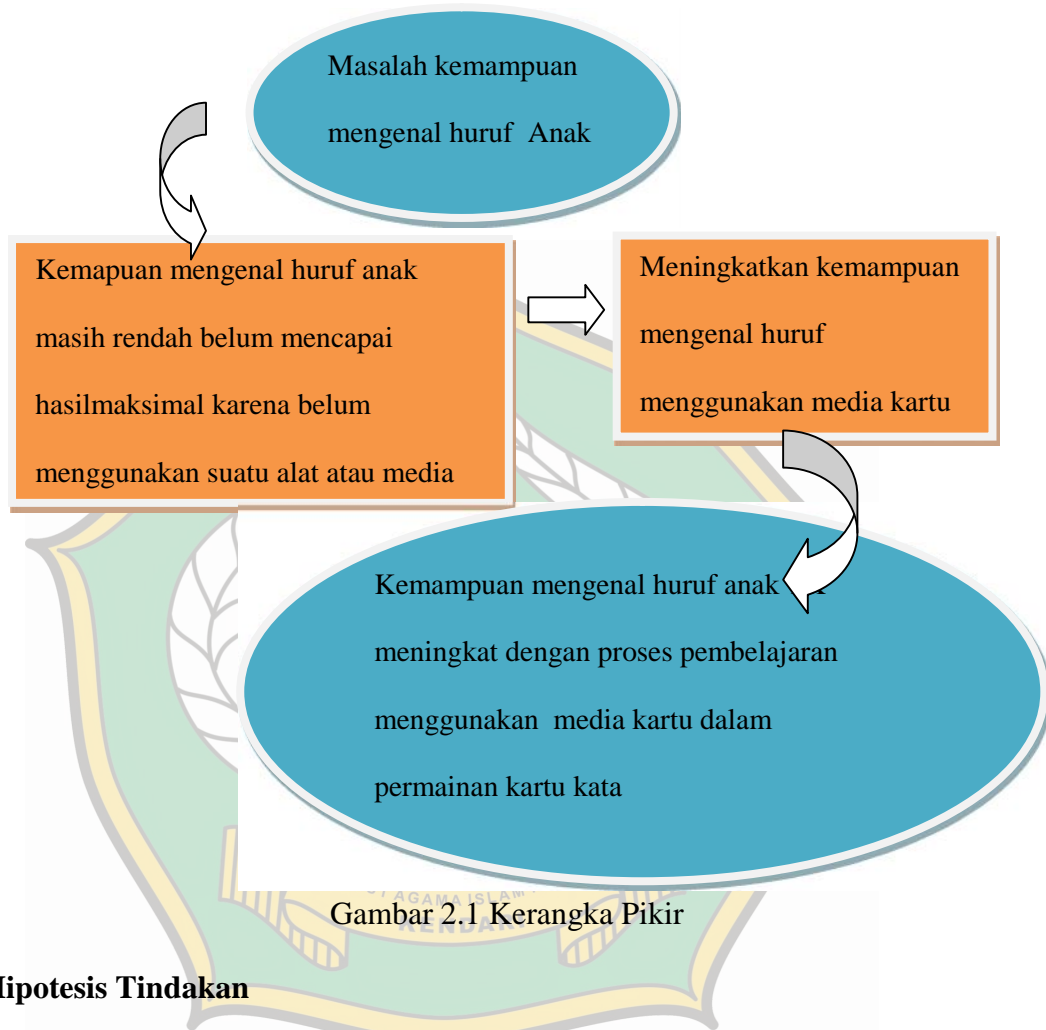
#### **G. Kerangka Pikir**

Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui bahwa pengajaran mengenal huruf melalui media bermain kartu kata akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Siswa juga akan tertarik karena kartu yang digunakan menggunakan huruf, warna, dan gambar yang menarik. Anak akan tertarik bermain dengan kartu kata. Dengan permainan ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dan kata sederhana tanpa disadari kalau dia sedang belajar membaca permulaan. Dengan kata lain anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain.

Dengan demikian maka proses pembelajaran dengan media kartu kata menjadi lebih menarik, dan hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf menjadi lebih cepat dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan



melalui penggunaan media kartu kata pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bungantulasi. Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



#### F. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok B di TK Bungantulasi. Masalah kemampuan mengenal huruf anak TK Bungantulasi. Kemampuan mengenal huruf anak TK meningkat dengan poses pembelajaran menggunakan media kartu dalam permainan kartu kata sesuai instruksi guru. Kemampuan mengenal huruf anak masih rendah, belum mencapai hasil maksimal karena belum menggunakan suatu alat atau media pembelajaran mengenal huruf. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelompok B TK Bungantulasi Kota Baubau. pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yakni pada bulan Februari- April 2016 bertepatan dengan semester II tahun Pelajaran 2015/2016.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh.<sup>52</sup>. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok B TK Bungantulasi Kota Baubau yang berjumlah 24 siswa.

#### **C. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif, dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama<sup>53</sup>. Penelitian tindakan kelas ini merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru, yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini juga merupakan penelitian yang bersifat reparatif yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran agar anak dapat mencapai hasil yang maksimal.

---

<sup>52</sup>Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi-6. Bandung: Rineka Cipta. 2002), h. 129.

<sup>53</sup>Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara). 2007, h. 3.