

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Kemampuan

Kata kemampuan dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar mampu yang mendapat imbuhan ke-an. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2005 : 623) kata mampu mempunyai makna sanggup, kuasa, bisa atau dapat. Jika diartikan secara keseluruhan, kata kemampuan mempunyai arti kesanggupan atau dapatnya seseorang untuk melakukan sesuatu.

Seseorang dapat dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan.

Kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu hal berbeda-beda. Hal ini tergantung dari potensi yang dimiliki oleh tiap-tiap individu karena setiap individu diberi kekuatan berpikir dan kemampuan yang tidak sama dengan individu yang lain oleh Sang Pencipta. Sebagai contoh : Penguasaan dan kemampuan seseorang dalam mempelajari dan menggunakan suatu bahasa. Ada yang berkemampuan baik dalam berbicara tapi kurang baik dalam menulis.

Begitu pula dengan menyimak serta membaca. Ada pula yang memiliki kemampuan yang baik dalam keempat ketrampilan itu atau sebaliknya.

2.1.2 Fungsi Bahasa

Menurut Hany Day dalam Soetjiningsih (2012:210-211) bahasa mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 2.1.2.1 Fungsi instrumental yakni bahasa dapat memperlancar anak untuk mendapatkan kepuasan tentang apa yang diinginkan dan untuk mengekspresikan keinginannya. Hal ini disebut juga fungsi “saya ingin”.
- 2.1.2.2 Fungsi pengatur yakni melalui bahasa anak dapat mengontrol perilaku yang lain, karena itu disebut dengan fungsi “kerjakan itu”.
- 2.1.2.3 Fungsi interpersonal yakni bahasa digunakan untuk berinteraksi satu sama lainnya dalam dunia sosial anak. Disebut juga fungsi “saya dan kamu”.
- 2.1.2.4 Fungsi pribadi yakni anak mengekspresikan pandangannya yang unik, perasaan, dan sikap melalui bahasa. Melalui bahasa anak mengembangkan identitas pribadi.
- 2.1.2.5 Fungsi Heuristik yakni setelah anak dapat membedakan dirinya dari lingkungan, anak menggunakan bahasa untuk menjelajahi dan memahami lingkungannya. Hal ini disebut pula fungsi “ceritakan padaku mengapa”.

2.1.2.6 Fungsi imajinasi yakni bahasa memperlancar anak untuk lari dari realitas dan masuk dalam dunia yang dibuatnya. Hal ini disebut pula fungsi “mari pura-pura”.

2.1.2.7 Fungsi informatif yakni anak dapat mengombinasikan informasi-informasi baru melalui bahasa, karena itu disebut “saya mempunyai sesuatu untuk diceritakan padamu”.

2.1.3 Pengertian Membaca

Membaca yang merupakan bagian dari empat ketrampilan berbahasa adalah suatu bentuk komunikasi tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan penulis. Ketrampilan ini menuntut penguasaan segenap pengetahuan, kosa kata, serta daya imajinasi, agar proses membaca berlangsung mengasyikkan.

Menurut Tarigan (2008:7) membaca merupakan suatu proses penyandian kembali dari pembacaan sandi (*a recording and decoding proces*). Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pendengaran sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui.

Hudgson (1960:43-44) dalam bukunya Tarigan (2008:7) mengatakan bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis”.

Seseorang yang sedang membaca berarti ia sedang melakukan suatu kegiatan dalam bentuk berkomunikasi dengan diri sendiri melalui lambang tertulis.

Sedangkan Anderson (1972:209) yang dikutip dalam bukunya Harras dkk (2007:200) berpendapat secara singkat dan sederhana mencoba mendefinisikan membaca sebagai proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca selain menuntut konsentrasi dari pembaca, juga menuntut pembaca agar mampu menangkap aspek-aspek yang terkandung dalam wacana, sehingga informasi yang diserap dapat diungkapkan kembali dengan tepat baik secara lisan maupun tertulis. Untuk itu, pembaca harus memiliki banyak pengetahuan dan keluasaan berpikir.

Ketrampilan membaca ini tidak berdiri sendiri, namun harus didukung oleh ketrampilan-ketrampilan lain, misalnya ketrampilan mengenali huruf, mengeja dan sebagainya (Hariwijaya & Sustiwi, 2008:95).

Perbendaharaan dan ketrampilan bahasa anak sangat pesat perkembangannya. Anak mampu menyampaikan hasil pemikirannya

secara baik kepada orang lain. Anak mulai mampu belajar mendengarkan orang lain, menunjukkan perasaan senang, sedih, simpati dan sebagainya.

Hal penting lain yang terkait dengan ketrampilan membaca adalah perkembangan berbahasa anak. Perkembangan bahasa yang baik akan mendorong tercapainya kemampuan yang baik pula, dan demikian sebaliknya.

Kemampuan berbahasa merupakan pondasi awal kemampuan membaca, karena sebelum anak mampu membaca mereka sudah harus memiliki perbendaharaan kata yang baik.

Waktu yang paling tepat untuk belajar membaca adalah saat anak duduk di TK. Pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan-pertanyaan. Mereka juga sudah lebih siap menerima hal-hal yang dilihatnya di sekolah. Di samping itu, keterikatan anak pada hal-hal konkret semakin berkurang, dan sebaliknya kemampuan mereka berkembang menjadi lebih abstrak. Untuk itu, anak sudah dapat dilibatkan pada simbol-simbol.

Kesimpulannya bahwa ketrampilan membaca merupakan ketrampilan yang harus dilatih secara terus-menerus. Ketrampilan membaca menuntut pembaca mampu menangkap makna yang tersurat maupun yang tersirat dari sebuah bacaan. Pembaca dituntut memiliki intelektual yang tinggi untuk mampu mengolah tuturan tulis, serta kreativitasnya dalam berimajinasi.

2.1.4 Pengertian Metode Bermain

Metode merupakan bagian strategi kegiatan. Strategi kegiatan merupakan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Di taman kanak-kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan yang lain. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktivitas anak daripada aktivitas guru. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004:9).

Metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik yang perlu dikembangkan anak.

Guru mengembangkan kreatifitas anak, metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi (Moeslichatoen, 2004:9).

Menurut pendidik dan ahli psikologi, “bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak” (Gordon & Browne, 1985:266) dalam Moeslichatoen (2004:24). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetzky, 1990:395) dalam Moeslichatoen (2004:24). Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Dearden (Hetherington

& parke, 1979:481) dalam Moeslichatoen (2004:24) bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan menurut Hildebrand (1986:54) dalam Moeslichatoen (2004:24) “bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa”.

Menurut Patmonodewo (2000:102) “bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif dan sebagainya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinasi ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak.

Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu:

1. Bermain bebas dan spontan
2. Bermain pura-pura
3. Bermain dengan cara membangun atau menyusun
4. Bertanding atau berolah raga.

Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

2.1.5 Perkembangan Bahasa Anak TK

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seseorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu didominasi oleh kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat sub potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penguasaan kosa kata, pemahaman (mendengar, menyimak dan kemampuan berkomunikasi. Menurut Depdiknas (2000:5) pada usia TK (4-6 tahun), perkembangan kemampuan berbahasa anak ditandai oleh 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.

Adapun perkembangan bahasa menurut Soetjiningsih (2012:203-204) meliputi :

1. Perkembangan fonologis, berkaitan dengan penguasaan sistem suara atau bunyi.
2. Perkembangan morfologis, berkaitan dengan penguasaan pembentukan kata-kata.
3. Perkembangan sintaktis, berkaitan dengan penguasaan tata bahasa.
4. Perkembangan leksikal, berkaitan dengan penguasaan dan perluasan kekayaan kata-kata serta pengetahuan mengenai arti kata-kata.
5. Perkembangan semantis, berkaitan dengan penguasaan arti bahasa.
6. Perkembangan pragmatik, berkaitan dengan penguasaan aturan-aturan berbicara.

Perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang berbagai hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat (seperti boneka, mobil mainan dan sebagainya), mencoret-coret buku atau dinding dan menceritakan sesuatu yang fantastik.

Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-Off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphopenic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca (Depdiknas, 2000:6-8).

Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi kebahasaan anak di atas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan termasuk didalamnya peranan orang tua dan guru seharusnya menciptakan berbagai aktivitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

2.1.6 Pendekatan Permainan Membaca di TK

Dalam pengembangan membaca di TK terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesa (*Montessori*), metode global (*Decroly*) dan metode whole-linguistik (*Vygotsky*). Metode sintesa (*Montessori*) didasarkan atas teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik).

Bedasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain

sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, *Montessori* memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf.

Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf a disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang) atau anggur, apel (buah-buahan). Berbeda dengan Montessori, Decroly justru mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global. Metode ini didasarkan pada teori *gestalt* yang dikembangkan dari ilmu jiwa *gestalt* (ilmu jiwa keseluruhan).

Dalam perspektif Gestalt, anak pertama kali memaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur, kedudukan setiap unsur hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsur “a” hanya bermakna jika “a” ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya “ayam berlari”). Atas dasar ini, Decroly memperkenalkan membaca pada anak dimulai dengan memperkenalkan “kalimat”. Kalimat dalam permainan membaca Decroly dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti “ambil apel itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf

permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan panel, karton yang dapat ditempelkan.

Dalam pendekatan “Whole-linguistik”, permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan linguistik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melibatkan (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini adalah pendekatan whole-linguistik yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistik anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama. Pendekatan ini juga tidak hanya memfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak.

Sebagai contoh pada tema “binatang” (sub tema yang berkaitan dengan pemeliharaan binatang), guru mengenalkan cara merawat binatang biasanya kita memberi makan, minum, memandikan binatang peliharaan supaya terlihat bersih dan terawat. Pengenalan membaca dalam pendekatan “whole-linguistik” ini dilakukan secara terpadu tanpa mengenalkan struktur pada anak, misalnya setelah anak

menggambarkan atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak memberi nama dari gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang diinginkan anak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi gambar yang telah dibuat oleh guru.

Metode permainan membaca yaitu berbagai metode pengajaran untuk permainan membaca yang dipergunakan guru agar dapat merangsang perkembangan daya pikir anak. Salah satu metode yang dimaksud adalah bermain dengan kartu kata.

Langkah-langkah/urutan dalam mengajar membaca, yaitu :

1. Penguasaan huruf dari mulai A-Z
2. Pemberian pengertian tentang huruf vocal (a, i, u, e, o) dan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z)
3. Pemberian pengertian tentang paduan antara huruf konsonan dan huruf vocal (contoh b-a=ba, b-i=bi, b-u=bu, b-e=be, b-o=bo).
Pengertian ini untuk semua huruf konsonan
4. Pemberian pengertian bunyi-bunyi untuk nga (i/u/e/o), nya (i/u/e/o)
5. Pemberian pengertian huruf konsonan untuk pada akhir atau tengah dari suatu suku kata. Contoh: ma-n-di (konsonan n penting untuk ditekankan)
6. Penghafalan poin 3, hal ini akan sangat membantu untuk lebih melancarkan membaca, setelah mengerti poin 2
7. Latihan dengan kata sederhana

8. Latihan menulis (di dikte), misalnya: menulis 2 suku kata, menulis 2 suku kata yang ada konsonan mati (tidak diikuti dengan vocal, poin 5), setelah menulis anak disuruh membaca tulisannya sendiri dan dikoreksi.

Dalam mengajarkan anak membaca perlu diperhatikan urutan penguasaan dari setiap langkah.

2.1.7 Pelaksanaan Permainan Membaca di Taman Kanak-Kanak

2.1.7.1 Strategi Pembelajaran Permainan Membaca

Dalam pelaksanaan permainan membaca peran lingkungan sangat menentukan strategi pembelajaran, antara lain perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menciptakan suasana kondusif, cocok serta memotifasi minat baca tulis hitung anak.
- b. Mengembangkan kemampuan anak.
- c. Menciptakan ruangan di luar maupun di dalam kelas yang dapat menumbuhkan kreatifitas, rasa aman dan kebebasan.
- d. Meja kursi tidak memenuhi ruangan, sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak.
- e. Ruang gerak anak dapat dilakukan di lantai.
- f. Rak-rak dapat diletakkan sebagai penyekat ruangan.
- g. papan kreatifitas harus ada di ruangan. Hasil karya yang dipasang dapat meningkatkan budaya baca, tulis, misalnya

abjad dengan benda-benda, gambar yang dimulai huruf awal tertentu.

2.1.7.2 Identifikasi Kemampuan Permainan Membaca

Untuk melaksanakan permainan membaca perlu mengidentifikasi kemampuan yang diharapkan dicapai dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang relevan. Kemampuan-kemampuan tersebut dipilih dan dikelompokkan agar memudahkan guru mengidentifikasi berbagai bentuk kemampuan yang mendasari perkembangan kemampuan membaca kata.

Berbagai kemampuan dalam RPP dapat disusun dan dikelompokkan dalam permainan membaca sebagai berikut :

a. Permainan Membaca

Permainan membaca meliputi kemampuan membaca kata. Kemampuan ini mengungkapkan kesanggupan anak membaca sesuatu dengan menggunakan kata. Kemampuan ini sebagai tahap awal dalam membaca.

b. Pengembangan Materi, Metode dan Alat / Bahan

Materi permainan disusun dan dikembangkan berdasarkan kemampuan yang akan dicapai. Di samping pengembangan materi harus ditetapkan metode permainan yang cocok dengan kegiatan. Media dan sarana serta proses permainan menentukan keberhasilan.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil pencarian informasi terhadap penelitian pendahulu ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian Muji Rahayu (2014) menggunakan 2 siklus, siklus I tingkat keberhasilan kemampuan membaca anak termasuk dalam kriteria kurang dengan prosentase sebesar 52%. Pada siklus II tingkat keberhasilan kemampuan membaca kata anak termasuk dalam kriteria sangat baik dengan prosentase sebesar 88%. Siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai batas kriteria yaitu 80%.

Penelitian Indah Pratiwi (2013) menunjukkan pelaksanaan peningkatan kemampuan membaca permulaan anak terbukti dari hasil yang diperoleh anak dapat dilihat dari rata-rata hasil dan pra tindakan sebesar 50%. Pada siklus I meningkat sebesar 62% dan siklus II meningkat lagi sebesar 84%.

Kedua penelitian tersebut antara Muji Rahayu dari Universitas Negeri Surabaya dan Indah Pratiwi merupakan penelitian PTK sama halnya dengan yang dilakukan penulis, pembedanya hanya pada media dan metode serta sama-sama memperhatikan berbahasa anak.

Penelitian yang dilakukan sekarang mempunyai perbedaan dengan penelitian yang di atas karena penelitian ini mempunyai waktu maupun daerah penelitian yang berbeda. Pada penelitian ini penulis mengambil judul upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam membaca kata melalui media kartu kata pada anak kelompok B TK Aisyiyah 23 Surabaya

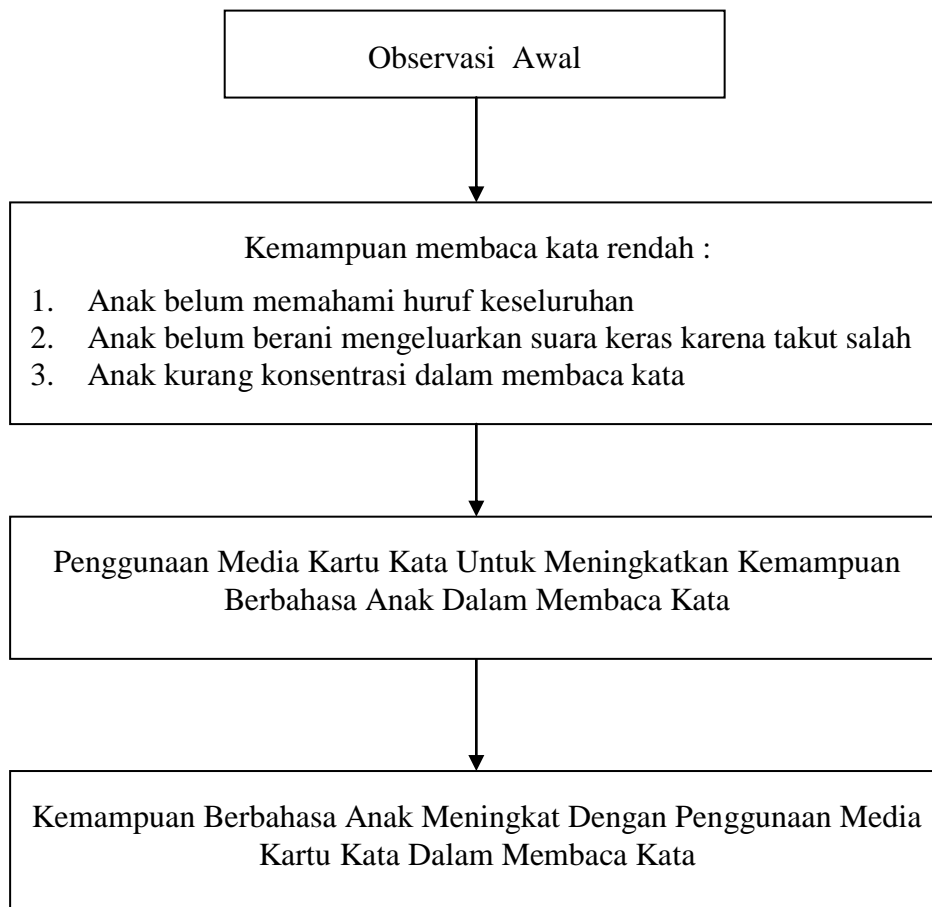
tahun pelajaran 2015-2016. Jadi pada judul tersebut ada perbedaan pada variabel terkait.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut hasil pengamatan penulis nampak bahwa pada umumnya proses pengembangan berbahasa khususnya kemampuan membaca kata anak masih rendah.

Melihat situasi yang demikian dengan metode bermain melalui media kartu kata mampu memecahkan masalah ini dengan harapan setelah penelitian tindakan kelas ini ditemukan strategi pembelajaran yang tepat. Metode yang digunakan tidak lagi konvensional akan tetapi lebih bersifat variatif. Kualitas kemampuan berbahasa anak meningkat terutama untuk kemampuan membaca kata.

Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Membaca Kata melalui Media Kartu Kata pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 23 Surabaya Tahun Pelajaran 2015-2016 dapat digambarkan melalui bagan kerangka berfikir berikut ini :



2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pendapat atau dugaan yang masih lemah dalam arti kebenarannya masih perlu dibuktikan. Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara terhadap sesuatu rumusan masalah dan menetapkan acuan pokok untuk mengembangkan desain dan instrumen penelitian.

Pada penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah penggunaan metode bermain melalui media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam membaca kata pada anak kelompok B TK Aisyiyah 23 Surabaya Tahun Pelajaran 2015-2016.