

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI

1. Pengertian kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan.

Kemampuan (ability) merujuk pada potensi bawaan atau yang dikembangkan seseorang untuk melakukan tugas, aktivitas, atau fungsi tertentu secara efektif, yang melibatkan kombinasi faktor fisik, mental, dan kognitif (Woolfolk, 2020). Kemampuan adalah kapasitas individu untuk melakukan tugas tertentu secara efektif, bersumber dari faktor bawaan dan latihan, serta dapat berkembang melalui pengalaman belajar. Yang mana Kemampuan bukanlah dengan sesuatu yang sudah ada sejak lahir melainkan sesuatu yang bisa berkembang melalui latihan, baik dalam pengalaman, dan proses belajar, dan mengapa seseorang dapat melakukannya dengan baik karna adanya potensi bawaan dan dukungan dari latihan yang ia dapat, maka dari itu kemampuan itu bukan sifat yang tetap, akan tetapi dapat meningkat seiring perkembangan waktu.

b. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca pada anak usia dini merupakan kegiatan Tujuannya adalah mengolah dengan baik segala informasi yang diterima anak dari lingkungannya, di mana melalui interaksi dengan teks, anak secara aktif membangun pemahaman tentang dunia dan mengembangkan kemampuan literasi awal" (Agusriani, 2018, hlm. 47). Membaca permulaan, atau emergent literacy, bertujuan untuk membangun fondasi awal yang Membangun kemampuan membaca awal melalui metode interaktif yang mampu menstimulasi minat anak terhadap dunia literasi sehingga anak dapat secara bertahap mengembangkan kesadaran fonologis dan konsep cetak sebelum memasuki tahap membaca konvensional (Qomariah, 2023). Membaca

permulaan adalah proses pengenalan simbol tulisan untuk memahami makna melalui tahapan mengenal huruf, bunyi, kata, dan kesadaran bahwa tulisan menyampaikan pesan. Yang mana membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar membaca, yaitu ketika anak mulai mengenal tulisan dan memahami bahwa tulisan memiliki arti, karna anak usia dini tidak membaca secara langsung melainkan dengan tahapan – tahapannya yaitu dengan, Identifikasi visual huruf, penguasaan bunyi yang dihasilkan huruf, serta proses dalam menyatukan huruf untuk membentuk sebuah kata. Secara keseluruhan, tujuan ini menekankan pendekatan konstruktivis yang aktif, di mana orang tua dan pendidik berperan sebagai fasilitator untuk mempersiapkan anak menghadapi tuntutan pendidikan formal (Sulistyaningsih & Sari, 2021).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Standar Pendidikan Anak Usia Dini menetapkan beberapa indikator pencapaian perkembangan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun, antara lain:

1. Mampu melafalkan simbol-simbol huruf yang sudah dipelajari.
2. Mengenal bunyi awalan huruf dari nama objek di lingkungan sekitar.
3. Menentukan kumpulan gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal serupa.
4. Mengerti kaitan antara suara (fonetik) dengan bentuk hurufnya.
5. Dapat membaca nama pribadinya sendiri.
6. Mampu menuliskan nama pribadinya sendiri.
7. Menangkap makna atau pesan dari kata-kata dalam sebuah cerita.

Hal ini sejalan dengan pendapat Farr (dalam Dalman, 2014:5) yang menyatakan bahwa "membaca adalah jantung dari pendidikan. yang artinya membaca adalah merupakan jantungnya pendidikan, dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas.

c. Tujuan Membaca Permulaan

Target pencapaian ketrampilan membaca awal ialah membangun kesiapan literasi anak melalui minat membaca, kemampuan fonologis, pengenalan huruf, dan memahami fungsi tulisan sebagai alat komunikasi. Yang mana dari Minat membaca Anak merasa senang dengan kegiatan membaca dan tertarik terhadap buku atau tulisan-tulisan. Dengan Kemampuan fonologis Anak dapat mengenali bunyi-bunyi bahasa seperti bunyi huruf (a, b, c), suku kata Melalui kegiatan pengenalan abjad, Keterampilan anak dalam mengasosiasikan bunyi dengan simbol huruf terbangun melalui kemampuannya dalam mengenali wujud visual serta pemahaman terhadap penamaan alfabet tersebut.

Secara keseluruhan, tujuan ini menekankan pendekatan konstruktivis yang aktif, di mana orang tua dan pendidik berperan sebagai fasilitator untuk mempersiapkan anak menghadapi tuntutan pendidikan formal (Sulistyaningsih & Sari, 2021).

d. Periodisasi Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini

Dalam Departemen Pendidikan Nasional (2000:6,7,8) Kemampuan membaca pada anak dikelompokkan ke dalam sejumlah tahapan spesifik dalam proses perkembangannya. yaitu ;

1) Fase Imajinatif (*Magical Stage*)

Dalam fase ini, muncul kesadaran awal pada diri anak bahwa buku merupakan objek yang bernilai, yang ditunjukkan melalui aktivitas sederhana seperti mengeksplorasi tiap halaman atau terus membawa buku favoritnya. Guna mengoptimalkan periode ini, peran orang dewasa sebagai figur teladan sangat diperlukan. Guru maupun orang tua hendaknya mendemonstrasikan aktivitas membaca secara langsung, membacakan narasi secara rutin, serta membangun dialog interaktif bersama anak mengenai isi bacaan tersebut

2) Periodisasi Perkembangan Persepsi Diri pada Anak (*Self Concept Stage*)

Anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca dan meniru aktivitas literasi, seperti membaca pura-pura dan mengaitkan gambar dengan pemahaman atau pengalaman lama, bahkan jika dalam berbbahasanya belum sesuai. Oleh sebab itu, orang tua atau guru hebat memilih untuk menstimulasi dengan membacakan buku serta memastikan ketersediaan buku-buku yang akrab agar anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan membaca.

3) Periodisasi Memaknai Visual (*Bridging Reading Stage*)

Pada tingkat ini, anak telah cakap membaca berbagai jenis materi tanpa batasan (secara bebas). Mereka mengumpulkan makna dari tanda dan isyarat yang sudah familiar untuk membuat prediksi tentang bahan bacaan, khususnya bahan yang terkait erat dengan latar belakang pengalaman anak. Semakin mudah dibaca. Pada tahap kelima ini, orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaannya. Membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai.

4) Periodisasi Kelancaran Dalam Memaknai Teks (*Independent Reader Stage*)

Fase ini ditandai dengan kemampuan anak untuk membaca berbagai teks secara leluasa. Dengan memanfaatkan pemahaman terhadap tanda-tanda yang sudah dikenal, anak dapat memproyeksikan isi bacaan, yang mana kemudahan membaca ini meningkat seiring dengan kesesuaian materi dengan latar belakang kehidupan mereka. Dukungan dari lingkungan sekitar, seperti guru dan orang tua, masih sangat diperlukan melalui kegiatan membacakan buku yang variatif. Langkah ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana perbaikan kualitas bacaan anak, tetapi

juga sebagai bentuk bantuan dalam menyeleksi konten bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

e. Faktor -Faktor yang berperan terhadap kemampuan membaca

Determinasi kemahiran literasi pada kelompok usia empat hingga enam tahun dipengaruhi oleh sinergi berbagai variabel yang kompleks. Faktor-faktor tersebut mencakup kondisi lingkungan sosial serta atribut personal yang melekat pada diri anak, di mana keduanya saling berinteraksi secara berkesinambungan, yang dapat mempercepat atau menghambat perkembangan literasi muncul *emergent literacy*. Berikut faktor-faktor utama yang didasarkan pada penelitian terkini:

1). Faktor Lingkungan Rumah

lingkungan rumah adalah sumber paparan bahasa dan literasi pertama anak — jumlah dan kualitas interaksi bahasa di rumah sangat menentukan seberapa cepat dan kuat anak mengembangkan keterampilan membaca awal dengan rumah yang menyediakan buku bergambar, majalah anak, kartu kata, atau papan-label di rumah, setiap barang yang ada di rumah maupun sekolah diberi label Namanya, orang tua yang selalu rutin membacakan buku untuk melatih kosakata saat sebelum tidur, dan orang tua yang sering berdialog, bertanya kepada anaknya tentang hari-harinya di sekolah.

2). Faktor sekolah

Yaitu dengan sekolah menyediakan program, materi, dan interaksi sosial yang sistematis untuk belajar membaca; kualitas pengajaran di sekolah sangat memengaruhi kecepatan dan keberhasilan membaca permulaan. Seperti contoh kegiatan belajaran dengan tujuan yang jelas pengenalan huruf yang konsisiten selama beberapa hari dalam seminggu, lalu Fasilitas dan sumber belajar seperti sudut baca, poster alfabet, kartu huruf, dan alat peraga seperti roda putar meningkatkan eksposur dan latihan.dan juga dengan interaksi Bersama teman sebaya.

3). Faktor Individu (Kognitif dan Motivasi)

motivasi menentukan seberapa besar anak dalam berpartisipasi, latihan, dan mempertahankan. anak yang memang suka bercerita dan membaca buku akan lebih sering mengeksplorasi teks, dan pengalaman membaca yang menggembirakan dapat memperkuat motivasi; pengalaman memalukan atau tekanan yang berlebihan dapat menurunkan minat membaca anak.

B. Media Pembelajaran Roda Putar Huruf (*Alphabet Spinning wheel*)

1. Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berakar dari kata *medium* dalam bahasa Latin yang memiliki makna harfiah 'perantara' atau 'tengah'. Dalam lingkup pendidikan, instrumen ini didefinisikan sebagai alat bantu yang menjembatani komunikasi antara pengajar dan siswa. Penggunaan media bertujuan untuk mengoptimalkan dinamika interaksi edukatif sehingga transfer pengetahuan menjadi lebih efisien dan terstruktur. Adapun Teknologi Pembelajaran dipandang sebagai bidang teori sekaligus praktik yang mencakup kegiatan merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, Selain melakukan penilaian terhadap seluruh mekanisme dan perangkat belajar, teknologi pendidikan memfokuskan diri pada area pengembangan. Fokus utama pada bidang ini adalah melakukan konversi dari konsep-konsep rancangan yang telah disusun ke dalam bentuk material fisik atau bahan edukasi yang siap digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Tahapan pengembangan wajib dilakukan secara sistematis, Rangkaian ini mencakup fase formulasi rencana, realisasi proses produksi, hingga tahapan peninjauan kembali (evaluasi). Dalam pengertian yang lebih luas, metodologi didefinisikan sebagai prosedur yang disusun secara konsisten dan terorganisir sebagai sarana untuk mewujudkan target yang telah ditetapkan.

2. Manfaat Media

Menurut Kemp & Dayton *Benefits of Instructional Media* Menjelaskan sejumlah keuntungan yang dapat diraih, antara lain:

- a) Menghasilkan standar yang konsisten dalam penyajian konten instruksional kepada seluruh peserta didik.
- b) Meningkatkan daya tarik dalam kegiatan belajar-mengajar guna menumbuhkan antusiasme peserta didik
- c) Mendorong terciptanya pola pengajaran yang bersifat partisipatif, sehingga hubungan antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih komunikatif.
- d) Mengoptimalkan penggunaan jam pelajaran dengan memangkas hambatan dalam distribusi materi sehingga target kurikulum tercapai lebih cepat.
- e) Mengoptimalkan efektivitas penyerapan materi sehingga pengalaman belajar yang dialami siswa menjadi lebih substansial dan bermakna.
- f) Melakukan proses pembelajaran di mana saja dan kapan saja
- g) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan bahan ajar
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

3. Roda Putar Huruf

Media Pembelajaran Roda Putar Huruf atau *Alphabet Spinning wheel*, adalah alat interaktif yang berbentuk roda obyek bundar atau lingkaran yang dapat di putar yang di lengkapi huruf abjad (a-z), dengan di sertakan warna apa saja yang dapat memikat atau menarik minat anak usia dini.

Media roda putar huruf ini juga digunakan untuk latihan pengenalan huruf-huruf abjad, fonetik, dan membaca permulaan melalui permainan dengan cara anak maju bisa individu/kelompok dan bermain dengan cara memutar roda terlebih dahulu dan mengidentifikasi huruf yang muncul tersebut. Dalam PAUD khususnya di kelompok B, media roda putar huruf ini mampu mendukung pembelajaran berbasis bermain, sesuai dengan teori konstruktivis yang di kemukakan oleh Vygotsky (1978), di mana anak membangun pengetahuannya melalui interaksi manipulatif. Keefektifannya juga terletak pada peningkatan motivasi dan retensi huruf hingga 25-30% dibandingkan metode konvensional (Pyle et al., 2017). Instrumen edukasi berupa roda putar ini diadaptasi dari mekanisme permainan *roulette*, istilah yang berakar dari bahasa Prancis dengan makna harfiah 'roda kecil', dan dikembangkan pertama kali oleh Blaise Pascal. Dalam ranah pendidikan, media tersebut dioperasikan sebagai alat peraga yang mengadopsi prinsip permainan *Twister*. Popularitas alat ini di lingkungan sehari-hari memberikan keuntungan tersendiri bagi siswa, karena keakraban mereka terhadap cara kerja media ini memudahkan adaptasi dan keterlibatan aktif dalam dinamika pembelajaran (Zurlita dkk., 2022). Nantinya Anak-anak akan diperintahkan untuk maju kedepan secara bergiliran untuk mengenal huruf-huruf melalui media roda putar huruf ini. Tujuan pembelajaran ini tidak hanya sekedar menggunakan metode Demonstrasi/ceramah, tetapi juga memanfaatkan media yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimaksudkan agar siswa merasa antusias, yang pada akhirnya mempermudah mereka dalam menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan di kelas. Media yang digunakan ini berupa sebuah lingkaran membentuk roda yang terbuat dari kardus bekas. Bahan-bahannya sederhana, seperti kardus, lem, paku kertas, dan kertas HVS yang sudah kita design menyerupai roda putar yang berisikan huruf alphabet A-Z. dan kardus yang lainnya membentuk persegi Panjang sebanyak 5 yang ujungnya berisikan huruf vocal. Anak-anak akan maju satu per satu, memutar roda tersebut, dan ketika roda berhenti, mereka akan menyebutkan dan menulis huruf yang muncul di roda putar tersebut. Dengan

cara ini, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong anak-anak untuk lebih termotivasi serta antusias dalam mempelajari dan mengenal huruf.

C. Penelitian Terdahulu / Relevan

1. Skripsi Syarifah Halifah, IAIN Parepare (2023) Studi mengenai pengembangan bahasa melalui media roda putar pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare mengungkapkan temuan yang signifikan. Data menunjukkan bahwa implementasi roda putar huruf secara efektif mampu mengoptimalkan kecakapan anak dalam mengidentifikasi simbol literasi. Sebelum intervensi dilakukan, tingkat pengenalan huruf hanya mencapai 43,3%, di mana anak-anak masih mengalami kendala dalam membedakan bentuk serta bunyi huruf, termasuk kesulitan memisahkan antara fonem vokal (a, I, u, e, o) dengan abjad dasar lainnya (a, b, c, d) Merespons kondisi tersebut, guru kemudian menerapkan strategi pengurutan huruf sebagai langkah lanjutan. pada roda putar huruf (alphabet spinner) Media roda putar huruf ini juga digunakan untuk latihan pengenalan huruf-huruf abjad, fonetik, dan membaca permulaan melalui permainan dengan cara anak maju kedepan bisa individu/kelompok dan bermain dengan cara memutar roda terlebih dahulu dan mengidentifikasi huruf yang muncul tersebut. Dalam PAUD khususnya di kelompok B, media roda putar huruf ini mampu mendukung pembelajaran berbasis bermain, sesuai dengan teori konstruktivis yang di kemukakan oleh Vygotsky (1978).
2. Skripsi Fathonah dkk (2024) studi Implementasi kartu huruf digital dalam mengoptimalkan kompetensi pengenalan abjad bagi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina, Kecamatan Monta, Kabupaten Bima, NTB. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa proses pengajaran pengenalan abjad masih konvensional dan kurang inovatif. Guru cenderung mengandalkan metode tradisional, Kegiatan instruksional konvensional masih mendominasi, seperti metode dikte di mana guru menuliskan abjad di papan tulis untuk ditiru oleh siswa dalam buku catatan mereka. Selain itu,

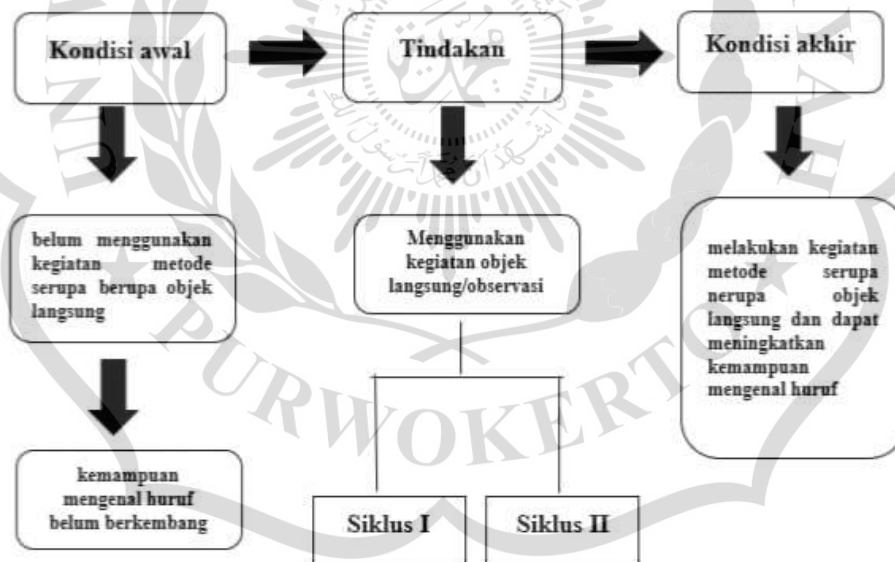
latihan literasi masih terbatas pada penarikan garis putus-putus untuk membentuk pola huruf pada Lembar Kerja Anak (LKA). Minimnya penggunaan media yang inovatif menciptakan atmosfer belajar yang monoton, yang berdampak langsung pada merosotnya antusiasme, konsentrasi, serta motivasi belajar anak. Data empiris dari observasi dan wawancara pada Kelompok B menunjukkan fakta bahwa baru separuh dari jumlah siswa (13 dari 26 anak) yang berhasil mengenali seluruh abjad dengan akurat. Kondisi ini mencerminkan adanya ketimpangan perkembangan, di mana kemampuan bahasa anak cenderung tertinggal jika dikomparasikan dengan kemajuan pada aspek kognitif, motorik, maupun sosial-emosional mereka. Masalah utama termasuk kesulitan membedakan huruf serupa (misalnya, b/d atau p/q), yang semakin terlihat saat siswa mengalami kesulitan belajar, sehingga banyak anak belum menguasai seluruh huruf dasar.

3. Skripsi Febyana Arifani (2021) studi Pemanfaatan media Bingo Huruf menjadi instrumen utama dalam riset ini untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenali huruf-huruf alfabet. Penelitian yang bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan tersebut memaparkan bagaimana pendekatan berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif bagi pembelajaran literasi dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh beberapa masalah, antara lain rendahnya kualitas lembaga PAUD akibat kurangnya kesadaran pendidik untuk meningkatkan pengetahuan dan rendahnya honor yang memengaruhi fokus pendidik, serta masih banyaknya pendidik yang menggunakan metode Calistung yang kurang kreatif. Selain itu, Meskipun memiliki persamaan dalam target pengembangan kemampuan pengenalan huruf pada kelompok B, penelitian ini berbeda secara operasional dengan riset terdahulu. Permasalahan utama yang diangkat tetap berpusat pada rendahnya capaian pengenalan abjad pada siswa B2. Akan tetapi, spesifikasi pembeda penelitian ini terletak pada pemilihan jenis intervensi atau media pembelajaran, yang mana penelitian sebelumnya lebih banyak memanfaatkan kartu huruf dan metode permainan Bingo.

D. Kerangka berpikir

Berlandaskan tinjauan pustaka tersebut, disusunlah sebuah kerangka berpikir guna memetakan alur pelaksanaan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pesarean. Pada tahap pra-tindakan, pendidik menghadapi kendala dalam mengukur tingkat pengenalan huruf anak secara objektif. Sebagai solusi, peneliti mengimplementasikan penggunaan media roda putar huruf yang dirancang untuk memetakan potensi serta kemampuan literasi dasar peserta didik di wilayah Kecamatan Pagerbarang tersebut. Riset ini mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menjadikan permainan roda putar sebagai instrumen utama. Agar siklus tindakan dapat mencapai hasil yang maksimal, kerangka berpikir berikut berfungsi sebagai fondasi teoretis dan operasional selama proses penelitian berlangsung.

Gambar. 2.1 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Hipotesis dipahami sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut disusun dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan landasan teori di atas, dapat dirumuskan Melalui pemanfaatan media roda putar huruf, diasumsikan bahwa terdapat peningkatan yang positif terhadap kemampuan literasi dasar (membaca permulaan) pada anak di lokasi penelitian.

