

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Keaksaraan Awal**

Keaksaraan awal merupakan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang merupakan kemampuan dasar anak membaca awal dan menulis. Kemampuan mengenal keaksaraan awal merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini.

Pengetahuan tentang keterampilan keaksaraan merupakan upaya pembelajaran yang diawali dengan pengenalan huruf, angka dan cara penulisannya. Keterampilan keaksaraan akan tercapai apabila warga belajarnya telah dapat mengenal huruf, angka, membuat suku kata, merangkai suku kata menjadi sekata hingga dapat membaca, menulis dan berhitung. (Dwi Haryanti, Dhiarti Tejaningrum, 2020)

Ahamd Susanto (dalam Mualifah, 2019) mengatakan bahwa, Keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu-persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan awal adalah kemampuan

yang dimiliki oleh anak sebagai awal dari belajar membaca dengan mengenalkan huruf-huruf dasar.

## **2. Cara Pembelajaran Keaksaraan**

Pembelajaran pra keaksaraan harus diupayakan dengan cara menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan permainan yang bermakna, aman, nyaman, dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak. Fokus utama mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini adalah pada kegiatan membaca (anak mengenali simbol gambar yang diwakilkan oleh huruf/angka). Agar anak dapat mengenali simbol huruf/angka pendidik sebaiknya memberikannya secara bertahap, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu bermain.

## **3. Indikator Kemampuan Keaksaraan**

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPP) yang termuat dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, menyebutkan bahwa indikator aspek perkembangan bahasa khususnya kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- a. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf
- b. Anak mampu mengenal suara benda yang ada disekitarnys
- c. Anak mampu membuat coretan yang bermakna
- d. Anak mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

## **B. Kemampuan Mengenal Huruf**

### **1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf**

Kemampuan mengenal huruf menurut Soedjono Darjowdijoyo (dalam penelitian Sokhifah, 2021) adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bunyi dan bentuk huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Hal ini mengartikan bahwa tahap perkembangan pada anak untuk mengenal huruf awal masih belum tahu sama sekali huruf tersebut dan menjadi tahu karena anak mengenal bentuk dan bunyinya.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, yang dikutip oleh Muallifah (2021) bahwa, “Pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa”

Burnett menyatakan bahwa, mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. (Harun Rasyid, 2009)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenali huruf sangat penting untuk dikembangkan sebagai langkah awal dari aspek perkembangan bahasa yaitu membaca. Dalam hal ini anak dapat memahami bentuk dan bunyi huruf vokal dan konsonan.

## **2. Pengertian Huruf Vokal dan Konsonan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), huruf vokal adalah jenis huruf dalam alfabet yang menghasilkan bunyi dengan posisi pita suara terbuka dan menyebabkan dan menyebabkan udara keluar tanpa hambatan. Huruf vokal disebut juga huruf hidup atau bunyi, yaitu a, i, u, e dan o.

Huruf konsonan adalah fonem yang menghasilkan penyumbatan aliran udara pada saat melafalkannya. Aliran udara yang melewati mulut dihambat pada tempat-tempat artikulasi. Huruf konsonan terdiri dari 21 huruf, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah bagian dari kemampuan bahasa anak usia dini. Menurut Suhartono bahwa, Bunyi bahasa yang memiliki lambang yang disebut lambang bunyi. Lambang bunyi adalah garis atau tulisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, dimana lambang bahasa indonesia lambang bunyi dinamakan huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan merupakan modal awal bagi anak usia dini agar bisa memiliki keterampilan membaca dengan baik.

## **3. Tahapan Membaca Anak Usia Dini**

Kemampuan membaca pada anak usia dini berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Nurbiana Dhieni (2019), tahapan dalam membaca meliputi:

- a. Proses melihat tulisan dan memprediksi artinya;

- b. Proses memastikan arti tulisan yang diprediksi sebelumnya sehingga diperoleh keputusan untuk melanjutkan bacaan berikutnya;
- c. Proses mengintegrasikan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya.

Menurut Cochrane Efal sebagaimana dikutip Brwer (1992;260), perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Fantasi (*Megical 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’ ketika terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang baik 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 kata-kata puisi, lagu dan sudah mengenal abjad.

- d. Tahap pengenalan bacaan (*Take of Reader Stage*)

Pada tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphophonik, sematik, dan sintaksis). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha menghafal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda, seperti pada papan tulis, kotak susu, pasta gigi, dan lainnya.

e. Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai buku.

## C. Media Kartu Huruf

### 1. Pengertian Media Kartu Huruf

Menurut Hassan (2009) sebagaimana dikutip Muallifah (2021), 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.

★ Ambarini mengatakan bahwa, Kartu huruf adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan hafal abjad A hingga Z.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Arsyad (2005) bahwa, kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, dan tanda simbol yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Tetapi kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk

persegi panjang dan terbuat dari kertas putih.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah jenis kertas dengan bentuk persegi panjang yang berukuran tebal yang ditulisi atau ditandai dengan huruf atau abjad.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Huruf**

Beberapa kelebihan dan kekurangan media kartu huruf menurut Sudirman, dkk adalah sebagai berikut:

### **a. Kelebihan**

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah, dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

### **b. Kekurangan**

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dianalisis bahwa kartu huruf merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

### **3. Fungsi Permainan Kartu Huruf**

Fungsi permainan kartu huruf yang diungkapkan oleh John D. Latuheru (dalam Kurniawan, 2009) sebagai berikut:

- a. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
- b. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- c. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- d. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- e. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk

mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf**

Langkah – langkah dalam bermain kartu huruf menurut Eliyawati (2005) yaitu ambillah satu persatu kartu secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang terdapat pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini langkah – langkah bermain kartu huruf akan dilakukan sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan dan membagikan kartu huruf.
- b. Guru mengambil sebuah kartu huruf kemudiann diperlihatkan kepada anak
- c. Guru menunjukkan kartu huruf dan melafalkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak – anak mengikutinya
- d. Anak diberi kesempatan untuk mencoba dan mencocokkan kartu huruf
- e. Anak diminta untuk menunjuk huruf sesuai perintah guru.

#### **D. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan dilaksanakan sebagaimana dijelaskan pada penelitian terdahulu berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Suriani dkk (2020), ynag

berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar”. Kesimpulannya adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal keaksaraan awal yaitu pada kondisi awal sebesar 15%, meningkat pada Siklus I menjadi 30%, dan Siklus II meningkat menjadi 85%. Jadi, dari pra tindakan sampai dengan Siklus II terjadi peningkatan sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak Kelompok B TK Negeri Bandar Madani Kota Parepare telah mencapai kemampuan mengenal keaksaraan awal pada kriteria baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal dikatakan berhasil, karena dari 20 anak yang sudah mencapai pada kriteria baik sebanyak 17 anak (85%).

Persamaan penelitian tersebut diatas dengan penelitian ini adalah terkait permasalahan yang dibahas, yaitu masalah peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak. Adapun perbedaannya adalah pada subjek penelitian yang dijadikan sumber pengumpulan data pada penelitian tersebut adalah anak kelompok B (usia 5-6 tahun) sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian anak kelompok A (usia 4-5 tahun)

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yunita Suni (2024) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kartu Abjad Di TK Dharma Wanita Ruteng”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan kartu abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelompok A pada TK Dharma Wanita

Ruteng pada pratindakan, jumlah siswa yang belum mencapai kriteria BSH pada semua indikator 15 orang. Indikator belum dicapai oleh sebagian siswa. Hasil tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam kemampuan keaksaraan anak usia dini 4-5 tahun ketika menggunakan media kotak abjad pada indikator (mengenal simbol-simbol, mengenali suara-suara / benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z) menjadi 55 %, begitu juga dengan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 80% dan siklus 3 menjadi 90%. Maka Kesimpulannya yaitu Penggunaan media permainan kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun pada keempat indikator.

Persamaan yang ada dalam penelitian Yunita Suni dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama memberikan pembelajaran keaksaraan melalui bermain. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Dalam penelitian Yunita Suni media yang digunakan yaitu media kotak abjad, sedangkan dalam penelitian peneliti menggunakan media kartu huruf.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zahrotun Nisa, dkk. (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar”. Kesimpulannya adalah penggunaan media yang tepat dapat memberikan motivasi belajar pada anak. Dengan metode yang tepat, akan memudahkan anak untuk mengenal keaksaraan awal (bentuk dan bunyi huruf abjad) dengan baik dan

membantu anak pada saat pembelajaran. Melalui kegiatan bermain kartu huruf dan gambar, anak didik kelompok B Tk Al Hidayah Slorok telah mampu mengenal bunyi dan bentuk huruf abjad dengan baik.

Persamaan penelitian tersebut diatas dengan penelitian yang sedang dilaksanakan peneliti adalah kedua peneliti sama-sama menggunakan media kartu huruf, sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Zahrotun Nisa, dkk. tentang permasalahan kemampuan mengenal huruf, sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah masalah kemampuan keaksaraan awal yang jangkauannya lebih luas dibandingkan dengan mengenal huruf.

#### **E. Kerangka Berpikir**

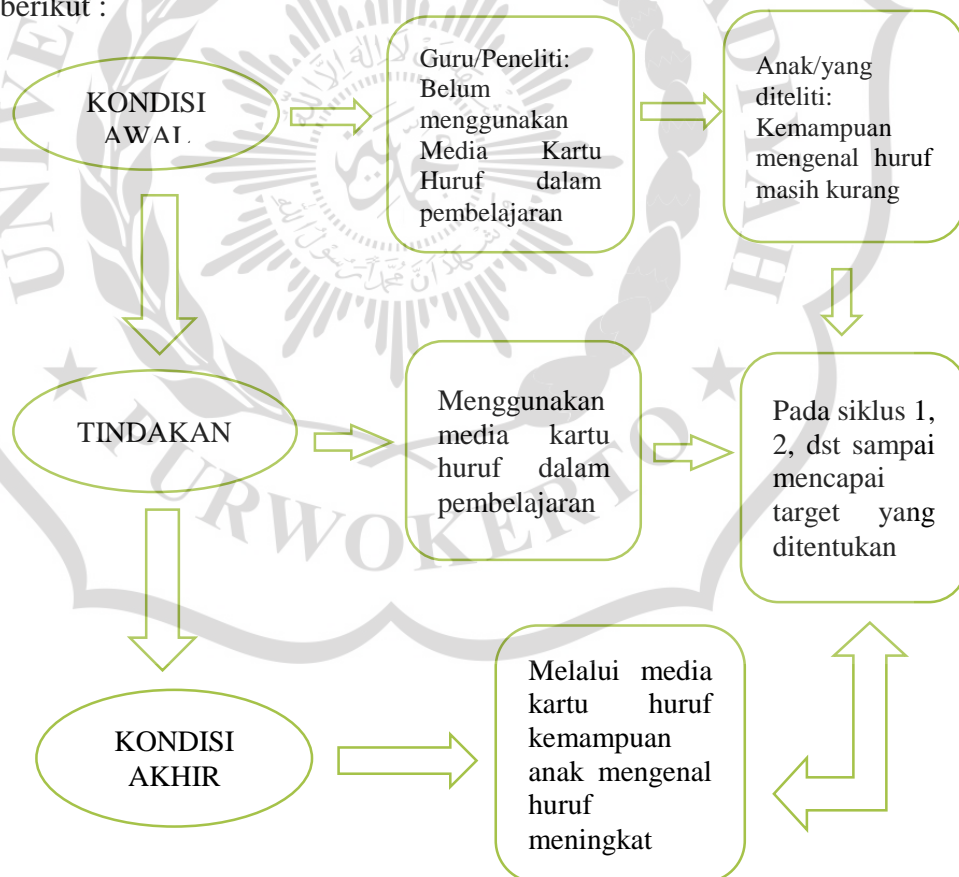
Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulasi dengan baik. Pengembangan kemampuan bahasa meliputi empat aspek yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan keaksaraan awal, karena keaksaraan awal merupakan sesuatu hal yang penting namun tidak mudah untuk dilakukan oleh anak.

Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di KB Umi Maryam Botekan masih rendah. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan media yang menarik bagi anak. Kegiatan mengenalkan huruf pada anak hanya dengan menuliskan huruf di papan tulis, kemudian anak - anak diminta untuk menyebutkan satu - satu

dan kegiatan mengenalkan huruf hanya dilakukan pada saat pagi ketika pembelajaran akan dimulai. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu dengan menggunakan metode bermain kartu huruf, karena sifatnya fleksibel, mudah digunakan, dan lebih menarik bagi anak.

Dengan menggunakan media kartu huruf diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di KB Umi Maaryam Botekan dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas diperoleh alur kerangka berfikir sebagai berikut :



**Gambar 2.1**

**Bagan Kerangka Berpikir**