

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Pembelajaran menggunakan media flashchart

2.1.1.1 Pengertian dan Konsep Pembelajaran menggunakan media flashchart

Kata media berasal dari bahasa Latin *medio*? Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2012: 6) dalam Muslim, (2020:1) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan (Muslim, 2020:1).

Media dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas. Ini dapat dipertegas oleh Zainiyati (2013: 63) dalam Muslim, (2020:1) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sedangkan definisi media pembelajaran menurut Yaumi (2018:7) dalam Muslim, (2020:1) mengemukakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralat fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "wasaaaila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono, Hasanah, Ariyanto, & Abadi, 2017:9). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Zulmiyetri, Safaruddin, & Nurhastuti, 2020:172). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Elmansyah et al., 2018:305; Santosa, 2018:3; Virdyna, 2020:21; Sutriyanti, 2020:187)

Flashcard merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan anak yang menggunakan sejumlah kartu sebagai alat bantu belajar. Beberapa ahli menjelaskan media pembelajaran *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu (25 X 30 cm) (Maryanto, Daniel, 2008). *Flashcard* dapat juga dilengkapi dengan gambar, gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu *flashcard* (Nurseto, 2012:8).

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa (Susilana & Riyana, 2009).

Kartu angka merupakan alat permainan manipulatif yang didalamnya termuat gambar replika suatu benda yang ada disekitar anak (Utami, 2018). Zaman (2009:6.15) "Kartu angka adalah "Kartu yang berisikan tulisan angka yang dimanfaatkan anak usia 5-6 tahun dalam permainan mengenal lambang bilangan dan belajarberhitung" (Sofia & Rini, 2018). Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu yang bertuliskan/bergambar

simbol angka-angka yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak melalui kegiatan permainan.

Permainan *flashcard* atau kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran *flashcard*. Demikian halnya menurut Ratnawati (2003: 96), mengungkapkan bahwa permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak (Susanto, 2011).

2.1.1.2 Jenis dan Manfaat Media flashcart

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 (Adhim, 2007:104). 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 (Adhim, 2007:104).

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf menurut (Hasan, 2009:65) antara lain:

- a. Dapat membaca dengan mudah
- b. Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak- anak dalam kemampuan membacanya.

- c. Mengembangkan daya ingat otak kanan
- d. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.
- e. Memperbanyak perbendaharaan kata. Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

2.1.1.3 Langkah-langkah Penggunaan Media flashcart

- 1) Siswa diarahkan mengambil kartu huruf yang telah disediakan oleh guru secara acak sesuai dengan perintah guru, siswa disuruh mengambil kartu huruf konsonan, vocal, hingga tersusun kata berpola. Kemudian siswa diminta membaca kata yang berbentuk demikian berulang-ulang untuk melatih kemampuan dan memperkaya kosa kata pada anak.
- 2) Pada tindakan selanjutnya, guru menyiapkan kosa kata yang lebih banyak sehingga lebih menantang dan lebih membutuhkan perhatian dari siswa.
- 3) Kosa kata yang menjadi bahan belajar dimaksudkan untuk memperkaya kosa kata serta meningkatkan keterampilan siswa dan pada akhirnya meningkatkan keterampilan siswa menuju kalimat sederhana (Shaleha, Sugiyono, & Uliyanti, 2016).

2.1.2. Kemampuan Mengenal Huruf Awal

1.1.2.1 Pengertian dan Konsep Kemampuan Mengenal Huruf Awal

Saat anak kita berusia tiga atau empat tahun, mungkin mereka mulai mengenal huruf A, B, C, D, dan E. Tidak banyak, meskipun sebagian lainnya mengenal lebih banyak huruf. Tetapi, sesedikit apa pun huruf yang sudah dikenal, patut kita syukuri. Ini merupakan bekal awal yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan minat baca anak. Salah satu cara memanfaatkan kemampuan anak yang sangat cemerlang ini adalah dengan memintanya mencarikan nama benda-benda yang berhuruf depan tertentu sesuai dengan apa yang sudah dikenal anak (Adhim, 2007:106).

Suatu saat, misalnya, ketika orangtua berbelanja bersama anak di supermarket, mintalah bantuan anak dengan memperlihatkan kemampuannya

mengenal beberapa buah huruf. Katakanlah, Anda bisa meminta anak mencarikan merek susu yang berhuruf depan B, atau mintalah anak mencarikan merek sampo yang berhuruf depan D. Mintalah anak mencarikan benda-benda tersebut, terutama benda yang telah akrab dalam keluarga agar peluang keberhasilannya lebih tinggi. Ini sangat penting artinya bagi penumbuhan rasa percaya diri dan harga diri anak (Adhim, 2007:106).

Kemampuan berarti kemampuan menggunakan pikiran atau nalar, sedangkan perbuatan yang efisien dan efektif untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitas” (Nelly & Yasinta, 2019:123). kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor: intelektual dan fisik (Robbins & Judge, 2008:57).

Perkembangan dan anak khususnya tentang peningkatan kemampuan anak mengenal huruf yang terdiri dari: 1) menyebutkan bunyi huruf dengan benar, 2) menyebutkan huruf awal nama benda-benda yang ada disekitarnya, 3) menyebutkan huruf akhir nama benda-benda yang ada disekitarnya, 4) menggabungkan huruf menjadi suku kata, 5) menggabungkan suku kata menjadi kata. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik sebagai sumber untuk mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf (Muflikha, 2013:26). Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan hal yang sangat substansial untuk diperkenalkan kepada anak. Untuk dapat mengenal huruf maka anak perlu mengenal huruf terlebih dahulu.

Vira (2010:1) dalam (Hasniati, 2013) mengemukakan bahwa dalam bahasa indonesia, huruf dibagi menjadi empat kelompok, yakni: 1) huruf vokal atau huruf hidup, huruf vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan, jumlah huruf vokal ada 5, yaitu a, i, u, e, dan o, 2) huruf konsonan atau huruf mati, huruf konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau

halangan, jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z, 3) huruf diftong atau huruf vokal rangkap, huruf diftong adalah gabungan dua buah huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap, dalam bahasa Indonesia huruf diftong berbentuk ai, au, dan oi. contoh: bangau, pakai, sengau, perangai, dsb. 4) huruf konsonan rangkap, gabungan dua huruf konsonan ada 4 buah dalam bahasa Indonesia, yaitu: kh, ng, ny, dan sy. contohnya: nyamuk, syarat, kumbang, khawatir, dsb.

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Dardjowidjojo, 2003:300) Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar (Pangastuti & Hanum, 2017).

1.1.2.2 Hakikat Pengenalan Huruf Anak Usia Dini

Seorang anak sengaja tidak memfokuskan dirinya pada pelajaran karena memang ia tidak berminat. Misalnya, Ketika pelajaran mengenal huruf, ada satu anak yang tidak memperhatikan. Ketika guru menghampiri anak tersebut dan menanyakan apa penyebabnya. Ternyata anak tersebut sudah hafal semua huruf bahkan ia sudah bisa membaca. Karena itu, tindakan guru adalah memberikan tugas lain untuk anak tersebut, yakni dengan memberikan selembar kertas dan pensil lalu menyuruh anak tersebut untuk menulis sehingga dengan demikian kelas dapat dilanjutkan (Iswidharmanjaya, Svastiningrum, & Agency, 2008:33-34).

Menurut Suyanto (2005) dalam Susanto, (2011:85), belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak, karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (morfem dan fonem). Huruf r biasanya merupakan huruf paling akhir yang dapat diucapkan anak karena membutuhkan maturasi atau kematangan organ-organ pembentuk suara. Sementara huruf ng, kh serta sy biasanya menjadi huruf yang sulit untuk dimengerti anak. Anak berpikir bahwa

yang lain satu huruf dapat berfungsi kenapa harus ada dua huruf baru bisa berfungsi. Mungkin akan lebih mudah bagi anak jika dua huruf ini diganti satu simbol huruf lain. Bagi anak huruf b dan d juga sering terbalik. Lebih lanjut Suyanto, mengatakan bahwa dahulu guru mengajar anak mengenal huruf dengan cara menunjukkan huruf dan mengucapkan bunyinya. Misalnya, guru menunjukkan huruf a sambil berkata a; kemudian huruf b dibaca be. Demikian seterusnya yang dilakukan guru hingga membentuk gandingan huruf yang lebih panjang, seperti babe dan bobo. Cara belajar bahasa seperti itu dikenal dengan istilah phonic, berasal dari kata fonem yang berarti bunyi huruf atau kata (Susanto, 2011:85).

Seiring dengan proses pertumbuhan dan perkembangannya. Manusia tidak hanya hidup dengan akal, ia mengalami rasa takut, mempunyai harapan-harapan, dan ia menafsirkan pengalaman-pengalaman berdasarkan mitos dan agama. Jangkanya, meminjam istilah Cassirer, manusia terlibat dalam suatu jalinan simbol-simbol yang diungkapkan melalui (dan di dalam) bahasa-bahasa yang dipakainya, bentuk-bentuk keseniannya, dan upacara-upacara keagamaannya (Pedak, 2009:7). Simbol yang dimaksud disini adalah suatu alat bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahuinya. simbol yang dimaksudkan adalah kertas tebal yang berbentuk macam-macam bentuk garis diantaranya garis lurus, garis lengkung, garis miring, garis datar, garis garis lengkung kecil yang nantinya apabila sudah digabungkan akan membentuk huruf-huruf dan bila dirangkai huruf-huruf tersebut akan menjadi satu kata yang nantinya disertai gambar yang menunjukkan rangkaian huruf tersebut. Permainan simbol dalam hal ini diartikan sebagai suatu alat/media bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahui. Cara dan aturan dari simbol ini adalah: pertama, kenalkan anak pada alat yang digunakan dalam simbol-simbol, yaitu bentuk-bentuk garis. Ajak anak menyebutkan bentuk garis yang terdapat pada simbol tersebut. Buat kelompok kecil dan letakkan simbol ditengah anak. Anak mencari simbol sesuai dengan yang diminta guru, misalnya “Garis lurus kemudian diberi garis lengkung (simbol-simbol tersebut dapat ditempel pada papan panel) maka menjadi huruf apa anak-anak?”, kemudian anak akan menjawab huruf apa yang terlihat dipapan panel

dan guru menempelkan gambar yang huruf awalnya sama dengan huruf yang telah ditunjukkan guru. Dengan melihat gambar anak akan memperkirakan huruf apa dan bagaimana bunyi huruf tersebut. Setelah anak memahami penggunaan simbol dalam membentuk huruf –huruf beri kesempatan anak untuk melakukan sendiri sehingga anak dapat menemukan sendiri dan menyebutkannya huruf apa yang dibuatnya. Pelaksanaan pengenalan huruf melalui simbol ini, anak tidak diminta menulis melainkan hanya menyebutkan huruf dan merangkai huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang ada.

Susilawan (2011:1) mengemukakan bahwa simbol-simbol yang digunakan dalam kegiatan pengenalan huruf pada pembelajaran pengembangan kemampuan berbahasa anak ini adalah garis-garis berbentuk lurus, lengkung, datar, miring, lengkung kecil. simbol yang dimaksud berbentuk garis-garis yang bila dihubungkan menjadi huruf dan bila dirangkai akan menjadi kata. Pembelajaran berdasarkan penemuan ini dapat dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Seefeldt & Wasik, (2008:375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.

1.1.2.3 Tahapan Mengenal Huruf Anak

Belajar mengenal huruf mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada ketrampilan sebelumnya. Jeanne Chall dalam (Susanto, 2011:90) mengemukakan ada lima tahapan dalam perkembangan kemampuan mengenal huruf, dimulai dari ketrampilan pre-reading hingga ke kemampuan mengenal huruf yang sangat tinggi pada orang dewasa.

1) Tahap 0, dimulai dari masa sebelum anak masuk kelas pertama, anak-anak harus menguasai prasyarat mengenal huruf, yakni belajar membedakan huruf dalam alfabet. Kemudian pada saat anak masuk sekolah, banyak yang sudah dapat “mengenal huruf” beberapa kata, seperti “Pepsi”, “McDonalds”, dan “Pizza Hut.” Kemampuan mereka untuk mengenali simbol-simbol populer ini karena seringnya melihat di televisi atau pun di sisi jalan serta mejamakan. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf,

meskipun belum dapat mengertikata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh acara televisi anak seperti “Sesame Street.”

- 2) Tahap 1, mencakup tahun pertama di kelas satu. Anak belajar kecakapan merekam fonologi, yaitu keterampilan yang digunakan untuk menerjemahkan simbol-simbol ke dalam suara dan kata-kata. Kemampuan ini diikuti dengan tahap kedua pada kelas dua dan tiga, di mana anak sudah belajar mengenal huruf dengan fasih. Di akhir kelas tiga, kebanyakan anak sekolah sudah menguasai hubungan dari huruf-ke-suara dan dapat mengenal huruf sebagian besar kata dan kalimat sederhana yang diberikan.
- 3) Perubahan dari “learning to read” menuju “reading to learn” dimulai dalam tahap 3, dimulai dari kelas 4 sampai kelas 8. Anak-anak pada tahap ini sudah bisa mendapatkan informasi dari materi tertulis, dan ini direfleksikan dalam kurikulum sekolah. Anak-anak di kelas ini diharapkan belajar dari buku yang mereka baca. Jika anak belum menguasai “how to” mengenal huruf ketika kelas empat, maka kemajuannya mengenal huruf untuk kelas selanjutnya bisa terhambat.
- 4) Tahap 4, dimulai pada saat sekolah tinggi, direfleksikan dengan kemampuan baca yang sangat fasih. Anak menjadi semakin dapat memahami beragam materi bacaan dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca.

Berdasarkan uraian tersebut jelas bahwa mengenal huruf merupakan modal utama yang perlu dimiliki anak dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Syam & Hastati, (2019). Peningkatan kemampuan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan Media flashcard siswa kelas I SDI Panggung Selatan Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I SDI Panggung Selatan Kabupaten Gowa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini

adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan berdasarkan empat tahapan metode penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru siswa kelas I SDI Panggentungang Selatan Kabupaten Gowa, dengan jumlah siswa 42 orang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk guru dan siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif, hasil penelitian pada ini menunjukkan bahwa penggunaan Media flashcart dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, baik secara individual maupun secara klasikal.

Persamaan yang ada dalam penelitian Syam & Hastati, (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan penerapan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada fokus kegiatan pembelajaran, dalam penelitian Syam & Hastati, (2019) fokusnya adalah meningkatkan kemampuan membaca siswa sedangkan pada penelitian ini fokusnya adalah adalah pembelajaran dengan Media flashcart untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pangastuti & Hanum, (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media flashcart. Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak untuk mengenali huruf-huruf alfabet dan membedakan beberapa huruf yang memiliki bunyi dan bentuk yang serupa. Dengan menggunakan kartu alfabet (flashcard), peneliti ingin meningkatkan kemampuan objek dalam mengenali dan membedakan huruf. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan penelitian studi kasus dalam desain penelitian tindakan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara semi terstruktur digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan kelengkapan data dan mencari tahu masalahnya secara rinci. Hasil yang diperoleh bahwa perkembangan alfabet meningkat karena stimulus dengan

kartu alfabet. Dengan permainan kartu anak-anak, menjadi lebih menyenangkan untuk mengenali huruf-huruf dan dapat langsung bermain dengan kartu alfabet secara langsung. Selain mengenali huruf-huruf, dengan kartu alfabet anak juga bisa mengeksplorasi ilmunya melalui gambar, warna dan bentuk yang ada di dalam huruf. Ini menunjukkan bahwa subjek telah mencapai hasil yang baik dalam mengenali alfabet, karena sejak awal ia tidak mampu membedakan huruf-huruf ini daripada subjek dapat membedakan huruf-huruf dengan bentuk yang sama. Selain itu, subjek juga dapat mengetahui huruf awal suatu kata dan dapat membacanya.

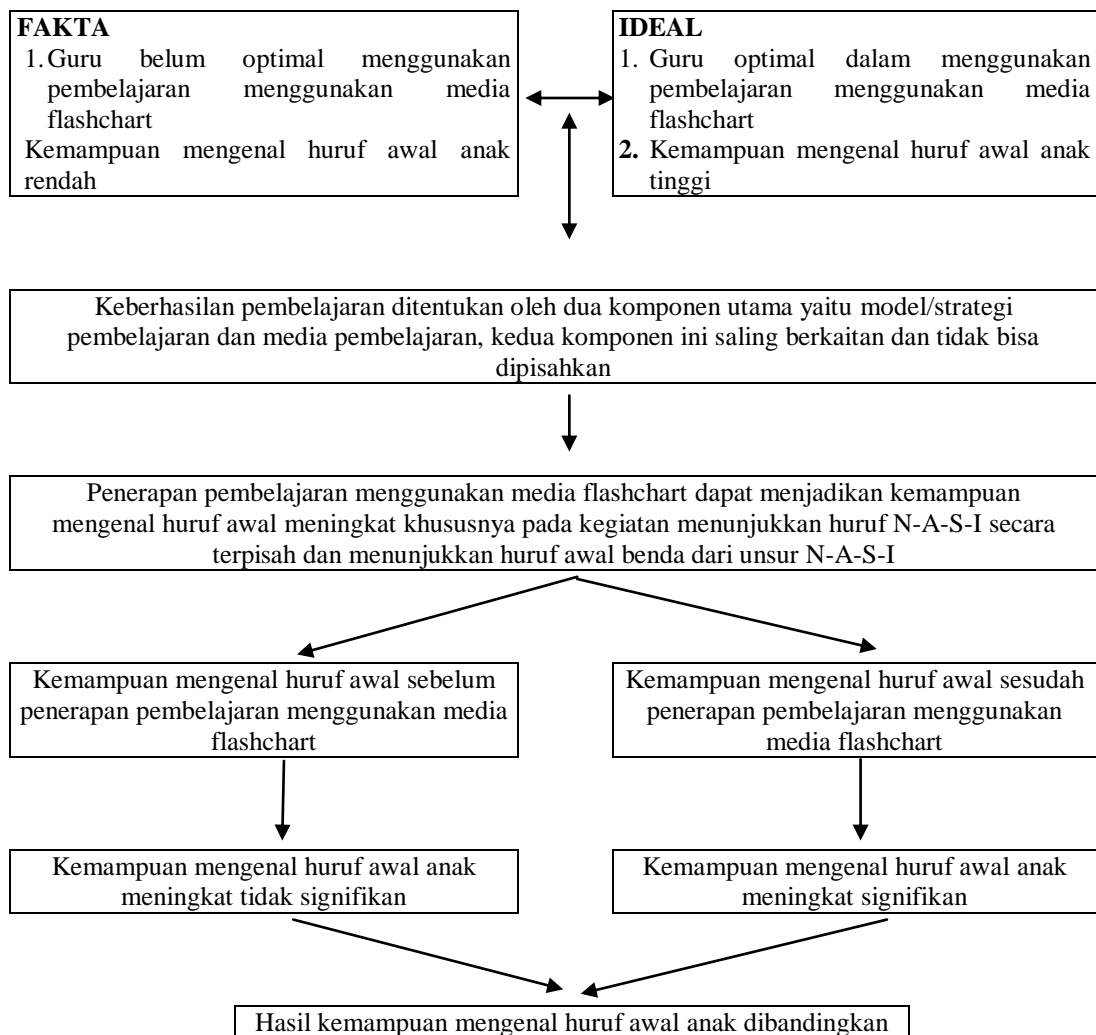
Persamaan yang ada dalam penelitian Pangastuti & Hanum, (2017) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan penerapan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada tema dan fokus dalam penelitian Pangastuti & Hanum, (2017) model/strategi pembelajaran yang digunakan adalah menguji faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak untuk mengenali huruf-huruf alfabet dan membedakan beberapa huruf yang memiliki bunyi dan bentuk yang serupa sedangkan pada penelitian ini berfokus pada kegiatan menulis huruf awal dari nama - nama bunga dan menghubungkan gambar bunga dengan huruf awalnya.

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)

Melihat situasi diatas Guru merasa bahwa ada sesuatu yang harus diperbaiki di kelasnya, yang jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi proses dan hasil belajar siswa. Misalnya, ada sekelompok siswa yang mengalami kesulitan yang sama dalam mempelajari suatu bagian pelajaran, ada siswa yang tidak disiplin mengerjakan tugas, atau hasil belajar siswa menurun secara drastis. Anda dapat mengemukakan contoh lain dari pengalaman Anda sendiri dalam mengelola proses pembelajaran (Asrori & Rusman, 2020).

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

Kemampuan mengenal huruf awal pada 14 anak pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menunjukkan huruf awal benda dari unsur N-A-S-I dan sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo tersebut, peneliti ingin menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart sebagai solusi agar kemampuan mengenal huruf awal 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 kemampuan mengenal huruf awal anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart dan setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo
2. Terdapat Interaksi pembelajaran menggunakan media flashchart terhadap kemampuan mengenal huruf awal pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo.