

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Kemampuan Keaksaraan Awal

2.1.1.1 Pengertian keaksaraan awal

Pembelajaran keaksaraan merupakan kegiatan dasar manusia beraksara. Sebagian dari masyarakat kita masih hidup dalam ketidakberaksaraan (*niraksara*), memandang dunia tanpa aksara, tanpa makna yang lebih berarti. Bagi manusia tak beraksara hidup hanyalah melaksanakan garis hidup yang statis dan monoton. Maka, perlu campur tangan berbagai pihak agar kelompok masyarakat niraksara ini dapat mendinamisasikan diri dengan melek aksara dan angka agar berbudaya. Dengan berbudaya maka hidup tidak sekedar menjalani nasib semata, melainkan harus diperjuangkan untuk mencapai titik dinamisasi dalam mengoptimalkan aspek-aspek kehidupan secara menyeluruh (Triyono, 2018:243).

Keaksaraan Awal, kemampuan baca tulis awal. Kemampuan ini termasuk kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan 4 kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Permainan temukan lalu ceritakan adalah permainan yang dapat mengembangkan tiga aspek perkembangan bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Permainan ini dimulai dari anak menemukan gambar kemudian anak diperintah untuk menceritakan gambar yang ia temukan. Dengan strategi pembelajaran melalui permainan temukan lalu ceritakan dirasa dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Permainan ini juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran guna menstimulasi kecerdasan anak dalam berbahasa (Munafiah, et al., 2018:10).

David Oison mengajukan teori literasi, atau setidaknya serangkaian prinsip, mencatat bahwa keaksaraan meningkatkan kesadaran tuturan dan bahwa

pemikiran tentang asumsi, inferensi dan dugaan, konsep-konsep yang secara kritis bergantung pada konsep makna kemelekaksaraan wacana” (Burke, 2001:163)

Jackman (2012:82) menyatakan literasi adalah kemampuan untuk membaca dan menulis, memberikan salah satu perintah dari bahasa asli untuk tujuan berkomunikasi. Ini melibatkan keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sementara Morrison (2008:202), menyatakan bahwa literasi berarti kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

2.1.1.2 Cara-cara Pembelajaran Keaksaraan

Menurut Jackman (2012:85), memahami hal-hal yang sesuai dengan tahapan perkembangan literasi untuk anak-anak, dapat membantu mengenali apa saja yang penting dalam perkembangan bahasa lisan dan tertulis. Di bawah ini ada beberapa keterampilan yang diidentifikasi oleh lembaga nasional untuk melek huruf sebagai hal penting bagi perkembangan literasi anak:

- a. Mengetahui nama huruf cetak,
- b. Mengetahui bunyi terkait dengan huruf cetak,
- c. Manipulasi suara bahasa lisan,
- d. Penamaan cepat urutan huruf, angka, benda, atau warna,
- e. Menulis nama sendiri atau huruf
- f. Mengingat isi dari kata atau kalimat yang diucapkan dalam waktu yang singkat.

Selanjutnya Morrison mengatakan (2008:207), literasi dan membaca tentu pantas menjadi tujuan pendidikan nasional, tidak hanya untuk anak-anak tapi untuk semua orang. Namun cara terbaik untuk mengenalkan keaksaraan selalu menjadi permasalahan yang menantang. Apa saja yang perlu untuk diketahui oleh anak-anak agar dapat menjadi pembaca yang baik dan terampil? Penelitian mengidentifikasi sebagai berikut:

- a. Mengetahui nama-nama huruf,
- b. Kecepatan dimana anak-anak dapat mengenal nama huruf,
- c. Pemahaman fonemik (pemahaman bunyi huruf)
- d. Pengalaman dengan buku bacaan.

2.1.2. Kemampuan Mengenal Huruf

2.1.2.1 Pengertian Kemampuan

Menurut Robbin (2008:57) bahwa kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sementara itu, menurut Munandar (1990:17) kemampuan adalah daya untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan daya atau kapasitas untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dalam penelitian ini kapasitas yang dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf.

2.1.2.2 Huruf, Huruf Kecil, dan Nama Huruf

a) Pengertian Huruf

Sugihastuti (2006:29) menyatakan bahwa huruf adalah gambar atau lambang bunyi (bahasa). Demikian pula dengan Nuraeni (2007:1) berpendapat bahwa huruf adalah lambang bunyi bahasa. Sementara menurut Nakhrawie (2004:1) huruf adalah lambang atau gambaran dari bunyi. Misalnya bunyi Be digambarkan dengan lambang B, bunyi EL digambarkan dengan huruf L, dan seterusnya.

Dari segi tulisan atau lambangnya, kita mengenal macam-macam huruf sebagai berikut :

- 1) Huruf Piktograf, yaitu bunyi huruf yang dilambangkan dalam bentuk gambar atau lukisan peristiwa. misalnya huruf negara Indian-Mexico atau tulisan relief manusia pra sejarah.
- 2) Huruf Logograf atau Idiograf, yaitu huruf yang melambangkan bunyi satu kata, misalnya huruf Cina. Dalam bahasa kita juga mengenal model huruf ini, misalnya kata satu dilambangkan dengan huruf 1, kata delapan dilambangkan dengan huruf 8, dan seterusnya.
- 3) Huruf Silabis, yaitu huruf yang melambangkan suatu suku kata, misalnya huruf Jepang atau huruf aksara Jawa.
- 4) Huruf Fonemis, yaitu huruf yang melambangkan satu bunyi, misalnya huruf latin dan termasuk huruf bahasa Indonesia. Nakhrawie (2004:1)

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, huruf adalah lambang atau gambaran bunyi dari bahasa.

b) Huruf Kecil

Sugihastuti (2006:33) menyatakan bahwa huruf kecil adalah huruf yang digunakan untuk menulis kata-kata, seperti a, b, k, dan p. Sementara itu Chaer (2011: 43) berpendapat bahwa huruf kecil adalah huruf yang digunakan pada posisi-posisi yang tidak menggunakan huruf besar.

Dari pendapat kedua ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa huruf kecil adalah huruf yang digunakan untuk menulis kata, yang tidak digunakan pada posisi yang menggunakan huruf besar.

c) Nama Huruf

Huruf atau abjad yang digunakan dalam bahasa Indonesia terdiri dari 26 buah huruf. Dalam bahasa Indonesia nama ke-26 huruf tersebut adalah:

Jenis Huruf		Nama Huruf
<i>Kecil</i>	<i>Kapital</i>	
a	A	[a]
b	B	[be]
c	C	[ce]
d	D	[de]
e	E	[e]
f	F	[ef]
g	G	[ge]
h	H	[ha]
i	I	[i]
j	J	[je]
k	K	[ka]
l	L	[el]
m	M	[em]
n	N	[en]
o	O	[o]
p	P	[pe]
q	Q	[ki]
r	R	[er]
s	S	[es]
t	T	[te]
u	U	[u]
v	V	[fe]
w	W	[we]
x	X	[eks]
y	Y	[ye]
z	Z	[zet]

Huruf a, i, u, e, dan o disebut huruf vokal. Huruf lainnya, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z disebut huruf konsonan (Chaer, 2011:37).

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa huruf yang digunakan dalam bahasa Indonesia terdiri dari 26 buah huruf dan terdiri dari 2 jenis huruf, yaitu huruf kecil dan huruf kapital.

2.1.3. Bermain Leggo dan Balok

Saat bermain, kita dapat menyelipkan materi-materi tentang tertib lalu lintas, ragam alat transportasi, serta ragam profesi. Bila dikombinasikan dengan menyusun balok ataupun lego untuk membuat bangunan-bangunan pendukungnya, maka permainan ini dapat sekaligus menstimulasi kemampuan koordinasi motorik halus dan kreativitas anak. Bila dimainkan sambil berdramatisasi, permainan ini turut menstimulasi kecerdasan linguistiknya (Umama, 2016:72).

Democritus setuju dengan para pendahulunya bahwa perubahan-perubahan alam tidak mungkin disebabkan karena kenyataan bahwa segala sesuatu sungguh-sungguh "berubah." Karena itu dia beranggapan bahwa segala sesuatu dibuat dari balok-balok tak terlihat yang sangat kecil, yang masing-masing kekal dan abadi. Democritus menamakan unit-unit terkecil ini atom (Gaarder, 2006:59).

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Widuroyeki, B., Sambada, D., & Prastiti, T. D. (2017). Kegiatan Pengembangan Keaksaraan Berbasis Pendidikan Karakter di Taman Kanak-Kanak" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan keaksaraan berbasis karakter melalui pelibatan aktif praktik keaksaraan anak TK. Secara khusus tujuannya adalah (1) analisis kebutuhan dan kendala untuk memperoleh data dasar; (2) mendesain dan mengembangkan buku panduan kegiatan keaksaraan berbasis karakter dengan pelibatan aktifanak dalam praktik keaksaraan di TK. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Subyek penelitian terdiri atas 22 orang guru TK dan

anak-anak TK yang berasal dari tiga lembaga TK. Lokasi penelitian adalah tiga TK di Kabupaten Jomban, yakni TK Pembina Kecamatan Gudo, TK Negeri Pembina Kecamatan Jombang, dan TK Al Wardah Kecamatan Peterongan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pencermatan dokumen, seleksi bahan, dan pemetaan materi. Data dianalisis dengan teknik deskriptif. Uji validitas produk pengembangan dilakukan validasi produk pengembangan oleh dua kelompok validator, yakni kelompok validatorpraktisi/guru (V1) dan validator ahli (V2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi dengar-bicara pada anak TK yang menonjol meliputi kemampuan: menceritakan kembali cerita yang dibacakan, melakukan nyanyian, dan ikut serta dalam percakapan. Adapun kemampuan literasi baca- tulis menunjukkan kemunculan kemampuan: memegang buku dari sisi kanan, membalik halaman dari sisi kanan; menunjukkan ketertarikan terhadap tulisan; dan membuat gambar/coretan dan dapat bercerita dengan gambar tersebut. Hasil pengembangan adalah Buku Kegiatan untuk Pengembangan Keaksaraan Berbasis Pendidikan Karakter, sebagai buku panduan untuk guru. Penilaian terhadap validitas produk pengembangan dilakukan terhadap empat aspek, yakni aspek substansi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa kualitas produk pengembangan secara umum telah memenuhi kualitas “baik” dan “sangat baik”. Rekomendasi bagi guru TK adalah melaksanakan kegiatan keaksaraan dengan cara memasukkan unsur-unsur pendidikan karakter pada semua komponen perencanaan pembelajaran keaksaraan, meliputi komponen tujuan, materi, dan prosedur kegiatan.

Persamaan yang ada dalam penelitian Widuroyeki, B., Sambada, D., & Prastiti, T. D. (2017) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama Pengembangan Keaksaraan. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada aspek perkembangan dalam penelitian Widuroyeki, B., Sambada, D., & Prastiti, T. D. (2017) melaksanakan kegiatan keaksaraan dengan cara memasukkan unsur-unsur pendidikan karakter pada semua komponen perencanaan pembelajaran keaksaraan, meliputi komponen tujuan, materi, dan prosedur kegiatan. sedangkan peneliti pada penelitian ini menggunakan aspek bermain.

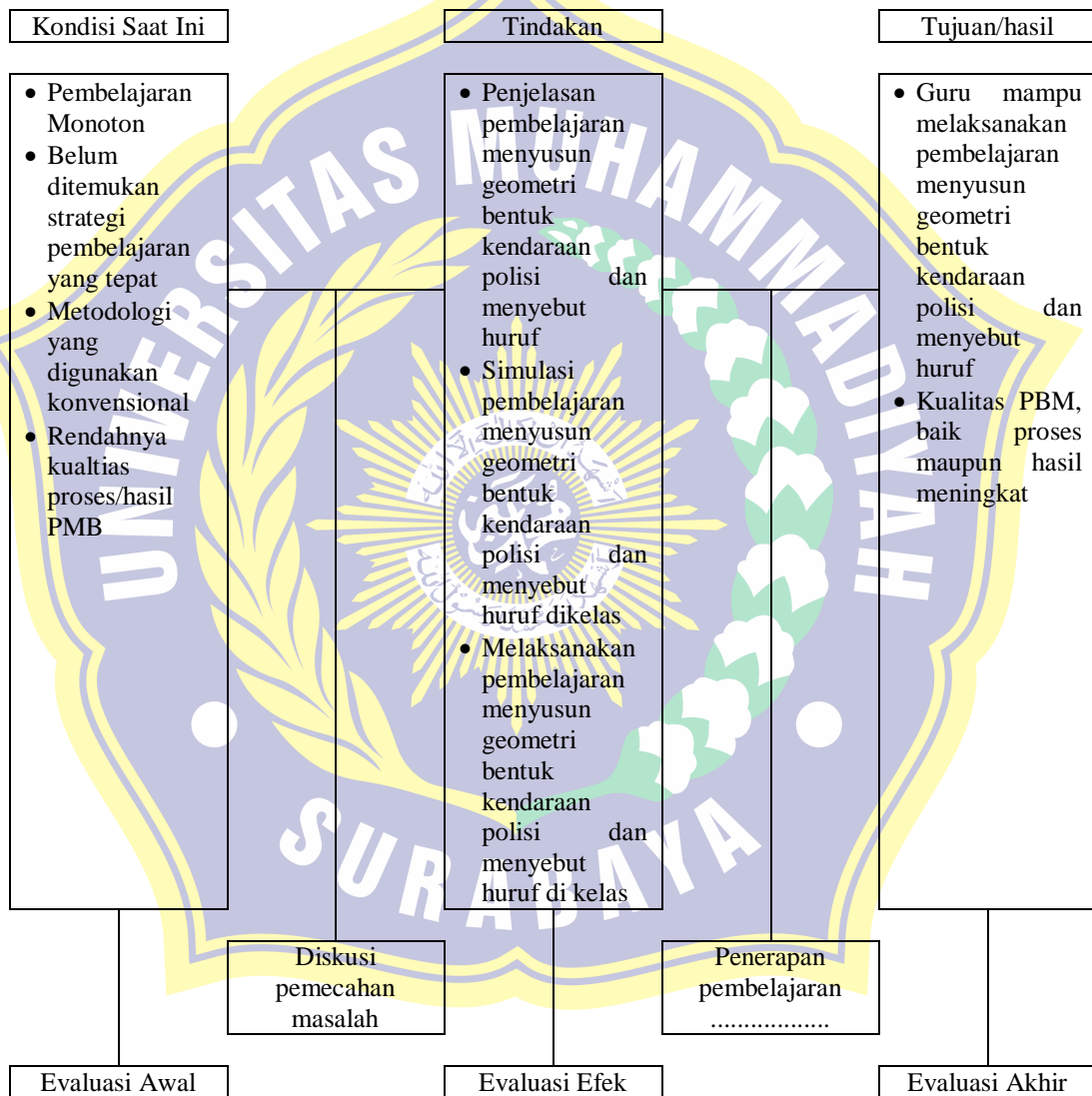
Penelitian oleh Holis, A. (2017) Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti empiris tentang bermain balok unit terhadap *pengembangan* kreativitas dan kognitif anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut dibanding dengan belajar konvensional. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*Eksperimen Quasi*) dengan desain "*nonequivalent Control Group Design*" dengan melibatkan 23 orang anak sebagai kelompok kontrol dan 21 orang anak sebagai kelompok eksperimen. Hasil pengolahan data sebelum dilakukan belajar melalui bermain balok unit, kreativitas dan kognisi anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut tidak berbeda secara statistik ($p\text{-value} > 0,05$). Setelah mendapat perlakuan belajar melalui bermain balok, hasil *pre-test* dan *post test* ($p\text{-value}$) $< 0,05$). Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Karena hasil belajar melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas dan pengembangan kognitif anak usia dini maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut khususnya di TK/RA yang ada di Kabupaten Garut pada umumnya perlu dikembangkan dengan lebih baik lagi. Selanjutnya bagi anak yang punya pemikiran berbeda (*divergent*), kreativitas yang tinggi, anak yang kurang kreatif perlu mendapat perhatian yang khusus agar semua anak dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Di dunia ini tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali, tergantung pada bakat, gizi, dan lingkungan yang mempengaruhinya. Tugas guru dan orang tua untuk memunculkan/merangsang kreativitas anak.

Persamaan yang ada dalam penelitian oleh Holis, A. (2017) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran melalui bermain, sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada aspek perkembangan dalam penelitian Holis, A. (2017) adalah meningkatkan

Pengembangan Kreativitas dan Kognitif sedangkan peneliti pada penelitian ini menggunakan aspek kognitif saja.

2.3. Kerangka Berpikir

Dengan bermain leggo dan balok maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud dari bermain leggo dan balok dan mencoba meningkatkan keaksaraan awal anak. Adapun kerangka berfikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun/mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Langkah-langkah penyelidikan hipotesis disebut dengan pengujian hipotesis. (Umar, 2005:168).

Pada PTK dikenal hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang dianggap tepat, dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang memungkinkan dilaksanakan. Agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai sampai menemukan prosedur tindakan yang dianggap tepat. (Herlanti, 2014:30)

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Aktifitas guru dan siswa dalam meningkatkan keaksaraan awal anak melalui bermain leggo dan balok di Kelompok A pada TK. Islam Plus Arroseyiid Kota Mojokerto baik.
2. Respon siswa dalam meningkatkan keaksaraan awal anak melalui bermain leggo dan balok di Kelompok A pada TK. Islam Plus Arroseyiid Kota Mojokerto baik
3. Bermain leggo dan balok dapat meningkatkan keaksaraan awal anak di Kelompok A pada TK. Islam Plus Arroseyiid Kota Mojokerto