

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perkembangan Kemampuan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan media seseorang untuk menyampaikan maksud dan keinginannya kepada lawan bicara, menggunakan tanda, atau hanya gerakan tangan, bisa dengan kedipan mata atau isarah, dengan demikian apa yang ingin disampaikan bisa dimengerti lawan bicaranya atau bisa tersampaikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Pratiwi yuni, 2007: 3.3) bahwa “bahasa adalah alat untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan perasaan”. Jadi disini dapat diambil kesimpulan bahwa alat atau suatu sarana yang digunakan untuk berkomunikasi oleh satu orang terhadap orang lain dalam menyampaikan suatu maksud dan tujuan agar apa yang ingin disampaikan bisa dimengerti oleh orang yang dituju atau lawan bicaranya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu sarana atau alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara satu orang dengan yang lainnya

b. Tahapan Perkembangan Bahasa

Tahapan perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dilahirkan, walaupun ia hanya bisa menangis dan tertawa itu adalah sebuah bentuk ekspresi untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya. Pada usia satu tahun anak sudah dapat mengungkapkan kata-kata walaupun hanya satu kata. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Djiwandong wuryani Esti sri (2006: 76) “Kira-kira umur satu tahun, anak-anak dalam waktu yang pendek dapat merespon kata-kata seperti *tidak* atau *ya*, segera sesudah itu, hubungan pertama antara kata-kata dan objek dibentuk dan anak-anak dapat mengucapkan kata-kata seperti *Bapak, Mama, Papa.*” Jadi ketika usia anak masih bayi (0-1 tahun) bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan melalui bahasa

isyarat seperti kalau anak lapar ia hanya bisa menangis, begitu juga ketika ia buang air kecil.

Pada usia tiga tahun anak dapat secara jelas mengartikulasikan 300 atau lebih kata-kata dan kosa kata nya secara terus menerus meningkat. Ia dapat dengan mudah membuat pertanyaan tiga hingga empat kata dan selalu bertanya, “Apa ini?” Penelitian yang dilakukan oleh Betty Hart dan Todd Risley (1995) menunjukkan bahwa kosa kata ekspresif anak usia tiga tahun memberi kerangka bagi perkembangan bahasa disekolahnya kelak. (Wijana D Widarmi, 2008,7.54)

Bahasa yang dikuasai anak akan selalu diulang-ulang dan apa yang selalu ia dengar akan ikut serta diucapkan, kosa kata anak akan selalu bertambah sesuai dengan apa yang ia dengar dan sesuai dengan perkembangan usianya.

Menurut Patmonodewo Soemiarti, (2003,29) Dalam membicarakan perkembangan bahasa terdapat 3 butir yang perlu dibicarakan yaitu:

- a. Ada perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa biasanya difahami sebagai sistem tatabahasa yang rumit dan bersifat semantic, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata. Walaupun bahasa dan kemampuan berbicara sangat dekat hubungannya, keduanya berbeda.
- b. Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif (*understanding*) dan pernyataan atau ekspresif (*producing*). Bahasa pengertian (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain.
- c. Komunikasi diri atau bicara dalam hati, juga harus dibahas. Anak akan bicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal, pada saat merencanakan menyelesaikan masalah, dan menyetarakan gerakan mereka.

Sebagaimana dijelaskan diatas tentang tahapan perkembangan bahasa anak usia dini berdasarkan tahapan usia dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya bayi yang baru lahir belum bisa bicara akan tetapi sudah bisa mengungkapkan keinginannya melalui bahasa isyarat, yaitu berupa tangisan, bertambahnya usia anak menambah perkembangan bahasa yang cukup pesat sekali terutama pada usia 0-6 tahun, sehingga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*)

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak yang dimaksud yakni meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan maupun tertulis. Dalam perkembangan bahasa anak, menurut para ahli terdapat sejumlah faktor yang dapat mempengaruhinya. Mengacu pada pendapat Vigotsky (Martini Jamaris, 2006: 34), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yakni:

- 1) Pertama, anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi atau berbicara dengan orang lain. Kemampuan ini disebut dengan kemampuan bahasa secara eksternal dan menjadi dasar bagi berkomunikasi kepada diri sendiri.
- 2) Kedua, transisi dari kemampuan berkomunikasi secara eksternal kepada kemampuan berkomunikasi secara internal membutuhkan waktu yang cukup panjang. Transisi ini terjadi pada frase pra operasional, yaitu pada usia 2-7 tahun. Selama masa ini, berbicara pada diri sendiri merupakan bagian dari kehidupan anak. Ia akan berbicara dengan berbagai topik dan tentang berbagai hal, melompat dari satu topik ke topik lainnya.
- 3) Ketiga, pada perkembangan selanjutnya, anak akan bertindak tanpa berbicara. Apabila hal ini terjadi, maka anak telah mampu menginternalisasi percakapan egosentris (berdasarkan sudut pandang sendiri) ke dalam percakapan di dalam diri sendiri.

Sedangkan berdasarkan pendapat yang dikemukakan Petty dan Jensen (Rini Hildayani dkk., 2005: 11.8), ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu:

- 1) Berbedanya cara bagaimana si anak mempelajari bahasa tersebut,
- 2) Berbedanya jenis bahasa yang dipelajari si anak,
- 3) Berbedanya karakteristik kepribadian anak, dan
- 4) Berbedanya lingkungan tempat proses pembelajaran bahasa itu terjadi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sunarto dan Agung Hartono (2006: 139-140) yang menguraikan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Umur anak, yaitu faktor fisik akan ikut mempengaruhi sehubungan semakin sempurnanya pertumbuhan organ bicara, kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan dan isyarat.
2. Kondisi lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan bahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan lingkungan pedesaan.
3. Kecerdasan anak, yaitu kemampuan untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual atau tingkat berpikir.
4. Status sosial ekonomi keluarga, yaitu keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak dan anggota keluarganya.
5. Kondisi fisik, dimaksudkan kondisi kesehatan anak. Seseorang yang cacat yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berkomunikasi dan tentu saja akan mengganggu perkembangan dalam berbahasa.

d. Indikator Perkembangan Bahasa

Indikator perkembangan bahasa sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa sebagai berikut:

- a. 1 tahun : reaksi terhadap suara menangis, memperhatikan orang bicara, membuat keributan sendiri, mengungkapkan/mengulang satu suku kata yang sama.
- b. 2 tahun: berbicara sendiri, mampu menggunakan seratus kata, bernyanyi, mengikuti satu perintah.
- c. 3 tahun: menikmati cerita, bernyanyi, perkataannya dimengerti, mengatakan nama benda dan usianya, menanyakan apa, mengapa dan bagaimana.
- d. 4 tahun: dapat mengenal beberapa surat; mengenal kata yang familier dalam buku sederhana atau tanda; berbicara dalam kalimat kompleks; menanyakan beberapa pertanyaan, menikmati menyanyi dengan lagu sederhana, mengadaptasikan bahasa sesuai dengan tingkatan pengertiannya, menanyakan dan menjawab apa, mengapa, kapan, dan dimana, mengikuti dua perintah yang

tidak berhubungan, mengerti konsep dan menghubungkannya dengan nama, ukuran, berat, warna, tekstur, jarak, posisi dan waktu, menambah-nambahkan kata atau suku kata pada kata.

- e. 5 tahun: mengerti sampai 13 ribu kata, menggunakan 5 – 8 kata dalam kalimat, menyukai pendapat dan alasan, menggunakan kata “karena”, mengerti, mengingat cerita dan mengulanginya, menikmati kreasi dan menceritakan cerita, mengerti buku dibaca dari kiri kekanan, atas ke bawah, menggambar gambar binatang, orang dan objek, menikmati mengopi surat, mengidentifikasi surat dengan alfabet dan beberapa angka, mengerti kata lebih, kurang sama, setelah, sebelum, diatas, dibawah, kemarin, sekarang, besok.
- f. 6 tahun keatas: bisa membalas surat (b/d), berbicara dan mendengarkan kosa kata, dengan beberapa orang, membaca menjadi ketertarikan.

e. Mengenal Huruf Vokal

Huruf Vokal atau yang sering disebut huruf hidup ini yang melambangkan vokal dalam bahasa Indonesia terdiri atas lima huruf, yaitu a,e,i,o dan u, sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Pamungkas. 1972:5)

Huruf	Contoh Pemakaian		
	Awal	Tengah	Akhir
A	Angsa	Batas	Luka
E	Elok	Peta	Sate
	Enau	Serat	metode
I	indah	Pilu	bahari
	ibarat	Riimba	prasasti
O	Orang	Koreksi	porto
	Otak	Potong	kado
U	usang	Asuh	waktu
	umpan	Turis	baru

Tabel 2.1 Vokal Huruf Abjad

Bahwa huruf vocal itu ada lima dan pemakaiannya ada yang diawal, di tengah dan diakhir.

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Menurut Sadiman (1996: 34) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam Pembelajaran, menurut Sadiman (1996: 46) yaitu:

- a. Pesan dan informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (*verbalistis*).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sementara itu Dayton (dalam Sujiono, 2000) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peranan guru ke arah yang positif.

Dengan memperhatikan pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mempermudah anak dalam belajar.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Alasan perlunya penggunaan media pembelajaran secara optimal adalah dikaitkan dengan tugas guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Sementara itu banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru terkadang luput dari perhatiannya.

Hal tersebut salah satu penyebabnya adalah karena guru tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan wawasan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan pengetahuannya, guru akan memanfaatkan secara optimal media pembelajaran yang tersedia. Ia akan menggunakannya sendiri secara kreatif sehingga kegiatan belajar anak dapat berjalan dengan efektif. Menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus.

Berikut ini ada beberapa contoh penggunaan beberapa media pembelajaran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya.

1. Media Cetak

Buku mutlak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar. Beberapa kriteria yang sebaiknya menjadi dasar pertimbangan dalam menggunakan buku adalah kriteria isi yang mencakup apakah isi buku ini relevan dengan kurikulum atau program yang berlaku, urutan isi buku, isi dan topik yang disajikan pembahasannya mudah dipahami anak, kemampuan pengarang dan penerbit, kebaruannya (*currentness*), dan lain-lain.

2. Benda Sebenarnya

Sejalan dengan pembelajaran anak usia dini, guru dapat menggunakan benda-benda sebenarnya sebagai media pembelajaran. Penggunaan benda sebenarnya seperti pada saat guru menjelaskan tanaman misalnya bunga guru harus dapat menggunakan secara tepat dan memanfaatkan benda-benda tersebut agar sebuah indera anak terstimulasi dengan baik misalnya anak dapat mengamati bunga yang sebenarnya, mencium harum wangi bunga, menyentuh mahkotanya, daun dan tangkai bunga. Dengan demikian anak lebih memahami melalui pengalaman nyata dan lebih menyenangkan.

3. Barang Bekas

Kreativitas guru menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Contohnya botol bekas minuman kaleng dapat dikemas menjadi kaleng suara dengan bantuan kerikil untuk berlatih seni musik, melatih daya pendengaran, dan mengenalkan berbagai bunyi-bunyian kepada anak.

4. Model

Guru dapat menggunakan model tiruan seperti motor-motoran, mobil-mobilan, becak dan lain-lain untuk membantu memberikan gambaran alat angkutan kepada anak. Model ini cukup efektif digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi pada anak mengenai objek-objek tertentu yang ditampilkan dalam bentuk model atau tiruan benda sebenarnya.

2.1.3. Permainan Wayang Mini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan pertumbuhan anak, yang tidak bisa dihilangkan, karena dunia anak adalah dunia bermain. Moeslichatoen (2004:24) menjelaskan pengertian bermain Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne, 1985:266). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Droretsky, 1990:395) Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Dearden (Heterington & parke, 1979:481) bermain merupakan kegiatan non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan pada Anak.

Sedangkan menurut Hildebrand (1986: 54) Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Sedangkan menurut Yulianti Dwi (2010,32) menjelaskan tentang pengertian bermain : menurut Piaget (1976:20), bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan ketrampilan kognisi yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Menurut Buner (1972) bermain memotivasi anak melakukan kegiatan dalam memecahkan masalah melalui penemuannya sendiri.

Dari beberapa pendapat pakar diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak-anak yang dilakukan untuk berlatih ketrampilan serta memecahkan suatu permasalahan yang mana disini mengedepankan prosesnya yang dilalui dengan kegembiraan dan kepuasan terhadap dirinya sendiri.

b. Macam-Macam Metode Bermain

Ada beberapa Metode atau cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun agar bisa dilaksanakan secara optimal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (madrasah warta, 2017:3) bahwa metode bermain adalah rangkaian system pembelajaran bermain dengan membentuk anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda. Metode permainan mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Macam-macam metode permainan antar lain:

1. Permainan *artikulasi*: yaitu permainan yang membuat siswa menjadi aktif dan berani mengutarakan pendapatnya, permainan ini memberikan ketrampilan berbicara dan berani tampil menyampaikan apa yang dipelajarinya. Permainan ini dilakukan secara kelompok, dalam satu kelompok mencatat catatan-catatan kecil sambil mendengarkan sedangkan pasangannya menceritakan kembali yang baru diterima guru.
2. Permainan *mind mapping* : Permainan mind mapping sangat baik dilakukan untuk mengenal sampai sejauh mana pengetahuan siswa terhadap suatu materi atau pelajaran, dan juga sebagai alternative jawaban dari hasil diskusi. Guru mengacak tiap kelompok untuk membaca hasil diskusi dan mencatat dipapan tulis.
3. Permainan melempar bola salju: Permainan ini mewajibkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah diberi kertas oleh guru kemudian dibentuk bola dan dilempar ketemannya secara halus.
4. Permainan kelompok bergerak: dalam permainan ini siswa dituntut untuk berani mengungkapkan pendapat dan pandangannya dalam menganalisis suatu materi yang diajarkan.

Dari berbagai macam permainan yang bermacam-macam tersebut, peneliti menggunakan salah satu permainan dalam pembelajaran yaitu permainan artikulasi,

sebagai upaya yang mendorong siswa untuk aktif dan berani mengutarakan pendapatnya, anak berani mengutarakan apa yang dipelajari, sebagai upaya mendorong siswa untuk kreatif dan inovatif serta menyenangkan dalam memahami huruf vocal.

c. Wayang Mini

Wayang dalam kamus lengkap bahasa Indonesia dapat diartikan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional. (Djarmiko purwo: 547) Sedangkan mini dapat diartikan: ukuran kecil, jumlah sedikit. (Djarmiko purwo:363).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa wayang mini yaitu boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu atau yang menyerupai yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional yang berukuran kecil. Disini penulis menggunakan wayang bukan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, akan tetapi untuk memerankan huruf vocal yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada kelompok bermain Permata Indah Tebuwung.

Menurut Masrucha (2018) bahan yang digunakan dalam pembuatan wayang mini “A” (usia 3 tahun keatas) antara lain :” Kertas, Spidol atau Krayon, Gunting, Stick es krim”. Dengan demikian menurut peneliti dalam pembuatannya tidak harus sesuai yang tertera diatas, akan tetapi bisa digantikan dengan bahan yang lain, yang intinya bentuknya menyerupai wayang mini.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Mini

Kelebihan Permainan wayang mini ini diantaranya :

- 1) Permainan wayang mini ini dapat digunakan untuk semua tema dalam pembelajaran anak usia dini
- 2) Permainan wayang mini membuat anak mudah dalam mengenal huruf dan angka
- 3) Anak dapat mengenal huruf, menunjukkan huruf serta membedakan huruf vokal melalui permainan wayang mini

- 4) Membuat anak termotivasi untuk belajar mengenal huruf vokal melalui permainan wayang mini karna bentuk dan ada tulisannya.

Kekurangan Permainan Wayang Mini

- 1) Ukuran wayang mini terbatas untuk orang dewasa sehingga terbatas untuk anak, dan perlu dikembangkan lebih lanjut sehingga semua nanak punya kesempatan untuk memainkannya.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama membuat permainan wayang mini karena perlu ketlatenan.

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Bahasan hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Mengenal Huruf Vokal Melalui Wayang Mini Pada Anak Usia Dini Kelompok Bermain Permata Indah tebuwung “Penelitian terdahulu yang mendukung diantaranya :

1	
Nama Peneliti	Siti Karomah
Jenis Karya	Skripsi
Tahun Penelitian	2018
Metode Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas
Hasil temuan penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media bola huruf berkembang sangat baik pada siklus III 2. Pada siklus I (53,75%) Cukup baik 3. Pada Siklus II (64,47%) Baik 4. Pada Siklus III (64,47%) sangat baik
Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 5) Mendiskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media bola huruf dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lima huruf vocal pada anak usia Dini 3-4 tahun 6) Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vocal setelah penggunaan media bola huruf pada anak usia

	3-4 tahun di playgroup dan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Alhfal Ketegan Taman Sidoarjo.
Perbedaan	Penelitian ini lebih focus terhadap media bola huruf, sedangkan pada penelitian saya lebih focus menggunakan media wayang mini.
2	
Nama Peneliti	Yesy Armayanti
Jenis Karya	SKRIPSI
Tahun Penelitian	2013
Metode Penelitian	penelitian tindakan kelas kolaboratif
Hasil temuan penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siklus I sebesar 60,94%. 2. Siklus II menjadi 83,95%. 3. Besar peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 23,01%.
Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak. 2. Anak dapat mencari kancing huruf sesuai kartu huruf yang diperoleh. 3. mengelompokkan kancing huruf ke dalam kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan, serta mengucapkan masing-masing bunyi huruf yang ada pada kancing huruf yang diperoleh dengan tepat sesuai bentuk
Perbedaan	Penelitian ini lebih vokus dalam permainan mencari kartu huruf sesuai kartu yg diperoleh kmd mengucapkannya, sedangkan penelitan saya lebih vokus menggunakan permainan wayang mini.
3	
Nama Peneliti	Mardiyah
Jenis Karya	Karya Ilmiah

Tahun Penelitian	2015
Metode Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas
Hasil temuan penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada Siklus I Sudah tidak ada anak yang mendapat bintang 1, 12 anak mendapat bintang 2, 10 anak mendapat bintang 3 dan 3 anak mendapat bintang 4. 2. Pada Siklus II sudah tidak ada anak yang mendapat siklus I, 2 anak mendapat bintang 2, 18 anak mendapat bintang 3 dan 1 anak mendapat bintang 5
Perbedaan	Penelitian ini lebih vokus pada mengenal huruf, sedangkan penelitian saya lebih vokus pada huruf vocal.

Tabel 2.2 Tentang Kajian Penelitian Terdahulu

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah “Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Mengenal Huruf Vocal Melalui Permainan wayang mini Pada Anak Usia Dini Kelompok Bermain Permata Indah Tebuwung”, karena permasalahan ini belum pernah dilakukan penelitian oleh orang lain.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual hipotesis yang diajukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah: Diduga peningkatan kecerdasan berbahasa mengenal huruf vocal dapat dilakukan melalui kegiatan bermain wayang mini di Kelompok Bermain Permata Indah Tebuwung Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2018/2019.