

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Bergambar

2.1.1.1 Pengertian dan Konsep Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Bergambar

Media kartu huruf hampir sama dengan media flashcard, karena sama-sama berupa sebuah kartu, hanya saja pada kartu huruf berupa sebuah huruf, sedangkan dalam flashcard adalah berupa gambar. Kartu huruf merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa kartu-kartu yang pada satu sisinya terdapat huruf hiragana. Satu paket kartu huruf berjumlah 46, sesuai dengan jumlah huruf hiragana. Kartu huruf ini terbuat dari kertas karton yang mempunyai ukuran panjang 10 cm dan lebar 12 cm. Setiap kartu memiliki warna yang berbeda-beda (Syathariah, 2019:122).

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi (Mutiah, 2015:113).

Secara sederhana, kartu huruf dapat dibedakan menjadi kartu huruf pertama dan kartu huruf pemula. Pada kartu huruf pertama, tiap-tiap kartu berisi satu huruf yang ditulis dalam ukuran besar dengan ukuran mencolok. Bisa juga berisi satu huruf yang ditulis dalam huruf kapital dan huruf kecil, misalnya: Aa, Bb, Cc, atau Dd. Pengenalan huruf ini bisa diperkuat dengan gambar, misalnya gerakan binatang atau bentuk tanaman yang menyerupai huruf tertentu. Dimungkinkan juga munculnya berbagai bentuk kreativitas untuk merangsang anak mengenal huruf lebih cepat. Karena tiap huruf berbeda frekuensi

penggunaannya, produk kartu huruf untuk tingkatan ini tidak mengharuskan semua huruf ada. Sebaliknya, huruf yang paling sering kita pakai, misalnya a, selayaknya dibuat lebih banyak daripada huruf yang jarang digunakan. Huruf yang hampir tidak pernah digunakan, misalnya x, tidak masalah dihilangkan. Pada kartu huruf pemula, selain memuat huruf, juga memuat kata yang menggunakan huruf tersebut dipadu dengan gambar yang sesuai. Biasanya huruf tersebut diberi warna yang berbeda sehingga memudahkan anak mengenali. Misalnya, huruf a diikuti gambar dan tulisan apel (Adhim, 2007:104).

Sedangkan Kartu baca atau yang lebih dikenal dengan flash card adalah salah satu media yang bisa Anda gunakan untuk mengajari anak dengan cara yang menyenangkan sambil bermain. Kartu baca bergambar ini biasanya sangat disukai anak-anak. Ada beragam jenis kartu kata bergambar atau flash card yang berisikan nama-nama buah, sayuran, angka, hewan, benda-benda di sekitar dan sebagainya. Dengan menggunakan flash card, Anda bisa mengenalkan setiap objek benda, angka, huruf pada anak dengan mudah. Selain itu ada juga flash card untuk mengenalkan suku-suku kata sehingga secara tidak langsung mengajari anak Anda untuk lancar membaca (Christina, 2019).

2.1.1.2 Kelebihan Pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar

Kelebihan dari penggunaan kartu ini adalah yang pertama mudah dibawa-bawa, karena dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dapat disimpan di tas dan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di mana saja. Kedua adalah praktis, karena guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini. Ketiga adalah gampang diingat, karena media ini menyajikan bentuk-bentuk huruf hiragana yang mudah diingat, seperti orang mudah mengingat gambar-gambar. Kelebihan dari media kartu yang terakhir adalah menyenangkan, media ini dalam penggunaannya bisa melalui permainan, dengan permainan dapat mengasah kemampuan kognitif dan melatih ketangkasan (Syathariah, 2019:122).

2.1.1.3 Kartu Huruf Bergambar Sebagai Media Pembelajaran

Kartu gambar, yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. (Jaruki, 2014). Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu Gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah (Madyawati, 2017).

Perkembangan keaksaraan merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis (Goodson, Layzer, Simon, & Dwyer, 2009). Kegiatan bermain di Pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan anak adalah media permainan kartu huruf bergambar (Berliyani, Jaya, & Surahman, 2017).

Hasan, (2009) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Arsyad, (2005) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

Susilana dan Riyana (2009) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Jadi, media kartu huruf hampir sama dengan media *flashcard*, karena sama-sama berupa sebuah kartu, hanya saja pada kartu huruf berupa sebuah huruf, sedangkan dalam *flashcard* adalah berupa gambar. Kartu huruf merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa kartu-kartu yang pada satu sisinya terdapat huruf hiragana. Satu paket kartu huruf berjumlah 46, sesuai dengan jumlah huruf

hiragana. Kartu huruf ini terbuat dari kertas karton yang mempunyai ukuran panjang 10 cm dan lebar 12 cm. Setiap kartu memiliki warna yang berbeda-beda (Syathariah, 2019).

2.1.2. Kecerdasan linguistik

1.1.2.1 Pengertian dan Konsep Kecerdasan linguistik

Sujiono (2009:185) dalam Acesta, (2019:17) menjelaskan bahwa Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif baik lisan maupun tulisan. Tujuan mengembangkan kecerdasan linguistik yaitu: (a) agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, (b) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, (c) mampu mengingat dan menghafal informasi, (d) mampu memberikan penjelasan, (e) mampu membahas bahasa itu sendiri. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anatar lain: abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara, berdiskusi dan menyampaikan laporan secara lisan, bermain games atau mengisi teka teki silang.

Menurut Howard Gardner, ada delapan macam kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Pertama, kecerdasan yang berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam bahasa, yakni mendengar, menulis, berbicara, dan pada umumnya sangat suka membaca (Linguistic-Verbal). Kedua, kecerdasan yang berhubungan dengan kekritisan dalam berpikir, tertarik dengan data-data dan grafik, serta suka bermain dengan strategi (Logical-Mathematical). Ketiga, kecerdasan yang lebih dikenal dengan kecerdasan visual, umumnya sangat menyukai presentasi, gambar, performance dan video (Visual-Spatial). Keempat, kecerdasan ritmik yang sangat berkaitan erat dengan suara, sangat senang mendengar musik, dan sering pula bermain musik (Musical-Rhythmic). Kelima, kecerdasan kinestetik, lebih pada kemampuan bergerak, dan sangat senang dengan dunia olahraga, performance, dan menari (Bodily-Kinesthetic). Keenam, kecerdasan yang sangat berkaitan dengan kehidupan sosial seperti persahabatan, sosialisasi dengan orang lain, dan sangat suka bekerja sama dengan orang lain atau bekerja secara berkelompok (Interpersonal). Ketujuh, kecerdasan dimana orang-orangnya suka bekerja secara

perorangan, mempunyai tingkat kemandirian yang tinggi, dan percaya diri (Intrapersonal). Terakhir, kecerdasan yang lebih berkaitan dengan alam seperti dunia tumbuhan, hewan, cuaca, dan bebatuan (Naturalist) (Faruq, 2007:1-2).

Delapan macam kecerdasan tersebut sebenarnya ada di dalam diri setiap orang dan akan saling membantu dalam menghadapi setiap persoalan kehidupannya. Melalui latihan pengembangan kecerdasan tertentu sehingga beberapa jenis kecerdasan tertentu menjadi dominan. Kecerdasan yang dominan itu yang mengantar seseorang menjadi sukses dalam hidupnya. Misalkan orang yang didominasi kecerdasan linguistik dalam dirinya maka orang tersebut mempunyai kemampuan menguasai bahasa dengan sangat mudah dan cepat, bahkan memungkinkannya menguasai lebih dari satu atau dua bahasa. Dengan penguasaan bahasa tersebut, seseorang bisa memahami dan mengerti budaya negara lain, suku lain dan dengan itu mereka bisa bekerja, serta sukses dalam hidup. Contohnya Presiden Soekarno yang menguasai beberapa bahasa dapat bertahan di tengah masyarakat dunia. Seorang penyanyi yang peka dalam menangkap suara dari setiap alat musik menjadikannya bisa bertahan dalam hidup. Contohnya Michael Jackson yang mampu tampil memukau bahkan membuat orang yang mendengar dan melihatnya ketika berada di atas panggung tergugah, menangis, bahkan pingsan (Faruq, 2007:2).

Seorang Pele, pemain sepak bola legendaris yang dikenang terus karena kemampuan dan kepiawaiannya dalam mengutak-atik dan mengolah bola mampu membuat orang kagum dan bertepuk tangan terus menerus dan tidak terasa mereka memujinya dengan tiada henti, bahkan ia dijadikan sebagai idola bagi generasi berikutnya. Seorang Pete Sampras dan Andre Agassi yang sangat lincah memainkan bola tenis dengan ayunan raketnya membuat orang menoleh ke kanan dan ke kiri mengikuti arah gerakan bola dan diselingi tepuk tangan yang meriah. Ini merupakan sebuah kecerdasan tersendiri. Keduanya mampu menorehkan prestasi dunia. Dari gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya, tinggal memilih kecerdasan mana yang akan dipertajam, tentunya seiring dengan dukungan lingkungan di sekelilingnya yang secara langsung ataupun tidak langsung ikut mewarnai proses pengembangannya (Faruq, 2007:2-3). Dalam

proses akuisisi bahasa secara alami, anak memperoleh bahasa dengan menirukan, melihat dan menirukan orang berbicara, namun sebenarnya anak tidak semata-mata sebagai peniru belaka. Ada bukti-bukti yang kuat bahwa anak jauh lebih banyak memahami bahasa daripada yang dapat diproduksi, dan hal itu sungguh di luar dugaan. (Hal ini pun juga terjadi dan berimbas pada orang dewasa: kita lebih banyak membaca daripada menulis). Dalam usia dua tahun anak sudah mampu menemukan struktur bahasa dan hal itu berlangsung terus-menerus dalam usia selanjutnya. Anak tampaknya mengkonstruksikan bahasa sistemnya sendiri untuk membuat dirinya paham. Di dalam diri anak terdapat hubungan yang erat antara perkembangan pemahaman secara kognitif dan kemampuan berbahasa sebagaimana anak mempergunakan bahasa sebagai sarana untuk mengorganisasikan dan menerangkan dunia (Nurgiantoro, 2018:61).

Bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Seorang anak akan mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Anak belajar bahasa perlu menggunakan berbagai strategi. Dengan permainan-permainan yang bertujuan mengembangkan bahasa anak, dan penggunaan media-media yang beragam yang mendukung pembelajaran bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak, maka anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi bagian dalam hidup anak (Wahyuningsih, 2009:iii).

Satu hal yang pasti adalah bahwa pemilihan bacaan itu mesti didasarkan pada materi yang dapat dipahami anak, yang dituliskan dengan bahasa yang sederhana sehingga dapat dibaca dan dipahami anak, dengan mempertimbangkan kesederhanaan (atau kompleksitas) kosakata dan struktur, namun sekaligus juga berfungsi meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak (Nurgiantoro, 2018:61).

Berbicara adalah sebuah kebutuhan. Karena kebutuhan, maka lebih banyak orang yang lebih senang berbicara daripada mendengar. Berbicara adalah kebutuhan mendasar makhluk bernama manusia, termasuk anak-anak kita. Ada sebagian orang yang mengaku sulit sekali membuat anaknya bicara karena

anaknya pendiam dan pemalu. Saya ingin mengatakan, lepas dari anak ini pendiam atau periang, introvert atau extrovert, pasti dan pasti mereka memiliki kebutuhan berbicara. Jika ada anak-anak yang sulit bicara, ini pasti karena mereka tak memiliki kenyamanan berbicara (Bukhari, 2015:63).

Inti dari mendengarkan anak adalah niembuat anak-anak kita bicara. Bicara untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Ketika niembuat anak bicara, Anda mengenali perasaan anak Anda menghargai perasaan anak dan menibiarkan mereka mencurahkan rasa marah, sedih, atau ngeri. Anda mengundang anak untuk berbicara berarti niembuat anak diakui dan membantu mereka mengenali perasaannya. (Bukhari, 2015:63)

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan (Nurgiyantoro dalam Sugiarsih, 2010:31). Menurut (Mustakim, 2005:130) bahwa kemampuan berbahasa ekspresif atau produktif usia TK menunjukkan anak suka bertanya terhadap hal-hal baru, menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dengan alasan yang tepat, dan aktif berbicara terhadap hal-hal yang baru. Anak-anak usia TK suka mengajukan beberapa pertanyaan, karena pada masa itu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Berbicara merupakan kebutuhan manusia, dengan berbicara manusia dapat berinteraksi dengan lingkungan, belajar dengan lingkungan dan mengkomunikasikan apa yang ingin diungkapkan. Dari berbicara manusia dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat dijadikan bekal untuk hidup. Berbicara sangatlah penting, oleh karena itu kemampuan berbahasa harus diajarkan sejak anak SD kelas rendah. Masa keemasan pada anak SD kelas rendah, menjadikan anak berada pada tahapan yang kritis, dengan anak dilatihkan kemampuan berbahasa maka anak akan dengan mudah mengekspresikan ide, mampu mengutarakan ide, gagasan, pemikiran kepada lingkungan atau orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pengertian kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan maksud atau mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkannya dan perasaannya, berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain dengan mengucapkan kata-kata atau bunyi-bunyi tertentu dengan tepat, jelas dan baik. Telah disebutkan diatas bahwa berbicara untuk menyampaikan maksud atau berinteraksi dengan

lingkungan, dalam hal ini kaitannya sangat penting untuk perkembangan bahasa anak pada masa selanjutnya, oleh karena itu peningkatan kemampuan berbahasa perlu untuk dikembangkan. Beberapa pengertian yang dikemukakan di atas dan setelah diolah oleh peneliti maka pengertian-pengertian tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan instrumen peningkatan kemampuan berbahasa.

1.1.2.2 Langkah Mengembangkan Kecerdasan linguistik

Langkah untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini dapat dilakukan cara-cara sebagai berikut: (1) Mengajak anak berbicara, sejak bayi anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga baik sekali berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajak berbicara dengan terus menerus mengajak anak berbicara merupakan langkah awal melatih berbicara yang merupakan unsur penting dalam berkomunikasi dan keterampilan sosial. (2) Membacakan cerita. Membacakan cerita atau mendongeng dapat dilakukan kapan saja, membimbing anak untuk membacakan isi cerita dengan berulang-ulang sebagai bekal pemahaman kelak dan membantu meningkatkan konsentrasi, anak dapat diajak memilih buku sendiri sesuai dengan minatnya. (3) Bermain huruf, bermain mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, anak belajar mengenal huruf-huruf dengan melihat dan menyentuhnya. (4) Merangkai cerita, sebelum dapat membaca anak-anak pada umumnya gemar membaca gambar, berikan anak potongan potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu. (5) Berdiskusi atau bercakap-cakap, mungkin hal yang sulit untuk berdiskusi dengan anak kecil, sebenarnya berbagai hal disekitarnya dapat kita diskusikan dengan anak-anak, bertanya tentang yang ada di lingkungan sekitar, membicarakan perasaan, selain mengasah perkembangan bahasa, juga melatih anak untuk mengendalikan emosi. (6) Bermain peran, ajaklah anak melakukan suatu adegan seperti yang pernah anak alami (Acesta, 2019:17-18).

1.1.2.3 Tahap Kecerdasan linguistik

Menurut (Doherty; Jonathan; Hughes, 2014 dalam Kurnia, (2019:2) anak usia 5-6 tahun tahap kesadaran metalinguistik, anak usia 5 tahun sudah menyadari

bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verba secara tepat dan penguasaan dalam kosa kata, serta dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka-teki, dan metafora. Hasil penelitian Jauharoti Alfin, dkk (2018) menunjukkan bahwa metode bercerita dengan media televise bergambar dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dipengaruhi oleh dua proses yaitu pemahaman murid ketika mendengarkan cerita dari guru, kemudian anak merekonseptualisasi informasi yang didapatkan dari guru untuk disampaikan kembali berbantuan media televise bergambar. Metode ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dan dikembangkan melalui media-media lai terkait dengan teknologi saat ini.

Menurut Suhartono (2005) dalam Kurnia, (2019:2) berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, tangan, dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua, faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Karena itu, stabilitas emosi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas suara tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Ketiga, faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Keempat, faktor semantik yang berhubungan dengan makna. Kelima, faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa. Bunyi yang dihasilkan harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara. Keterampilan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini, supaya anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain. Belajar berbicara dapat dilakukan

anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap-cakap, anak akan menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan reinforcement (penguat), reward (hadiah, pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal (Kurnia, 2019:2).

1.1.2.4 Perkembangan Kemampuan berbahasa Anak Usia Dini

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat di mana mereka tinggal. Hal ini, berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Bersamaan dengan kehidupannya dalam masyarakat luas, anak mengikuti proses belajar di sekolah (Susanto, 2011:37).

Banyak tahap perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Dan, yang terpenting, bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulasi sewaktu masa kanak-kanak mereka, sehingga mereka bias semahir sekarang ini. Tentu tidak semua dari kita ingin anaknya menjadi orator atau pembawa acara. Namun paling tidak semua orang tua pasti ingin anaknya melewati masa perkembangan sesuai tahapan yang diharapkan, termasuk perkembangan bahasanya. Sebelum kita lebih jauh membahas bagaimana menstimulasi perkembangan bahasa anak, ada baiknya kita lihat dahulu kemampuan apa yang diharapkan dapat dicapai anak di setiap tahapan usianya (Susanto, 2011:37).

Pada umumnya, setiap anak memiliki dua tipe perkembangan bahasa pada anak, yaitu *egocentric speech* dan *socialized speech*. *Egocentric speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri (*monolog*). Adapun *socialized speech*, yaitu bahasa yang berlangsung ketika terjadi kontak antara anak dan temannya atau

dengan lingkungannya. Perkembangan ini dibagi ke dalam lima bentuk: 1) adapted information (penyesuaian informasi), terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari; 2) criticism (kritik), menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; 3) command (perintah), request (permintaan), dan threat (ancaman); 4) questions (pertanyaan); dan 5) answer (jawaban) (Susanto, 2011:38).

Adapun dilihat dari sisi kemampuan berbicara, ada tiga faktor yang paling dominan yang memengaruhi anak dalam berbahasa, yaitu faktor biologis, faktor kognitif, dan faktor lingkungan. Pertama, faktor biologis. Adanya evolusi biologis menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa seorang anak. Para ahli meyakini bahwa evolusi biologi membentuk manusia menjadi manusia linguistik. Chomsky (1957: 10) dalam Susanto, (2011:39). misalnya, meyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Ia menegaskan bahwa setiap anak mempunyai language acquisition device (LAD), yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode penting untuk belajar bahasa (critical-period). Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup.

Selain itu, adanya periode penting dalam mempelajari bahasa dapat dibuktikan salah satunya dari aksen orang dalam berbicara. Menurut teori ini jika orang bermigrasi setelah berusia 12 tahun kemungkinan akan berbicara bahasa negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen akan hilang ketika bahasa baru akan dipelajari. (Asher & Gracia, 1969: 76 dalam Susanto, 2011:39).

Kedua, faktor kognitif. Faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. Para ahli kognitif juga menegaskan bahwa kemampuan anak berbahasa tergantung pada kematangan kognitifnya. (Pieget, 1954:98). Menurut Pieget tahap awal perkembangan intelektual anak terjadi sejak lahir sampai umur dua tahun, pada masa itu anak mengenal dunianya melalui sensasi yang didapat dari indranya dan membentuk persepsi mereka akan segala hal yang berada di luar dirinya. Misalnya, sapaan

lembut dari ibu/ayah ia dengan dan belaian halus ia rasakan, kedua hal ini membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolis) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan suatu logika. Bahasa simbolis tersebut merupakan bahasa yang personal, dan setiap bayi pertama kali berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolis. Sehingga sering terjadi hanya ibu yang mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya dengan melihat/mencermati bahasa simbol yang dikeluarkan oleh anak dan dibahasakan oleh ibu itulah yang nanti membuat suatu asosiasi, misalnya saat bayi lapar, ia menangis dan memasukkan tangan ke mulut, dan ibu membahasakan, “lapar ya..., mau makan?” Kondisi perut lapar dan kata ‘makan’ akan membentuk asosiasi pada anak, yang suatu saat akan keluar ucapan anak, seperti “...mau makan” jika ia sudah lapar (Susanto, 2011:39).

Ketiga, faktor lingkungan. Sementara itu, di sisi lain proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulus dari lingkungan luar. Pada umumnya anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan me-reka, salah satunya disebut motherese, yaitu cara ibu atau orang dewasa mengajarkan anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang di sekitarnya. Bahasa pada bayi berkembang me-lalui beberapa tahapan umum, yaitu:

1. Mengoceh (usia 3-6 bulan).
2. Kata pertama yang dipahami (usia 6-9 bulan).
3. Instruksi sederhana yang dipahami (usia 9-12 bulan).
4. Kata pertama yang diucapkan (usia 10-15 bulan).
5. Penambahan dan penerimaan kosakata lebih dari 300 kata (pada usia dua tahun).
6. Perkembangan yang lebih pesat lagi menjelang tiga tahun ke depan (Susanto, 2011:39-40).

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik. Tiga faktor di atas saling mendukung untuk menghasilkan kemampuan berbahasa. Sesuatu yang terjadi pada seseorang yang berkomunikasi dikarenakan mereka besar dalam keterasingan sosial bertahun-tahun. Walaupun mereka bisa bersuara, namun suara tanpa arti, karena kurangnya

kontribusi lingkungan dan perkembangan intelektual yang tidak maksimal (Susanto, 2011:40).

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muflikha, E. S. (2013). Dari Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS), 1(1), 18-32. Dengan judul Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak mengenal huruf yang terdiri dari beberapa aspek yaitu (1) menyebutkan bunyi huruf dengan benar (2) menyebutkan huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya (3) menyebutkan huruf akhir dari nama benda-benda yang ada disekitarnya (4) menggabungkan huruf menjadi suku kata (5) menggabungkan suku kata menjadi kata. Penelitian ini menggunakan tindakan kelas. Sumber data penelitian ini adalah anak PAUD Kenanga I kelompok B sebanyak lima belas orang. Instrumen penelitian menggunakan format observasi. Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi data dianalisis menggunakan presentase. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media tutup botol hias pada Siklus II meningkat sangat tinggi sebesar 93%.

Persamaan yang ada dalam penelitian Muflikha, E. S. (2013) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama berjenis tindakan kelas dan sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan Kemampuan mengenal huruf, sehingga anak pada kegiatan ini mampu Mengenal Huruf dengan penerapan Media kartu huruf bergambar. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada aspek perkembangan dalam penelitian Muflikha, E. S. (2013) kegiatan yang diteliti media tutup botol hias sedangkan pada penelitian ini menggunakan Media kartu huruf bergambar.

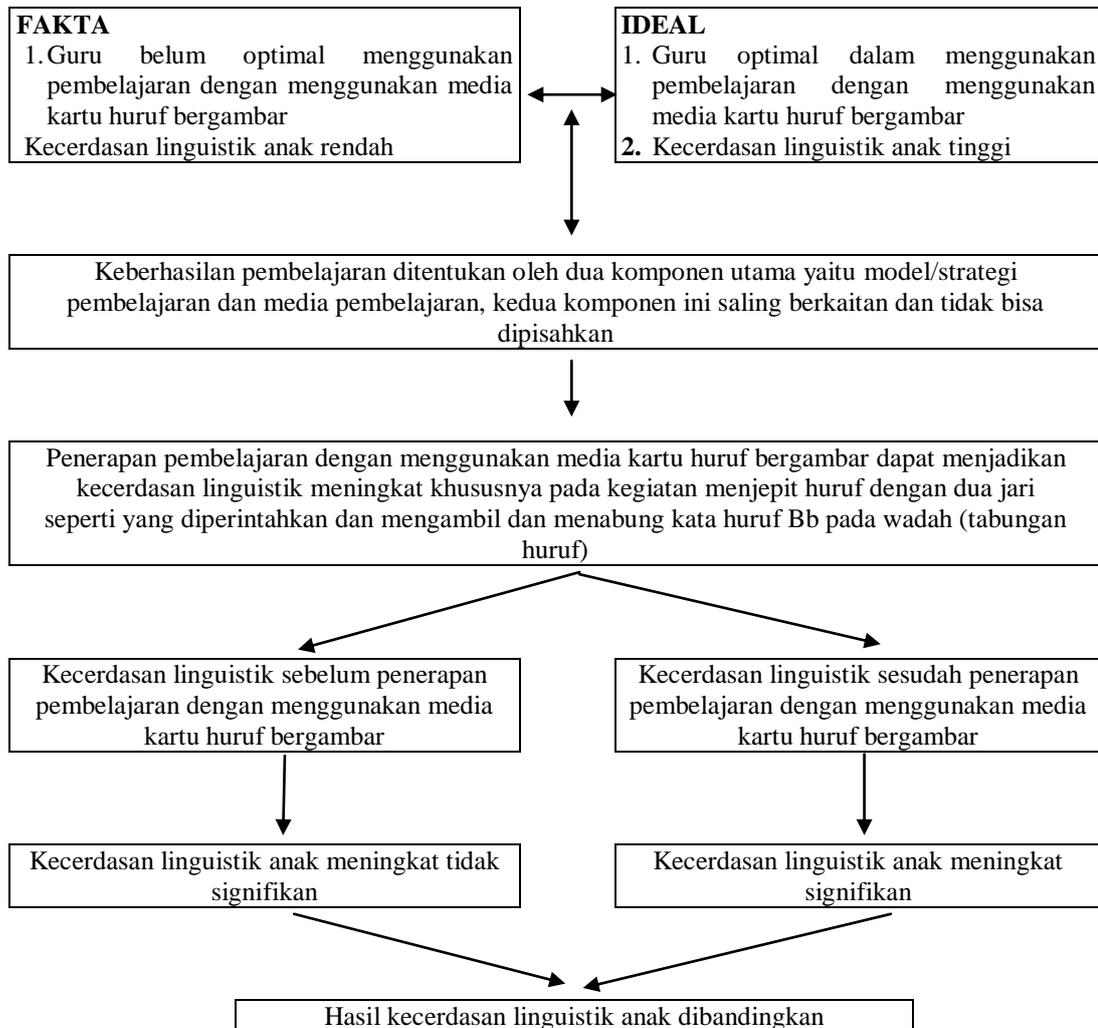
2. Penelitian oleh Novianti, R. (2013). Dengan judul Pengaruh permainan kartu bergambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan. Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efek dari permainan kartu dan kecerdasan linguistik terhadap keterampilan membaca

permulaan. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan kartu terdiri dari, pertama: sebuah gambar dan kata, kedua: gambar dan huruf. Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, linguistik di tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pengobatan dengan tingkat 2x2. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua cara dan Uji-t. Hasil penelitian ini adalah: 1) ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan seorang anak pada awal keterampilan membaca, antara anak yang diberikan permainan kartu kata dengan anak yang diberikan permainan kartu huruf, 2) tindakan antara permainan kartu dan kecerdasan linguistik dalam keterampilan membaca permulaan, 3) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi, keterampilan membaca dimulai diberi permainan kartu gambar dan kata dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan kartu gambar dan huruf, 4) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah, keterampilan membaca dimulai lebih tinggi diberikan permainan kartu gambar dan huruf dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan kartu gambar dan kata. Temuan menyebabkan rekomendasi untuk menggunakan permainan kartu untuk membantu anak-anak dalam keterampilan membaca permulaan. Orang tua dan guru harus tahu tentang kemampuan anak-anak sebelum mengajar anak-anak membaca, sehingga dapat menggunakan kartu permainan properly. (Novianti, 2013).

Persamaan yang ada dalam penelitian Novianti, R. (2013) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan kecerdasan linguistik, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan kecerdasan linguistik dengan penerapan kecerdasan linguistik. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada fokus penelitian, dalam penelitian Novianti, R. (2013) fokus penelitiannya adalah judul Pengaruh permainan kartu bergambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan. sedangkan pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar.

2.3 Kerangka Berpikir

“Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nugraheni, 2019). Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian” (Nurdin & Hartati, 2019) Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, maka selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun kerangka berpikir (Unaradjan & Sihotang, 2019). Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Kecerdasan linguistik pada 18 anak pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana mengambil dan menabung kata huruf Bb pada wadah (tabungan huruf) dan sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang tersebut, peneliti ingin menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar sebagai solusi agar kecerdasan linguistik anak meningkat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, dan telah digunakan untuk menyusun kerangka berpikir. Dengan kerangka ber-pikir ini selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Unaradjan & Sihotang, 2019). Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu “Hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka hipotesis perlu diuji kebenarannya (Jaya, 2019). Hipotesis penelitian adalah pernyataan prediktif yang menghubungkan variabel independen dengan variabel dependen (Duli, 2019). Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis Alternatif H_a atau H_i), yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya (Jaya, 2019).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif. Hipotesis komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan perbedaan yang terjadi pada sampel yang berbeda atau pada sampel yang sama dengan kondisi yang

berbeda (Jaya, 2019) atau antara dua variable atau dua kondisi (Nurdin & Hartati, 2019). Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Terdapat perbedaan kecerdasan linguistik anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang
2. Terdapat Interaksi pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar terhadap kecerdasan linguistik pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang.