

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Soenjono Darjowidjojo (2003) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Dalam Peraturan menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

2. Pentingnya Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009).

Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008) mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.

3. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Ika Budi Maryatun (2011) tahapan membaca pada anak usia dini dibagi menjadi 4 tahapan yaitu:

- a. Tahap I membaca gambar, pada tahap ini anak diperlihatkan satu halaman yang berisi hanya satu gambar misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan gambar lain. Jika buku itu hanya berisi gambar tidak dengan tulisan.
- b. Tahap II membaca gambar + huruf, pada tahap kedua ini anak membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar.
- c. Tahap III membaca gambar + kata, pada tahap ketiga ini membaca dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar. Pada tahapan ini merupakan tahap paling matang dari tahap-tahap sebelumnya. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat.

Menurut Mortimer J. Adler dan Charles Van Doren (2007) tahapan membaca anak dibagi menjadi 4 tahapan yaitu:

- a. 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.
- b. Penguasaan kata, yaitu berhubungan dengan tahap membaca anak di kelas 1 SD. Hasilnya, anak dapat menguasai tahapan membaca dua atau kelas satu SD.
- c. Pertambahan penguasaan kosakata dan penggunaan konteks, secara umum terjadi pada kelas 4 SD, dan menghasilkan apa yang disebut kemampuan membaca fungsional.
- d. Tahap literasi kelas 8, 9, atau 10, pada tahap ini anak bisa membaca hampir semua materi yang relatif sederhana tahap ini digunakan anak dewasa untuk membaca di SMA.

Menurut Cochrane Efal dalam Muslitaryanti, (2012) tahap perkembangan membaca anak dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

- a. Tahap fantasi (*magic stage*)
- b. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)
- c. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)
- d. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)
- e. Tahap membaca lancar (*independen reader stage*).

4. Indikator Mengenal Keaksaraan Awal Menurut Permendikbud 146 Tahun 2014
 - a. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)
 - b. Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.
 - c. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri

B. Metode Bermain

Metode bermain Menurut Conny R. Semiawan (2008) bermain adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya sengaja dirancang dengan maksud dan tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar sedangkan menurut Suyadi & Maulidya dalam Ahmad Zaini, (2015) metode bermain merupakan bentuk Pendidikan untuk anak usia dini yang menggunakan strategi atau bahan media yang menarik dan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

1. Fungsi Bermain

Fungsi bermain bagi anak usia dini menurut Conny R. Semiawan dalam Ahmad Zaini, (2015) antara lain:

- a. Meningkatkan aspek-aspek perkembangan
- b. Anak dapat bereksplorasi
- c. Anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal

2. Jenis-Jenis Bermain

Jenis bermain bagi anak usia dini menurut Mulyasa dalam Ahmad Zaini, (2015) antara lain:

a. Bermain Sosial

Bermain sosial merupakan kegiatan bermain yang melibatkan semua anak yang menunjukkan derajat partisipasi berbeda.

b. Bermain Dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain anak ketika menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu dan dapat menjadikan hiburan yang menyenangkan bagi anak.

c. Bermain Peran

Bermain peran merupakan permainan anak yang dihadapkan pada keadaan atau kondisi yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran anak-anak mencoba untuk bereksplorasi dengan memeragakan dan mendiskusikan hubungan antar manusia sehingga secara tidak langsung dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

C. Media Kotak Pintar

1. Pengertian Media

Media Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977) media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi sedangkan menurut Arif S. Sadiman (1993) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menyampaikan fikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

2. Pentingnya media

Menurut Hasnida (dalam Gandana. G, dkk 2017) mengatakan bahwa media merupakan bagian penting dalam berjalannya proses belajar terkhusus untuk anak usia dini karena media memiliki nilai-nilai sebagai berikut :

- a. Memudahkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
- b. Memberikan persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi anak.
- d. Memberikan informasi belajar secara konsisten.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- f. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

3. Kotak pintar

Menurut Puspitasari dkk (2013) kotak pintar adalah bentuknya balok yang memiliki 2 sisi di dalamnya dan terdapat kartu didalamnya. Kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan kartu kata sedangkan menurut Harnanto (2016) kotak pintar merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar.

4. Manfaat kotak pintar

Adapun manfaat kotak pintar menurut Harnanto (2016) antara lain:

- a. Meningkatkan daya konsentrasi anak
 - b. Meningkatkan kekreativitasan anak
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa
 - d. Menciptakan suasana menyenangkan saat belajar.
5. Langkah-Langkah Dalam Permainan Kotak Pintar

Adapun langkah-langkah dalam permainan kotak pintar untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Menyiapkan media kotak pintar yang terbuat dari kadus dan didalamnya terdapat dua sisi yang diisi dengan kartu bergambar buah dilengkapi dengan nama buah tersebut dan kartu kata nama-nama buah.
- b. Dalam permainan ini anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berisi 5 anak. Setiap anak bermain secara bergantian.
- c. Dalam permainan ini setiap anak harus mampu mencari kartu yang bergambar buah dengan kartu kata nama buah (contoh) tersebut setelah itu anak menuliskan nama buah tersebut di lembar kertas masing-masing yang sudah disediakan guru.

D. Kajian penelitian yang relevan

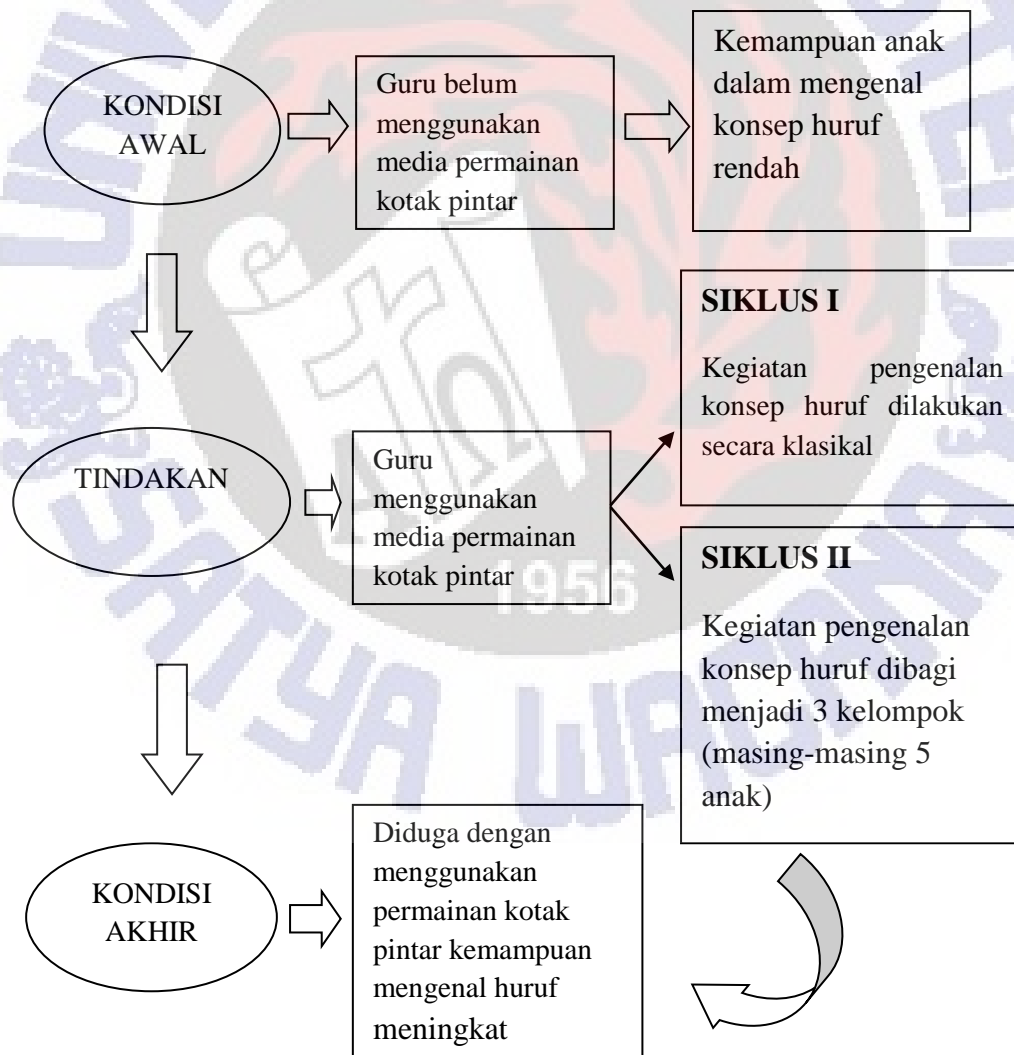
Hasil penelitian Waraningsih (2014) yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik Sleman”, mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan di TK tersebut dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan pengenalan huruf anak. Trisniwati (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta “, mengatakan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan pengenalan huruf di TK tersebut. Kenthi Puspitasari (2013) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang ”, menemukan bahwa dengan kotak pintar kemampuan mengenal lambang 1-10 di sekolah tersebut mengalami peningkatan. Sugeng Harnanto (2016) yang berjudul “Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar”, mengatakan

bahwa alat peraga kotak ajaib dapat meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

E. Kerangka berfikir

Berdasarkan kajian pustaka dan penelitian yang relevan maka kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Jika tanpa tindakan apapun dari guru kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dan suku kata sangat rendah, maka peneliti menduga bahwa melalui metode bermain dengan media permainan kotak pintar maka kemampuan anak dalam mengenal huruf dan suku kata akan meningkat

Kerangka Berpikir Diatas Dapat Disajikan Dalam Bentuk Skema Sebagai Berikut :



Gambar 2.1

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ penggunaan metode bermain dengan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Sion Blora.”



