

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemampuan bahasa terus tumbuh pada masa ini. Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Bersamaan dengan pertumbuhan perbendaharaan kata selama masa sekolah, anak-anak semakin banyak menggunakan kata kerja yang tepat untuk menjelaskan satu tindakan seperti memukul, melempar, menendang, atau menampar. Mereka belajar tidak hanya untuk menggunakan banyak kata lagi, tetapi juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

Menurut Lilis Madyawati (2019) Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa.

Kemampuan bahasa merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Menurut Indah Sukma (2022) Mengenal dan memahami bahasa bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama hewan, nama buah dan nama benda yang disekitar anak. Simbol-simbol identik dengan sebuah gambar yang nantinya

akan digunakan untuk menjembatani dan merespon bahasa anak menyebutkan nama-nama buah dan benda sehingga akan terjalin komunikasi yang lebih matang dalam membantu peningkatan kemampuan bahasa anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada anak di KB Harapan Sambiwiyang terungkap bahwa yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran anak adalah aspek perkembangan bahasanya. Hal ini mengacu bahwa dari 20 anak terdapat 14 anak yang masih belum berkembang sesuai harapan atau sekitar 70%. Adapun gejala yang peneliti temukan yaitu: 1) Sebagian besar anak masih ada yang susah untuk mengenali huruf abjad, 2) Sebagian besar anak masih ada yang belum lancar membaca, 3) Kurang banyaknya media tentang perkembangan bahasa, 4) Sebagian besar anak masih terbolak balik dalam penyebutan huruf abjad.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh faktor internal maupun faktor eksternal anak. Faktor internal yaitu faktor yang disebabkan oleh diri anak, disini anak memiliki keinginan hanya untuk bermain saja kemungkinan karakter seperti itu terbawa dari rumah, jadi ketika teman yang lain membuat tugas ada anak yang sibuk main saja. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan dari luar diri anak, yakni: guru masih kurang kreatif atau monoton dalam menggunakan metode pada saat menyampaikan pembelajaran.

Guru hanya menggunakan gambar dan kurang komunikatif dalam menyampaikan pembelajaran. Sehingga peserta didik akan merasa kurang bersemangat, dan merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Media ajar yang diterapkan oleh guru saat ini rata-rata masih menggunakan media cetak atau buku sebagai pemberian materi pada proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif dan tidak memiliki kesempatan untuk menggali potensi yang dimiliki. Sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut, hendaknya seorang guru memiliki metode dan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasinya. Salah satunya dengan penggunaan media sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan peserta didik saat ini adalah media Papan Pintar Abjad (Papija).

Menurut Indah Sukma (2022) media Papan Pintar Abjad adalah media grafis yang sangat efektif, dan juga dapat menampilkan pesan tertentu ke target tertentu. Mukhtar (2020) Mengemukakan bahwa media papan pintar huruf merupakan media grafis yang juga termasuk ke dalam dua dimensi dan sangat efektif untuk penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Media papan pintar huruf abjad adalah media yang dilapisi kain flanel dan terdapat pola sketsa gambar benda di bagian depan papan. Media papan pintar huruf abjad berfungsi untuk pengenalan huruf pada anak dini dengan cara mencocokkan bagian potongan huruf alfabet pada papan media yang sudah dibuat pola sketsa.

Berdasarkan problematika diatas menemukan beberapa persoalan yang dianggap penting dan serius serta harus menjadi perhatian bersama. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Bahasa Dengan Tebak Gambar Melalui Papan Pintar Abjad (Papija) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Harapan Sambidayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini.
2. Sebagian anak belum bisa mengungkapkan ide/belum mau bercerita
3. Sebagian anak masih kesulitan dalam mengucapkan dan mengenal huruf abjad dari a-z
4. Siswa tidak termotivasi untuk belajar.

## **C. Cakupan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka cakupan masalah dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan bahasa dengan tebak gambar melalui Papan Pintar Abjad (Papija) pada anak usia 4-5 tahun Di KB Harapan

Sambiwayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.

#### **D. Rumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan latar belakanag beserta gejala-gejala yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Media Papan Pintar Abjad (Papija) dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dengan Tebak Gambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB Harapan Sambiwayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan ?

Rumusan masalah dipecahkan dengan suatu kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK). Guru diharapkan dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga kemampuan kemampuan pra literasi dapat meningkat.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan bahasa anak dengan tebak gambar melalui Papan Pintar Abjad (Papija) pada anak usia 4-5 tahun di KB Harapan Sambiwayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis ini dapat menambah pengetahuan tentang media Papan Pintar Abjad (Papija) dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan tebak gambar pada anak usia 4-5 tahun di KB Harapan Sambiwayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Anak dapat melakukan media ini sendiri tanpa bantuan guru dan setelah jadi anak boleh memperlihatkan hasilnya ke guru.

### b. Bagi Guru

Cara alternatif untuk anak agar tidak bosan dengan media permainan yang digunakan, berilah anak media yang bervariasi agar anak menjadi lebih semangat lagi.

### c. Bagi Lembaga

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga akan menghasilkan guru dan anak didik yang berkualitas.

### d. Bagi Orang Tua

Orang tua lebih banyak memperhatikan belajar anak-anaknya di rumah agar dapat mencapai hasil belajar yang baik terhadap anak-anaknya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

1. Anysha Pratiwi, Yuliska Candra (2022) yang berjudul “Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun” dari Penelitian yang bersumber pada hasil uji hipotesis terhadap keahlian emahami lambang bilangan anak umur 5- 6 tahun pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, diperoleh bahwa pada kelas eksperimen (kelompok B1) dengan jumlah anak 15 orang di peroleh skor tertinggi dan skor terendah 33. Sedangkan pada kelas kontrol (kelompok B2) degan jumlah anak 15 orang skor tertinggi 33 dan skor terendah 28. Bersumber pada hasil riset serta ulasan bisa disimpulkan kalau ada perbandingan yang signifikan dalam keahlian memahami lambang bilangan dengan memakai media papan pintar dibandingkan dengan yang tidak memakai media papan pintar. Secara totalitas media papan pintar mempengaruhi terhadap keahlian memahami lambang bilangan pada anak umur 5- 6 tahun yang terbuti pada hasil uji - t (uji hipotesis).Adapun perbedaan peneliti tersebut lebih fokus ke mengenal lambang bilangan, sedangkan persamaannya dengan penulis teliti adalah sama-sama membahas papan pintar.
2. Penelitian Najiha Amalia, Tutut Handayani, Izza fitri pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Papan Pintar Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Ar – Ridho Palembang” adapun dari Penelitian ini akan dilakukan di RA Ar–Ridho Palembang, penelitian ini menggunakan instrument observasi yang sudah diuji validasi untuk melihat kevalidan butir instrument dan tes lisan tidak terstruktur. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini terhadap kelompok B yaitu B5 dengan jumlah anak 12 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa, Penerapan media papan pintar angka di kelompok B kelas B5 di RA AR-Ridho Palembang dengan jumlah siswa

12, berpengaruh signifikan antara media papan pintar angka terhadap kemampuan kognitif anak, yang diperoleh dengan diperoleh  $t_{hitung} = 4,022$  sedangkan  $dk = 12 - 2 = 10$  dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat  $t_{tabel} = 1,717$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,022 > 1,717$ ), maka kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada Pengaruh Media Papan Pintar Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Ar-Ridho Palembang. Adapun perbedaan peneliti tersebut lebih fokus ke kemampuan kognitif anak usia dini, sedangkan persamaannya dengan penulis teliti adalah sama-sama membahas papan pintar.

3. Penelitian Fransiska Eufra Ninu, Marsianus Meka, Karmelia Rosfinda Meo Maku pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media PAPAN Pintar angka Aspek Kognitif untuk Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 tahun di TK ST. Petrus Bomari Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada” adapun dari Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan pintar angka dan untuk mengetahui kualitas hasil uji coba produk media papan pintar angka untuk kemampuan kecerdasan logis matematis pada anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun. Hasil media papan pintar angka untuk pembelajaran anak usia dini dengan kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi memperoleh hasil dengan persentase 91% dengan kualifikas “sangat valid”. Penilaian ahli media pembelajaran memperoleh persentase 88% dengan kualifikasi, penilaian buku panduan memperoleh persentase 94% dengan kualifikasi “sangat valid”, penilaian ahli desain pembelajaran hasil dengan persentase 80% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penilaian uji coba perorangan persentase 100% dengan kualifikasi “sangat valid”, dan penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 100% dengan kualifikasi “sangat valid”. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa media papan pintar angka layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif untuk kecerdasan logis matematis anak usia dini 5-6 tahun dalam mengenal media papan pintar angka di TKK St. Petrus Bomari. Adapun perbedaan peneliti tersebut lebih fokus ke aspek

kognitif untuk keerdasan logis matematis anak, sedangkan persamaannya dengan penulis teliti adalah sama-sama membahas papan pintar.

4. Penelitian Virda Mirantika, Fatrica Syafri, Buyung Surahman pada tahun 2020 yang berjudul “Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan Pre-Test dan Post-Test. Bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur sebelum diberikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pretest anak pada indikator berhitung masih belum berkembang dengan baik. Dengan adanya media papinka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat baik diterapkan, ini dibuktikan oleh peneliti anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak, dan di sana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dapat meningkat dengan baik. Dalam kegiatan pretest anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori mulai berkembang sedangkan hasil dari posttestnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Adapun perbedaan peneliti tersebut lebih fokus ke meningkatkan kemampuan berhitung, sedangkan persamaannya dengan penulis teliti adalah sama-sama membahas papan pintar.

## **B. Kerangka Teoretis**

### **1. Perkembangan Bahasa**

#### **a. Pengertian Bahasa**

Gunarti (2019) yang menyatakan bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem bunyi yang arbitler (mana suka) dipergunakan masyarakat dalam rangka kerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Seorang anak dapat mempelajari bahasa dengan berbagai cara dari komunitas belajarnya. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota satu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Bahasa menurut Yusuf (2019) memaparkan bahwa bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan. Menurut Rina Devianty (2019) Bahasa memiliki dua pengertian. Pertama, bahasa ialah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran serta perasaan, keinginan, dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi serta dipengaruhi. Kedua, bahasa ialah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk menyatakan atau mengungkapkan pikiran, keinginan, dan perasaannya.

#### **b. Fungsi Bahasa**

Berkaitan dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini, yang bermula dari mengenal nama-nama semua benda yang berada disekitar anak (Narazila Sari, 2021). Fungsi terpenting dari bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi. Bahasa berfungsi sebagai lem perekat dalam

menyatupadukan keluarga, masyarakat dan bangsa dalam kegiatan bersosialisasi. Seseorang itu akan mendapatkan respons atau tindak balas dari pihak penanggap tutur dengan bermacam-macam balas tindakan. fungsi bahasa dibedakan berdasarkan tujuan, yaitu :

- 1) Fungsi Praktis : Bahasa digunakan sebagai komunikasi dan interaksi antar anggota masyarakat dalam pergaulan hidup sehari-hari.
- 2) Fungsi Kultural: Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyimpan, menyebarkan dan mengembangkan kebudayaan.
- 3) Fungsi Artistik : Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan rasa estetis (keindahan) manusia melalui seni sastra.
- 4) Fungsi Edukatif: Bahasa digunakan sebagai alat menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 5) Fungsi Politis: Bahasa digunakan sebagai alat untuk mempersatukan bangsa dan untuk menyelenggarakan administrasi pemerintahan.

#### c. Karakteristik Bahasa

Hasan (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan setiap orang dalam berbahasa berbeda-beda. Ada yang berkualitas baik dan ada yang rendah. Perkembangan ini mulai sejak awal kehidupan. Sampai anak berusia 5 bulan (0 -1 tahun), seorang anak akan mengoceh seperti orang yang sedang berbicara dengan rangkaian suara yang teratur, walaupun suara dikeluarkan ketika berusia 2 bulan. Di sini terjadi penerimaan percakapan dan diskriminasi suara percakapan. Ocehan dimulai untuk menyusun dasar bahasa.

Usia satu tahun si anak dapat menyebut 1 kata atau periode holoprastik. Kemudian usia 18-24 bulan, anak mengalami percepatan perbendaharaan kata dengan memproduksi kalimat dua atau tiga kata disebut periode telegrafik sebab menghilangkan tanda atau bagian kecil tata bahasa dan mengabaikan kata yang kurang penting.

Selanjutnya Hasan (2019) berpendapat bahwa pada usia 2,5 s/d 5 tahun, pengucapan kata meningkat. Bahasa anak mirip orang dewasa. Anak mulai memproduksi ujaran yang lebih panjang, kadang secara

gramatik, kadang tidak. Lalu, pada usia 6 tahun ke atas, anak mengucapkan kata seperti orang dewasa. Karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini 5-6 tahun ditandai dengan :

- 1) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosakata
  - 2) Lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut : warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak dan permukaan
  - 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran pendengaran 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 dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.
  - 6) Memahami bentuk huruf (alfabet, hijaiyah) dan angka (latin, arab) dengan berbagai media.
  - 7) Memahami kalimat sederhana dalam buku cerita.
- d. Kemampuan Bahasa

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. (Ahmad Susanto, 2019). Kemampuan berbahasa disebut juga sebagai kemampuan linguistik. Seperti pendapat yang telah dijelaskan di atas, kemampuan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan mengenai diri seseorang itu sendiri, dalam memahami orang lain, dan mempelajari kosakata baru atau bahasa lainnya. Sedangkan kecerdasan berbahasa/ linguistik adalah kecerdasan seseorang dalam mengolah kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Kecerdasan berbahasa memiliki

empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis dan menghitung.

## **2. Tebak Gambar**

Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh (Yuliyanto, 2020).

Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Metode tebak gambar merupakan salah satu pengembangan dari permainan edukatif sebagai metode mendidik yang membuat anak senang untuk belajar. Kata tersebut Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama menghitung kembali gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan buah yang telah di pelajari. Atau permainan tebak gambar adalah permainan universal yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompok menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh (Yuliyanto, 2020).

Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak dengan model permainan seperti gambar yang di susun menimbulkan kosa kata baru yang di adaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Yuliyanto, 2020). Permainan tebak gambar ini berarti suatu permainan yang membuat pemainnya menerka-nerka maksud dari suatu gambar. Permainan tebak gambar ini dapat mencerdaskan kemampuan intelektual pada anak dan dapat memperkenalkan berbagai profesi pada anak.

Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Permainan tebak gambar menurut Yuliyanto (2020) mencakup : (1)

Mengungkapkan gambar yang sesuai. (2) Mencocokkan nama gambar dengan huruf. (3) Mengucapkan nama gambar sesuai dengan huruf awalnya. Metode tebak gambar merupakan salah satu pengembangan dari permainan edukatif sebagai metode yang membuat anak senang untuk belajar. Karena dengan permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh guru (Yuliyanto, 2020).

### **3. Papan Pintar Abjad**

#### **a. Pengertian Media Papan Pintar**

Papan Pintar Abjad adalah papan yang dilapisi kain flanel atau lain berbulu yang di atasnya diletakan potongan gambar atau simbol-simbol lain. Papan Pintar Abjad ialah papan yang berlapis kain flanel sehingga gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

Menurut Lilis Madyawati (2019) dapat diartikan pula bahwa Papan Pintar Abjad yaitu media efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Media Papan Pintar Abjad (*flanel board*) mempermudah gambar-gambar untuk dipasang dan disajikan serta dapat dilepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Papan Pintar Abjad ini juga dapat dipakai untuk mengungkapkan huruf dan angka-angka. Karena penyajiannya seketika, selain menarik perhatian anak, penggunaan papan flanel dapat membuat sajian pesan lebih efisien.

Dapat disimpulkan bahwa media papan pintar abjad adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat memberikan pesan tertentu kepada peserta didik (Kamaladini, 2021).

b. Manfaat Media Papan Pintar Abjad

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan media Papan Pintar Abjad juga dapat dirasakam pada penggunaan media Papan Pintar Abjad dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Materi pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. (2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. (3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan. (4) Peserta didik lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Ria Angraeni, 2020).

Menurut Sujiono (2019) kegunaan media Papan Pintar Abjad yaitu: 1) Perkenalkan konsep angka. 2) Nomor pelatihan dan angka pengenalan. 3) Tanamkan banyak pengertian. 4) Sebagai alat untuk memperkenalkan konsep penambahan dan pengurangan. 5) Jadilah cerdas saat menggunakan media Papan Pintar. Sedangkan Zsalshabilla Afiya Rizka (2022) menjelesakan kegunaan media Papan Pintar yaitu: 1) Memperjelas penyampaian pesan. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera 3) Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan manfaat media Papan Pintar Abjad yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu untuk Merangsang motivasi peserta didik, Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik, Menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan juga metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton dan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pintar Abjad

Setiap media pembelajaran sudah pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan media pembelajaran Papan Pintar Abjad. Menurut Zsalshabilla Afiya

Rizka (2022) kelebihan media papan pintar huruf adalah sebagai berikut: (1) Dapat dibuat sendiri, (2) Item-item dapat diatur sendiri, (3) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu, (4) Item-item dapat dipergunakan berkali-kali, (5) Memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, (6) Menghemat waktu dan tenaga. Sejalan dengan pendapat diatas tentang kelebihan media Papan Pintar Abjad menyebutkan bahwa ada 4 kelebihan yang dimiliki oleh media Papan Pintar Abjad yaitu: (1) guru dapat membuat sendiri media papan pintar (papan flanel), (2) media ini dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat, (3) media ini dapat memusatkan perhatian peserta didik terhadap suatu masalah yang dibicarakan, (4) dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatu sudah dipersiapkan terlebih dahulu dan peserta didik juga dapat melihat sendiri secara langsung.

Sedangkan kelemahan Papan Pintar Abjad di sebutkan oleh Zsalshabilla Afiya Rizka (2022) adalah sebagai berikut: (1) walaupun bahan flanel dapat menempel pada sesama, tetapi hal ini tidak dapat menjamin pada bahan yang berat, karena dapat terlepas ketika ditempelkan, (2) bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempel tersebut akan berhamburan jatuh.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Pintar Abjad

Beberapa yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan penggunaan Media Papan Pintar Abjad. Hanifah (2019) Prosudur pembuatannya yaitu langkah-langkah dan cara penggunaan dalam proses pembelajaran.

- 1) Gambar yang telah diberikan kain flanel atau perekat dipersiapkn terlebih dahulu
- 2) Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut didepan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajar.
- 3) Ketika pengajar akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan item, maka item dapat ditempelkan pada papan flanel telah dilapisi kain flanel.

Persiapan penggunaan:

- 1) Persiapan diri tentukan pokok pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan flanelgraf.
  - 2) Siapkan peralatan: siapkan gambar-gambar juga perekat yang terdapat di bagian belakang.
  - 3) Siapkan tempat penyajian: papan harus ada ditengah-tengah siswa dan dapat dilihat dari semua arah.
  - 4) Siapkan siswa, karena ukuran flanelgraf tidak terlalu besar maka cocok untuk digunakan pada kelompok kecil.
- e. Indikator Eektivitas media Papan Pintar Abjad.

Prosudur pembuatannya yaitu:

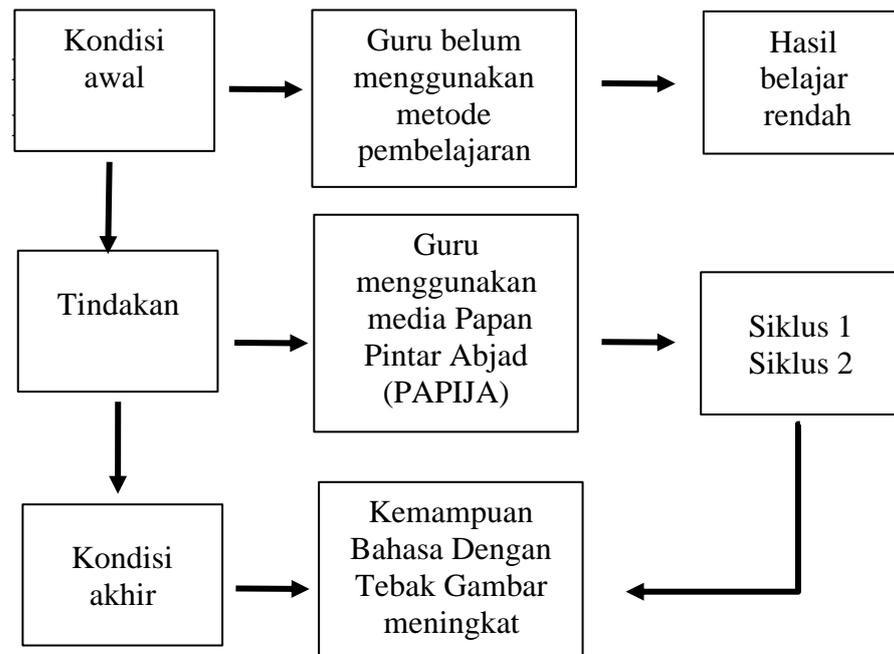
- 1) Guru menyiapkan papan
- 2) Guru mengungkapkan kain flanel pada papan
- 3) Guru mengumpulkan gambar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan
- 4) Guru mempersiapkan gambar yang di bagian belakangnya ditempelkan perekat
- 5) Guru mempersiapkan gambar yang ditempelkan pada papan sehingga gambar bisa merekat pada papan flanel
- 6) Guru mempersiapkan gambar yang sudah diberikan kain flanel
- 7) Guru mempersiapkan papan flanel
- 8) Guru mempersiapkan gantungan pada flanel ditempat yang mudah dilihat
- 9) Guru akan menjelaskan materi/pesan dengan menggunakan gambar
- 10) Guru menjelaskan gambar yang ditempelkan dan telah dilapisi kain flanel.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penggunaan media Papan Pintar Abjad (PAPIJA) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Bahasa dengan tebak gambar pada anak usia 4-5

tahun di KB Harapan Sambidayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.

Kerangka berpikir ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

*Sumber : Sugiyono (2017)*

#### F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui media Papan Pintar Abjad (Papija) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dengan tebak gambar pada anak usia 4-5 tahun di KB Harapan Sambidayang 3 Desa Karangsono Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.