

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KajianTeori

2.1.1.Keterampilan berbahasa tulis

2.1.1.1 Pengertian Berbahasa tulis

Kehadiran bahasa amat penting bagi kehidupan manusia. Hampir di semua bidang kehidupan memerlukan bahasa. Karena bahasa, manusia yang hidup di abad ke-21 mengetahui apa yang terjadi dan dihasilkan manusia ribuan tahun yang lalu. Bahasa dapat berfungsi merekam budaya dan berbagai temuan ilmiah sebelumnya sehingga kebudayaan, ilmu dan teknologi, serta peradaban terus dapat dikembangkan semakin maju. Pembicaraan di bawah melihat beberapa hal yang terkait dengan bahasa (Nurgiantoro, 2018:1).

Pada umumnya, keterampilan berbahasa dibagi atas dua bagian utama yaitu keterampilan bahasa lisan dan tulis. Keterampilan bahasa lisan pun terbagi atas dua yakni menyimak dan berbicara. Demikian pula, keterampilan bahasa tulis dibagi ke dalam membaca dan menulis (Hayon, 2007:11). Bahasa tulis diartikan sebagai bentuk komunikasi yang didasarkan pada sistem simbol tertentu, sejajar dengan bahasa lisan dan bahasa isyarat (Musfiroh, 2009:6). Pada perkembangan selanjutnya bunyi dilambangkan lewat huruf-huruf dan dikenal dengan bahasa tulis. Jadi, bahasa tulis itu sebenarnya sekadar lambang bunyi. Dewasa ini bahasa tulis dan kajian terhadap bahasa tulis terlihat lebih diminati daripada bahasa lisan yang bunyi. Namun, membaca bahasa tulis pun sebenarnya ada bunyi bahasa walau tidak diucapkan (Nurgiantoro, 2018:153)

Sesuai dengan fungsinya, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam pergaulannya atau berhubungan dengan orang lain. Bahasa merupakan alat pergaulan. Penggunaan bahasa menjadi efektif sejak seorang individu berkomunikasi dengan orang lain (Honggowiyono, 2015:42).

2.1.1.2 Perkembangan Keterampilan Berbahasa tulis

Perkembangan bahasa, secara umum lebih cepat dari perkembangan aspek aspek lainnya. Sebagai kemampuan individu menguasai kosakata, ucapan, gramatikal, dan etika pengucapan dalam kurun waktu tertentu sesuai perkembangan umur kronologis (Honggowiyono, 2015:41).

Menurut Berk (1989) dalam Honggowiyono, (2015:42). perkembangan keterampilan berbahasa, dalam 4 komponen :

- a. Fonologi = bagaimana individu memahami dan menghasilkan bunyi bahasa
- b. Semantik = makna kata atau cara yang mendasari konsep konsep yang diekspresikan dalam kata kata atau kombinasi kata.
- c. Grammar = penguasaan kosakata dan memodifikasikan cara cara yang bermakna, meliputi dua aspek :
 - 1) Sintak = aturan aturan yang mengatur bagaimana kata kata disusun ke dalam kalimat yang dapat dipahami.
 - 2) Morfologi = aplikasi gramatikal meliputi jumlah, tenses, kalimat aktif pasif, dan berbagai makna lain dalam bahasa.
- d. Pragmatik = sisi komunikatif dari bahasa, bagaimana menggunakan bahasa dengan baik ketika berkomunikasi. Mencakup pengetahuan sociolinguistik, bagaimana bahasa harus diucapkan dalam suatu kelompok masyarakat, tata karma berkomunikasi (Honggowiyono, 2015:42).

2.1.1.3 Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa:

- a. Kognisi/kecerdasan = korelasi yang signifikan antara pikiran dengan bahasa seseorang, kemampuan motorik berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual, ketepatan untuk meniru, pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan pemahaman maksud orang lain.
- b. Pola komunikasi dalam keluarga = pola komunikasi yang interaksinya relatif demokratis, yang dapat mempercepat perkembangan bahasa anggota keluarganya.

- c. Anggota keluarga = pola komunikasi lebih bervariasi bagi keluarga yang memiliki banyak anggota keluarga.
- d. Kedwibahasaan = terbiasa menggunakan bahasa secara variasi.
- e. Lingkungan = penggunaan bahasa di lingkungan perkotaan berbeda dengan lingkungan pedesaan, demikian pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan, dan daerah-daerah terpencil juga memiliki perbedaan, sehingga berkembang menjadi bahasa daerah. Contoh: kota (bahasa gaul, bahasa sosmed), pedesaan (daerah, bahasa pasar). Lingkungan keluarga yang terdidik, pasti akan memberikan rangsangan-rangsangan baik terhadap anak-anaknya.
- f. Status sosial ekonomi keluarga = keluarga dengan status sosial ekonomi yang baik mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anaknya. Pendidikan dan status sosial ekonomi keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak.
- g. Fisik = kematangan hormon dan perkembangan biologis (organ bicara, kerja otot dalam melakukan gerakan dan isyarat). (Honggowiyono, 2015:42).

2.1.2. Model Pembelajaran *Make-a-Match*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make-a-Match*

Salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya model *make a match* (mencari membuat pasangan) Model ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (*Language Arts and Cooperative Learning Lessons for the Little One* 1994). Inti model tersebut adalah bagaimana peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal (bisa juga media orang). Apabila peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan, maka akan mendapat nilai. (Hasim & Jaelani, 2013:83)

Menurut Rusman, (2017:314) Metode *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau

topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

2.1.2.2 Langkah-langkah model *Make-a-Match*

- a) Peserta didik menyimak penjelasan teknis dari guru tentang media yang digunakan dan model yang diterapkan secara klasikal atau individual.
- b) Guru menentukan peserta yang menggunakan media kartu dengan jumlah 4 atau 5 peserta didik per kelompok, dengan kemampuan yang beragam;
- c) Masing-masing kelompok diberikan alat peraga kartu make a match nama-nama salat wajib dan bilangan rakaatnya;
- d) Masing-masing kelompok mengatur posisi tempat duduk.
- e) Posisi yang ideal adalah melingkar arah jarum jam. (tempat bisa di atas meja, bisa juga di atas lantai). Lalu, untuk menentukan siapa yang pertama, kedua dan seterusnya, guru menggunakan bantuan kertas (atau sejenisnya) yang bertuliskan angka (No. 1 - 5). Caranya, posisikan kotak angka dalam keadaan terbalik lalu dibuka oleh masing-masing peserta. Setelah itu, masing-masing kelompok menempati posisi duduk sesuai dengan nomor yang dipilih;
- f) Guru memegang alat peraga makeamatch. Nomor angka dibalik sehingga angkanya tidak kelihatan. Kertas nama-nama salai wajib dan bilangan rakaatnya diacak dalam keadaan terbuka (terbaca).
- g) Peserta pertama memulai dengan cara membalikkan/membuka kertas bertuliskan angka, misalnya yang muncul angka 2, maka waktu itu juga harus mencari pasangannya nama salai Asar dan 4 rakaat.
- h) Apabila benar, peserta tsb mendapat nilai 100 (nama salai = 50, bilangan rakaat = 50), jika pencarian pasangannya salah maka mendapat nilai 0;
- i) Peserta selanjutnya mengikuti langkah sebelumnya.
- j) Guru membimbing jalannya permainan ini.
- k) Salah satu kelompok atau individu menyampaikan kesimpulan hasil permainan model make a match.

- 1) Guru memberikan penguatan materi (Hasim & Jaelani, 2013:84)

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Fahriah, H. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata Melalui Model Pembelajaran Make A Match di Kelompok B1 TK Hadikat Pandawan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, dan belajar anak meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui model pembelajaran Make a Match. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus masing masing siklus 2` kali pertemuan yang terdiri dari empat tahapan yaitu pelaksanaan, perencanaan, evaluasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok B1 TK Hadikat yang berjumlah 17 orang, tempat penelitian di TK Hadikat. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terjadi peningkatan, dapat dibandingkan di mana pada siklus I pertemuan 1 frekuensi yang diperoleh adalah 45 atau kriteria baik, pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 48 kriteria baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 frekuensi mencapai 55 atau kriteria baik, dan pada siklus II pertemuan 2 mencapai frekuensi 63 atau sangat baik. Hasil belajar anak pada siklus I dan II mengalami peningkatan dapat dilihat perbandingan tingkat keberhasilan yaitu pada siklus I pertemuan 1 sebesar 52,9%, pada siklus I pertemuan 2 sebesar 64,7%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 sebesar 70,6% dan pada siklus II pertemuan 2 tingkat keberhasilan mencapai 100%.

Persamaan yang ada dalam penelitian Fahriah, H. (2018). dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama meberikan pembelajaran model pembelajaran *Make-a-Match*.. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada aspek media atau metode dalam penelitian Fahriah, H. (2018). Kemampuan Bahasa saja, sedangkan pada penelitian ini kemampuan Bahasa tulis.

Penelitian oleh Nurul (2018) Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran make a match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat

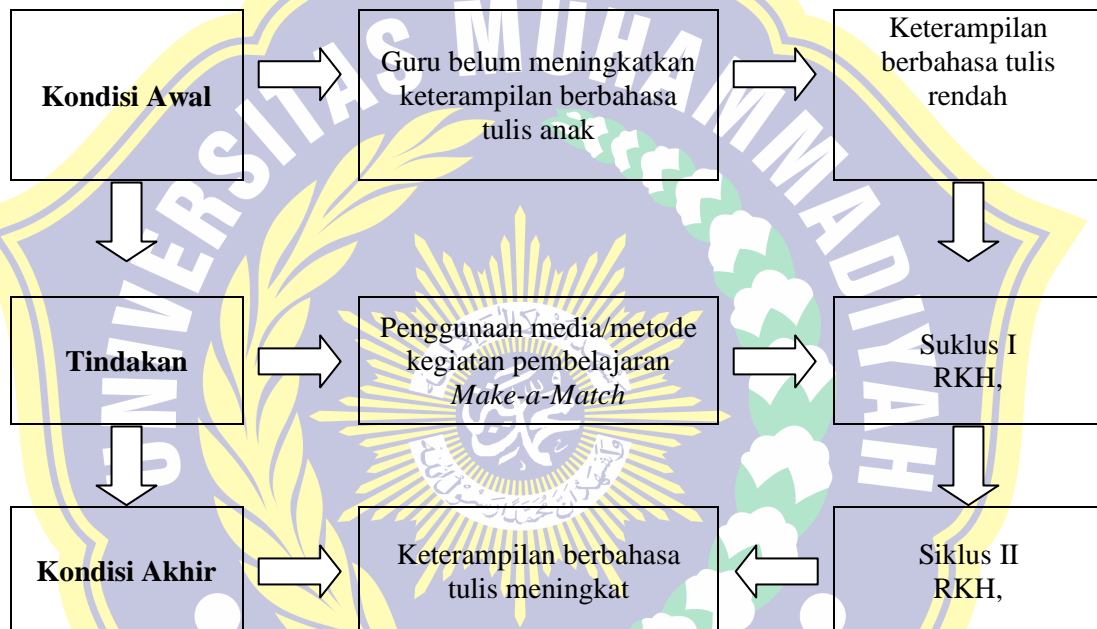
kecamatan Sunggal tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari data yang dihasilkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dengan jumlah siswa 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran Make A Match. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra- pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.

Persamaan yang ada dalam penelitian oleh Nurul (2018). dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama meneliti aspek kognitif dan menggunakan metode *Make-a-Match*, sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada penelitian Nurul (2018). Menggunakan kognitif secara umum dan pada penelitian ini menggunakan sub dari kognitif yaitu bahasa.

2.3. Kerangka Berpikir

Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada Kelompok B1 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto tersebut, peneliti ingin menggunakan , sebagai solusi agar keterampilan berbahasa tulis anak meningkat. merupakan hal yang sangat disukai anak-anak dan melalui Model Pembelajaran Make-a-Match anak dengan sendirinya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa tulis dengan mudah.

Model pembelajaran *Make-a-Match* dalam pendidikan anak TK diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa tulis pada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam kegiatan ini anak akan bereksplorasi dan bereksperimen menemukan pengalaman baru dalam hidupnya, melatih anak untuk kritis dengan mau mengemukakan pendapat, pertanyaan serta dapat menjawab pertanyaan secara sederhana sesuai tahap perkembangannya dengan menggunakan berbagai media salah satu bentuk aplikasi dari pembelajaran kognitif anak usia dini adalah permainan . Adapun kerangka berfikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran

2.4. Hipotesis Tindakan

Pembelajaran model pembelajaran *Make-a-Match* melalui pada anak usia dini harus memvisualisasikan konsep konkret melalui model pembelajaran *Make-a-Match*. melalui Model Pembelajaran *Make-a-Match* anak akan lebih mudah memahami konsep keluarga besar karena merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak.

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 anak meningkat ketika kegiatan meningkatkan keterampilan berbahasa tulis anak melalui model pembelajaran *Make-a-Match* pada Kelompok B1 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.
2. model pembelajaran *Make-a-Match* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa tulis anak pada Kelompok B1 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

