

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Kajian Teori

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat. Dalam hal ini perubahan proses tingkah laku seseorang juga merupakan usaha mendewasakan manusia baik melalui pelatihan, pembinaan maupun pengajaran.

Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:32) pendidikan adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang berhubungan satu sama lain seperti peserta didik, pendidik, fasilitas pendidikan, dan interaksi edukatif.

Menurut Yusuf dan Sugandhi (2014:47) usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Dengan adanya pendidikan usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya. Menurut Sigmund Freud dalam Yusuf dan Sugandhi (2014:48) berpendapat bahwa "*Child is father of man*" berarti masa anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang. Hal ini tercermin jika terjadi perilaku yang berkelainan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak.

Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:32) anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan sampai dengan usia enam tahun dimana usia ini sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah

suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan bagi anak sejak anak dilahirkan sampai dengan usia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008:330-331) mengemukakan bahwa belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dalam perkembangan membaca dan menulis. Anak yang mampu mengenal dan menyebutkan huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca akan mengalami kesulitan lebih sedikit dibandingkan dengan anak yang tidak mengenal huruf.

Mengenal huruf bagi anak usia dini sangat penting bagi tumbuh dan kembang mereka dari apa yang didengar dari lingkungannya maupun yang dilihat langsung oleh anak. Perlu diketahui bahwa memperkenalkan huruf pada anak usia dini tidaklah mudah sehingga dalam melatih sang anak dari berbagai huruf baik latin, arab ataupun bentuk huruf lainnya perlu dikenalkan dan diucapkan secara berulang-ulang. Hal ini bertujuan agar sang anak mampu mengingat dan tidak merasa asing akan huruf tersebut.

Kemampuan mengenal huruf merupakan suatu perkembangan pada individu dengan memperkenalkan berbagai huruf abjad dengan urut agar anak mampu tumbuh dan berkembang dalam keterampilan membaca pada anak. Kesanggupan yang dimiliki pada anak tersebut dapat ditandai dengan apabila anak tersebut mampu menyebutkan simbol huruf, dan kemampuan memahami huruf tersebut dengan benar.

c. Pengertian Perkembangan Bahasa

Menurut Baharuddin (2014:121) bahasa mencakup setiap suasana komunikasi dengan menimbulkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.

Menurut Yusuf dan Sugandhi (2014:1) , perkembangan adalah suatu proses perubahan dalam diri individu baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan. Dalam berkesinambungan artinya perubahan yang terjadi pada individu berlangsung secara beraturan atau berurutan, tidak terjadi secara kebetulan atau loncat-loncat melalui periode dan masa. Menurut Yusuf dan Sugandhi (2014:62) bahasa adalah sarana berkomunikasi dimana pikiran dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak baik dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan kepada orang lain. Melalui bahasa maka seseorang dapat mengenal dirinya, sesama, ilmu pengetahuan, serta nilai moral dan agama.

Dalam perkembangan bahasa terdapat dua faktor penting yang mempengaruhinya yaitu :

- a. Proses jadi matang, dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- b. Proses belajar, berarti bahwa anak mampu berbicara dengan mempelajari bahasa orang lain dengan mengimitasi atau meniru ucapan atau kata-kata yang didengarnya.

Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak sehingga yang akan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak mencapai tingkatan lebih baik ketika memasuki sekolah dasar diantaranya :

- 1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna
- 2) dapat membuat kalimat majemuk
- 3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa merupakan suatu proses pada individu yang merujuk pada bagaimana individu tersebut mampu menyampaikan makna sebagai bentuk sarana komunikasi kepada orang lain baik berupa tulisan, lisan maupun gambar.

d. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Menurut Sujiono dkk (2007:8.4) media merupakan komponen yang mampu menentukan keberhasilan dalam menunjang serta mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga media sangat penting keberadaanya. Dalam proses belajar, media yang digunakan tidak harus identik dengan kualitas dan kecanggihannya melainkan bisa merancang, menggunakan dan memanfaatkan media sederhana yang dapat dibuat sendiri.

2. Manfaat,Fungsi, dan Tujuan Media

Menurut Sujiono dkk (2007:8.5) media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar melainkan juga mampu berfungsi pembawa informasi atau pesan instruksional yang diperlukan anak. Dalam implementasinya semua media bisa digunakan dalam proses belajar mengajar terutama di taman kanak-kanak adalah untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mampu mengimbangi aspek afeksi yang sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Berikut adalah fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan sang anak diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Merangsang anak melakukan kegiatan, fikiran, perasaan, perhatian, dan minat
- b. Bereksperimen. Dalam hal ini rasa keingintahuan yang tinggi sudah tampak sejak masih balita dimana sang anak merasa ingin mencoba sesuatu yang bisa menarik perhatiannya dan merasa ingin menyelidiki atau meneliti sehingga bisa mengubah pola berfikir sang anak sedikit demi sedikit.

- c. Alat bantu untuk memperlancar proses belajar mengajar
- d. Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal
- e. Alat peraga untuk memperjelas sesuatu (menghilangkan verbalisme).
Dalam hal ini media berfungsi sebagai sarana yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi, menghilangkan atau mengurangi verbalisme, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan meningkatkan data serap belajar anak.
- f. Mengembangkan imajinasi (kreativitas)
- g. Melatih kepekaan berfikir dan sebagai alat permainan
- h. Keperluan anak dalam melakukan tugas yang diberikan guru, seperti kertas lipat atau menggunting, kertas HVS atau buku gambar untuk menggambar

3. Macam – macam Media

Media pembelajaran menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 124) dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Dilihat dari jenisnya
 - Media Auditif, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
 - Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
 - Media Audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- b. Dilihat dari daya liputannya, media dibagi dalam :
 - Media dengan gaya liput luas dan serentak Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh : radio dan televisi.
 - Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

- Media untuk pengajaran individual Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya
- Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, penggunaannya tidak sulit.
 - Media kompleks. Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatan dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa macam media pembelajaran.

Terkait dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar menggunakan peralatan kantor adalah dari daya liputannya yaitu media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk individual, tujuan dari media ini adalah untuk melatih kecakapan dan ketrampilan. Siswa akan lebih mudah memahami manfaat dan kegunaan alat-alat kantor jika siswa dapat mengoperasikan alat-alat kantor langsung.

Klasifikasi Macam-Macam Media Pembelajaran

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

2. Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu:

- Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain- lain.
- Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media audio visual

Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu :

- Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
 - Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.
4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya : Papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

e. Media Kartu Gambar

Pengertian Media Kartu

Menurut Sadiman (Sanjaya : 2011) . kartu huruf merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis / media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Menurut wibawa (Ratnasari 2013). Media Kartu adalah kartu yang berisikan gambar, huruf, simbol atau tanda lainnya untuk memberi informasi kepada pengguna. Media kartu gambar merupakan salah satu jenis media yang diharapkan mampu membantu anak dalam memahami isi materi pembelajaran yang disampaikan. Kartu huruf biasanya berisi huruf-huruf , gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar , teks atau symbol yang meningkatkan atau menuntun. Anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kata huruf biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Isi dari kartu gambar ini disesuaikan dengan materi agar anak dapat mengingat dan dan menuntun anak lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Kartu gambar yang dimaksud yaitu kartu gambar yang dibuat sendiri berbentuk persegi panjang. Menurut Azhar arsyad (2005:119) , ukuran media kartu gambar ini tergantung penggunaan materi yang sedang dipelajari, namun dalam penelitian ini media kartu gambar menggunakan kertas ukuran 8 cm x 12 cm dengan masing-masing kartu berisi gambar, huruf yang didesain dengan warna yang mencolok untuk menarik perhatian anak-anak.

Desain media kartu gambar ini berisikan gambar-gambar umum yang dikenal anak seperti buah jeruk, semangka dan lainnya dengan maksud tujuan untuk melatih keterampilan anak membaca sejak usia dini. Dan juga terdiri dari abjad – abjad yang dituliskan pada potongan – potongan kartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata,kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain ini kartu huruf juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata – kata sesuai dengan keinginannya.

Permainan kartu gambar adalah permainan yang fleksibel serta bervariasi sebab dengan menggunakan alat peraga kartu bergambar yang dibuat dan didesain kreatif oleh guru sebagai media belajar dan alat bantu anak mengenal huruf. Menurut Arsyad(2010) , dengan metode ini diharapkan tercapainya peningkatan hasil belajar anak melalui strategi bermain sambil belajar.

John D.Latuheru (Hendry Kurniawan, 2002:24) terdapat beberapa manfaat dari kartu bergambar diantaranya yaitu :

- a. Melatih anak untuk belajar mengenal huruf sekaligus membaca dalam tahap pra membaca. anak dapat membaca dan mengingat bermacam-macam huruf dengan mudah, karena didalam kartu ini selain terdapat huruf juga terdapat gambar yang sesuai dengan huruf dan kata yang terdapat didalamnya.
- b. Melatih anak membedakan warna. Dalam tahapan permainan ini, anak diarahkan untuk membedakan jenis warna yang terdapat didalam kartu.

- c. Melatih anak membedakan bentuk huruf. Hal ini sangat membantu memudahkan anak mengetahui urutan huruf abjad dari awal hingga akhir.
- d. Melatih mental anak. Melatih anak agar menerima kekalahan dan tidak cepat merasa bosan ketika harus mengambil dan mengulangi kartu baru. Hal ini dikarenakan setiap anak mempunyai perbedaan sifat masing-masing yaitu punya sifat harus menang. Dengan mengajarkan dengan penuh kesabaran dan perlahan-lahan akhirnya akan membentuk mental serta memotivasi anak mempunyai sifat mengalah dan besar hati menerima konsekuensi setiap permainan.

1.2. Kajian Penelitian – Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pembahasan tentang meningkatkan kemampuan pengenalan huruf apada anak usia dini melalui metode kartu gambar masih sangat minim. Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan diantaranya yaitu kajian pernah dilakukan oleh Tri Lestari Waraningsih (2014) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik Sleman” diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pengenalan huruf menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

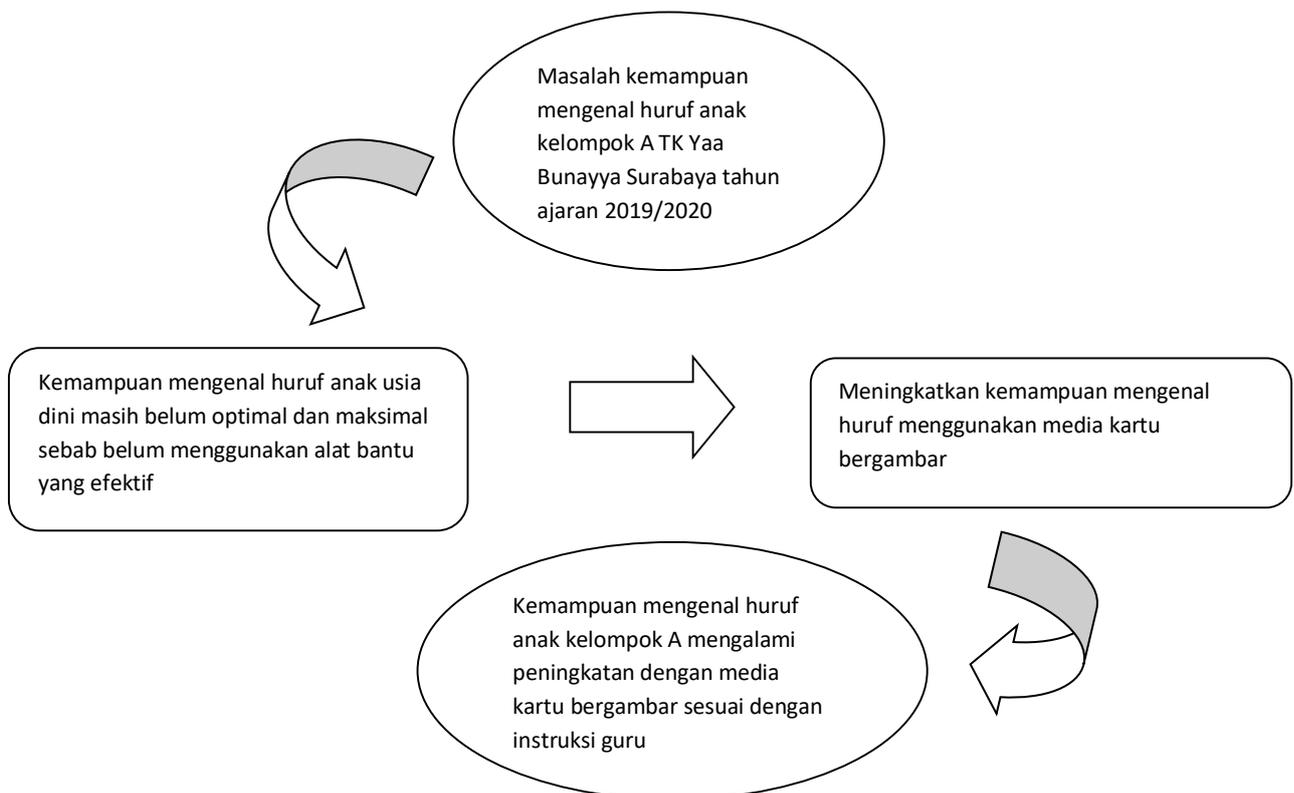
Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh Trisniwati (2014) yang berjudul” Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta” dengan hasil penelitiannya yaitu terdapat peningkatan yang signifikan juga melalui permainan kartu huruf dengan model aturan permainan yang berbeda dari penelitian yang lainnya yaitu dengan menyebutkan huruf , gambar benda serta huruf depan yang ada pada kartu tersebut.

Dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan tentang pengenalan huruf dengan metode permainan kartu sebelumnya, namun kajian tentang hal tersebut

bukan merupakan duplikasi atau pengulangan dari kajian terdahulu karena objek yang menjadi perbedaan fokus kajiannya yaitu metode kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini.

1.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ada dapat diketahui bahwa proses pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media kartu gambar akan membuat anak usia dini merasa antusias dalam belajar. Dengan inovasi metode yang dianggap efektif ini peneliti berharap bahwa anak akan semakin tertarik dengan model desain yang menarik minat anak baik dari segi bentuk, warna, dan gambar yang unik untuk dipelajari anak. Secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dan kata sederhana melalui permainan ini. Kerangka berpikir dalam penelitian ini secara sistematis digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

Dari permasalahan mengenal huruf anak yang nampak maka diperlukan proses pembelajaran yang penuh inovasi, kreatif agar bisa lebih optimal maka harus menggunakan media agar kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A makin berkembang dengan baik dalam hal ini adalah media kartu bergambar.