

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Menurut Bromley dalam Suryana, (2016: 132), menyebutkan empat jenis bentuk bahasa, yaitu: “menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.”

Menurut Usman (2015: 6), bahasa merupakan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain yang mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa gerak tubuh, dan ekspresi wajah.

Menurut Wiguna dan Noorhana dalam Izzaty (2005: 58-59), mengungkapkan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan ide perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan), contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan, dan belajar banyak hal disekitarnya, melalui komunikasi anak mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan yang baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru. Bahasa dapat memfasilitasi komunikasi interpersonal, membantu membantu mengorganisasikan pikiran dan membantu dalam mempelajari sesuatu.

Selanjutnya Yusuf dalam Suryana, (2016: 131) menyatakan bahwa perkembangan berbahasanya pada anak TK menekankan pada:

a. Mendengar dan berbicara

Secara umum, melalui kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan anak dapat:

- 1) Mendengar dengan sungguh-sungguh dan merespondengn tepat.
- 2) Berbicara dengan penuh percaya diri
- 3) Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan iteraksi sosial dengan yang lain.
- 4) Menikmati buku, cerita, dan irama.
- 5) Mengembangkan kesadaran bunyi.

b. Awal membaca

Secara unun melalui kegiatan membaca diharapkan anak dapat:

- 1) Membentuk perilaku membaca
- 2) Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman.

- 3) Mengembangkan kesadaran huruf.
- 4) Mengekspresikan pendapat terhadap apa yang sudah dibaca.
- 5) Memahami bagian yang mendasar dari bagian buku (misal sampul, judul).
- 6) Menikmati membaca dengan orang dewasa dan mau membaca.
- 7) Mengenal tulisan, mengenal gambar pembawa pesan.
- 8) Menyadari nama mereka sendiri.
- 9) Mengetahui kalau tulisan dibaca dari kiri ke kananatas atas ke bawah.
- 10)Memahami bahwa kata yang diucapkan dapat representasikan dalam tulisan.
- 11)Menyadari bahwa cerita mempunyai bagian awal, tengah dan akhir.
- 12)Mengantisipasi kejadian-kejadian dalam cerita dan membuat prediksi.
- 13) Menggunakan kode-kode inisial untuk kode kata-kata.
- 14) Menggunakan gambar untuk kode kata-kata.

2. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia taman kanak-kanak menurut Jamaris, (2006: 32-33) sebagai berikut:

a. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak usia 4 Tahun

- 1) terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Ia telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- 2) Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaxis bahasa yang digunakan.

- 3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

b. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- 2) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut: warna, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus)
- 3) Anak usia 5 – 6 tahun sudah dapat melaksanakan peran sebagai pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- 5) Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5 – 6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang telah dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

B. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

1. Pengertian Membaca

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa. Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditori (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang

mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. (Suryana, 2016: 125).

Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit, yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual juga berpikir. Sebagai proses visual membaca merupakan proses penerjemahan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. (Suryana, 2016: 126).

Menurut Rahim (dalam Suryana, 2016: 127) membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam bentuk makna. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulannya mengenai maksud bacaan.

Sutan (dalam Suryana, 2016: 127-128) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, peta).

Adapun Klen dalam Rahim (dalam Suryana, 2016: 132) mengemukakan, bahwa definisi membaca mencakup:

1. Membaca merupakan suatu proses.

2. Membaca adalah strategis.
3. Membaca merupakan interaktif.

Dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga simbol dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. , membaca juga merupakan suatu strategi membaca sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca. Membaca adalah interaktif, keterlibatan pembaca dengan teks yang bermanfaat akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya. (Suryana, 2016: 127)

2. Pentingnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak. Leonhard dalam Suryana (2016: 128) menyatakan, ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut sebagai berikut:

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya akan digunakan untuk membaca.
- b. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan gagasan rumit secara lebih baik.
- c. Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- d. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.

- e. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- f. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- g. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak senang dengan kegiatan membaca, sehingga dapat memberi wawasan dan membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, dan juga dapat mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka. (Suryana, 2016: 128)

3. Tujuan Membaca

Tujuan membaca sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca, dapat dibedakan sebagai berikut:

Menurut Dhieni (dalam Suryana, 2016: 128-129) tujuan membaca yaitu:

- a. Mendapatkan informasi
- b. Ada orang-orang yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.
- c. Adakalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- d. Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.

- e. Kemungkinan lain , orang membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan. Jadi, hanya sekedar untuk mengisi waktu.
- f. Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan dan pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat memperoleh informasi, mendapat hiburan, dan mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman melalui membaca.

Tujuan utama dalam membaca adalah mendapatkan informasi yang tepat dan benar, hal ini ditegaskan oleh Rahim (dalam Suryana, 2016: 129)). Membaca bertujuan untuk kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, menggunakan strategi tertentu, memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tulisan, menginformasikan atau menolak prediksi, menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa bacaan cara lain dan mempelajari tentang struktur teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

4. Tahap perkembangan membaca

Menurut Bromley dalam dalam Suryana (2016: 130), perkembangan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa sebagai berikut:

- a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*). Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.

- b. Tahap Pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*). Pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai 'pembaca' dimana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan.
- c. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*). Pada tahap ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad.
- d. Tahap pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*). Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, semantik, dan sintaksis). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi dan lainnya.
- e. Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*). Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku.

C. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak

Seorang guru taman kanak-kanak sebelum melaksanakan program kegiatan belajar anak tamankanak-kanak dan ruang lingkup program kegiatan anak taman kanak-kanak. Sebagai terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (Depdikbud 1994) tujuan program kegiatan belajar TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta keterampilan dan jasmani.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode yang dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti: karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai. Guru mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Guru memberi kesempatan anak memperoleh pengalaman yang luas dalam mendengarkan dan berbicara.

D. Permainan Memancing Kartu Huruf Bergambar Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian permainan atau bermain

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dengan berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, kesempatan, dilakukan secara perorangan atau gabungan (Ioy, Mcperherson, dan Kenyon, dalam Hidayatullah: 2008: 4).

Hurlock (dalam Hidayatullah: 2008: 4) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan kartu huruf bergambar juga dapat membentuk dasar pelajaran membaca kata-kata sederhana. Permainan kartu huruf bergambar dapat memberikan situasi belajar yang menyenangkan, santai dan formal.

Kegunaan dari permainan kartu huruf bergambar untuk mengenalkan huruf, kartu suku kata, dan dikembangkan berbagai bentuk permainan.

Kelebihan permainan kartu huruf bergambar anak mudah mengenal huruf atau kata karena dari gambar yang menarik dan kelihatan nyata serta dengan menggunakan model permainan memancing untuk melatih konsentrasi anak agar fokus untuk mengenali huruf.

Pengembangan kartu huruf bergambar untuk lebih memotivasi minat anak untuk menggunakan media yang ada. Dengan pengembangan kartu huruf bergambar ini anak dapat: mengucapkan bunyi huruf vokal dan konsonan pada poster, membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat

sederhana, memindahkan kartu huruf bergambar kedalam gambar poster yang terdapat gambar dan huruf yang sama, bermain kartu huruf dengan menyusun huruf dengan cara menggabungkan dua kartu huruf bergambar untuk menjadi sebuah kata.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. 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 dan verbal.

3. Jenis-jenis Media

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2007: 33-35) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

1) Visual diam yang diproyeksikan

- Proyeksi opaque (tak tembus pandang)
- Proyeksi overhead
- Slides
- Filmstips

2) Visual yang tak diproyeksikan

- Gambar, poster
- Foto
- Charts, grafik, diagram
- Pameran, papan info, papan-bulu

3) Audio

- Rekaman piringan
- Pita kaset, reel, cartridge

4) Penyajian Multimedia

- Slide plus suara (tape)
- Multi-image

5) Visual dinamis yang diproyeksikan

- Film
- Televisi
- Video

6) Cetak

- Buku teks
- Modul, teks terprogram
- Workbook
- Majalah ilmiah, berkala
- Lembaran lepas (hand-out)

7) Permainan

- Teka-teki

- Simulasi
- Permainan papan

8) Realia

- Model
- Specimen (contoh)
- Manipulatif (peta, boneka)

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1) Media berbasis telekomunikasi

- Telekonferen
- Kuliah jarak jauh

2) Media berbasis mikroprosesor

- computer-assisted instruction
- permainan komputer
- sistem tutor intelijen
- ★ Interaktif
- Hypermedia
- Compact (video) disc

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad, 2007: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data dan mendapatkan informasi.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Permainan Memancing Kartu Huruf Bergambar

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan medianya. Media dalam permainan memancing kartu huruf bergambar berupa alat pancing. Permainan memancing sengaja peneliti rancang dengan media pancing sebagai alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan memancing kartu huruf bergambar. Pancing terbuat dari bahan dasar besi berani (magnet) , diberi tali dan gagang dari bambu atau kayu yang dicat berwarna, kartu huruf yang dijepit dengan papper klip menjadi sasaran umpannya.
- b. Guru mengenalkan pada anak alat dan bahan permainan memancing kartu huru bergambar.
- c. Guru melakukan apersepsi dengan mengenalkan empat lembar poster yang berisi gambar, huruf vokal dan konsonan yang nantinya akan dimainkan dalam permainan memancing kartu huruf bergambar.
- d. Guru melakukan demonstrasi pada anak cara memainkan permainan memancing kartu huruf bergambar.
- e. Guru memerintah anak untuk melakukan kegiatan permainan memancing kartu huruf bergambar.

- f. Guru memberikan instruksi kepada anak untuk memancing kartu huruf bergambar.
- g. Anak memancing kartu huruf bergambar sesuai dengan instruksi guru. Kemudian mengangkatnya dan diletakan pada poster untuk disamakan dengan huruf dan gambar yang sama.
- h. Guru meminta anak untuk membaca kartu huruf bergambar dan menggabungkan antara dua kartu untuk dirangkai menjadi sebuah kata.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Permainan Memancing Kartu huruf Bergambar (Poster, Kartu Huruf Bergambar dan Alat Pancing).

E. Pedoman Penilaian dan Indikator Hasil Belajar

1. Pedoman Penilaian

Penilaian dilakukan dengan mengacu pada kemampuan indikator yang hendak dicapai dalam tahapan tertentu. Dengan memperhatikan prinsip penilaian yang ditentukan. Penilaian dilakukan secara khusus dan seiring dengan kegiatan pembelajaran, tetapi ketika pembelajaran dan kegiatan bermain sedang berlangsung, guru dapat sekaligus melaksanakan penilaian. Janice J. Beaty (dalam Dimiyati, 2016: 146), memberi penilaian sebagai berikut :”Penilaian merupakan proses yang dengannya para guru mengumpulkan informasi tentang kemampuan seorang anak”.

Cara pencatatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH). Penilaian hasil belajar siswa diwujudkan dalam bentuk simbol. Dalam pedoman penilaian sebagaimana diatur oleh Direktorat Pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas (dalam Dimiyati, 2016: 150) dengan menggunakan simbol bintang (★). Pedoman penilaian tersebut dijabarkan, sebagai berikut:

- a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- b. Anak yang mulai berkembang (MB), sesuai dengan indikator yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda dua bintang (★★)
- c. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapat tanda tiga bintang (★★★)

- d. Anak yang sudah berkembang sangat baik melebihi indikator seperti yang diharapkan (BSH), mendapat tanda empat bintang



Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian tahun 2010 (Kemendiknas Dirjen Mandas dan Menengah Direktorat Pembinaan TK, SD) yaitu menggunakan tanda bintang untuk penilaian perkembangan anak.

2. Indikator Hasil Belajar

Mengacu pada Permendikbud RI. Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 13 PAUD:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
- Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal - Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar - Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama - Memahami antara bunyi dan bentuk huruf.

Tabel 2.1. Indikator Keberhasilan

Hasil Belajar	Indikator
- Mampu membaca huruf melalui permainan memancing kartu huruf bergambar	<ul style="list-style-type: none"> - Memancing kartu huruf bergambar dan memindahkan kartu huruf hasil pancingan kedalam poster dan meletakkan kartu diatas poster dengan gambar dan huruf yang sesuai. - membaca gambar pada kartu huruf bergambar hasil pancingan yang memiliki kata yang sesuai pada gambar. - membaca huruf pada kartu huruf bergambar hasil pancingan. - bermain kartu huruf bergambar hasil pancingan dengan menggabungkan masing-masing kartu menjadi dua kartu huruf berpasangan sehingga tersusun menjadi kata yang dapat dibacanya.

F. Kerangka Berfikir

Identifikasi masalah diperoleh melalui hasil analisis dan observasi terhadap metode pengajaran guru dan bagaimana anak mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada anak didik kelompok B TK Aisyiyah Kedungwuluh Lor Kecamatan Patikraja, ditemukan bahwa perkembangan bahasa dalam kemampuan membaca masih rendah. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu adanya suatu perbaikan pembelajaran dengan dilakukannya suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Permainan memancing kartu huruf bergambar merupakan salah satu metode yang peneliti pilih untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Dengan menggunakan media pancing sebagai alat untuk ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pancing adalah alat untuk menangkap. Dengan sasaran kartu huruf bergambar yang terbuat dari kertas tebal, berwarna dan disertai dengan tulisan abjad dengan gambar yang kelihatan nyata untuk mempermudah anak dalam membaca gambar kemudian menyebutkan huruf yang terdapat didalam kartu.

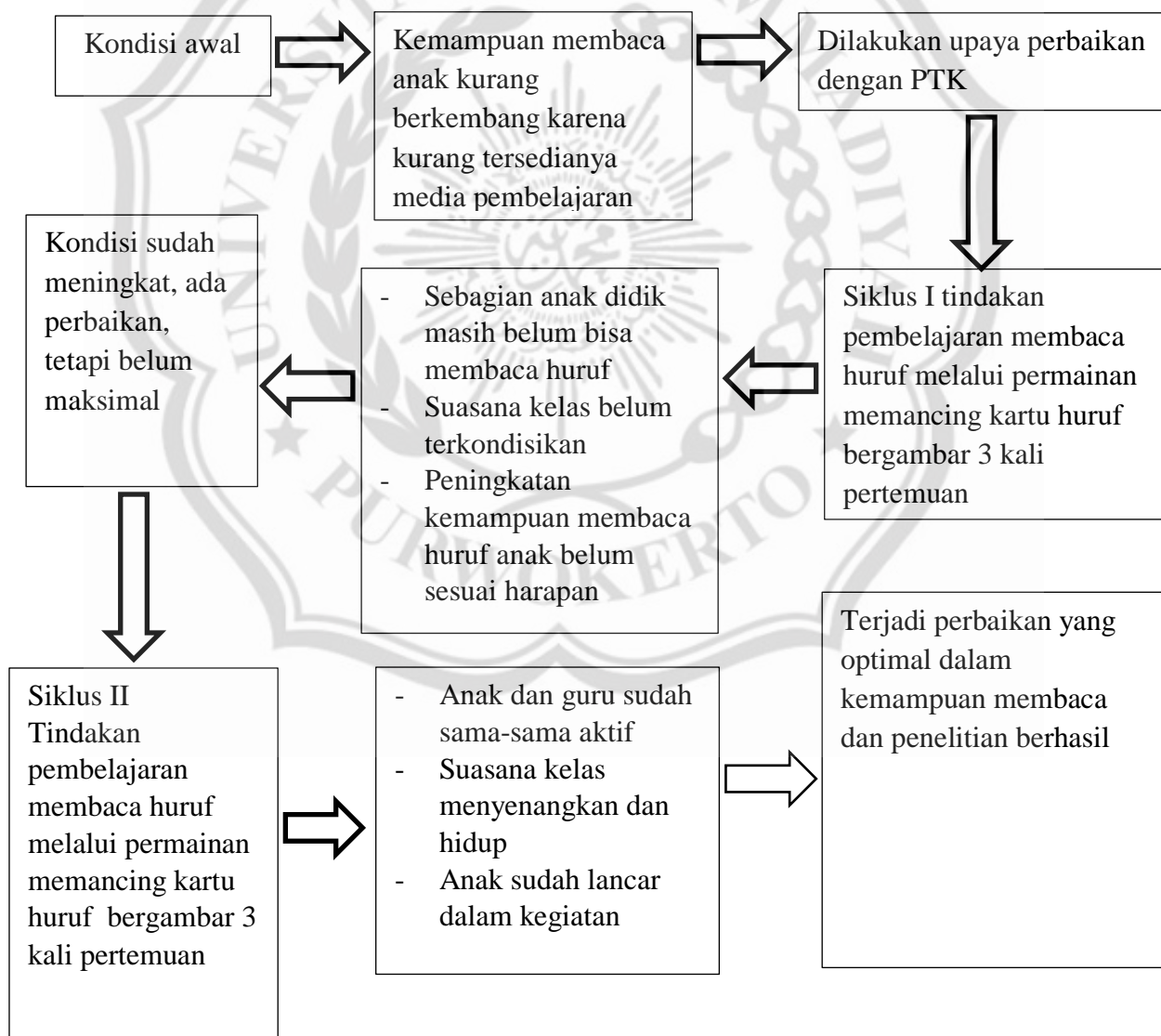
Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan cara menggunakan siklus I dan II.

Siklus I : melakukan perencanaan tindakan, pengamatan, dan refleksinya ternyata hasil belajar belum optimal, kemampuan membaca huruf belum meningkat, ada perbaikan tetapi hasilnya belum maksimal.

Siklus II : dilanjutkannya dengan siklus yang ke II langkah-langkah samanya sama dengan siklus I. Pada siklus ke II ini atau pada kondisi akhir,

diharapkan melalui kegiatan permainan memancing kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak terjadi perbaikan yang optimal dan peneliti berhasil.

Untuk memudahkan pelaksanaan tindakan kelas ini maka perlu disusun bagan sebagai kerangka berpikir yang merupakan acuan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan metode permainan memancing kartu huruf bergambar, alur berpikir dalam Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan suatu alat atau wahana yang sangat besar artinya dalam suatu kajian ilmiah. Hipotesis memungkinkan kita dapat menghubungkan antara teori dengan pengamatan, dan sebaliknya pengamatan atau observasi dengan landasan teoritis.

Hipotesis menurut Kerlinger (dalam Setyosari, 2013: 123) memiliki pengertian sebagai pernyataan yang bersifat dugaan (conjectural) tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Pernyataan ini selalu diungkapkan dalam bentuk kalimat pernyataan (declarative statement), dan menghubungkan baik secara umum maupun secara khusus tentang variabel yang satu dengan variabel yang lain.

Berdasarkan pada penjelasan diatas, melalui kegiatan permainan memancing kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kedungwuluh Lor Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2019-2020.