

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

KB adalah lembaga pendidikan formal bagi anak-anak setelah pendidikan keluarga di rumah. Pendidikan KB ini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan KB berfungsi sebagai jembatan antara rumah (keluarga) dengan masyarakat yang lebih luas, yaitu sekolah.

Pendidikan KB bertugas mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar (Susanto (2021)). Salah satunya adalah pembelajaran bahasa, yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, mengenal huruf, menulis, mengenal alphabet, mendengarkan, memahami perintah, dan menggunakan bahasa. Mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf, kata, kalimat, tata bahasa, dan tata cara melafalkannya. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa KB merupakan lembaga pendidikan pra-akademik. Dengan demikian, KB tidak mengemban tanggung jawab dalam membina kemampuan akademik anak seperti membaca. Mengajarkan membaca di KB harus dalam batas-batas aturan pengembangan pra-akademik dan harus sesuai dengan kurikulum. Di dalam kurikulum anak tidak diajarkan membaca melainkan diberikan pembelajaran keaksaraan dengan menggunakan berbagai media salah satunya adalah kartu binatang, misalnya ingin mengenalkan huruf (a) guru memperlihatkan kartu binatang (ayam) atau

(apel).

Dalam kenyataannya di dalam praktik kependidikan pemikiran itu tidak sejalan. Orang tua berpikiran lain, bahwa keluar dari KB anak harus mampu menguasai kemampuan akademik yaitu membaca. Ada Pendidikan Sekolah Dasar mengajukan persyaratan tes untuk masuk dengan menggunakan konsep akademik, terutama tes membaca (Susanto (2021). Lembaga seperti ini dianggap sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas.

Berbicara tentang pendidikan anak usia dini, Sebenarnya sah-sah saja mengajarkan pelajaran baca tulis pada anak-anak KB, asalkan anak sudah siap untuk menerima pelajaran tersebut atau biasa disebut sebagai sudah muncul masa pekanya. Namun untuk membaca pada umumnya anak KB masih mengalami kesulitan. Adanya kesiapan atau kepekaan tersebut, biasanya muncul pada usia sekitar 4 - 6 tahun. Hal ini misalnya ditandai dengan adanya ketertarikan anak pada kegiatan-kegiatan pra membaca dan pra menulis seperti adanya kematangan visual motorik untuk dapat memegang alat tulis dengan benar atau meniru beberapa bentuk sederhana, kemampuan memusatkan perhatian, keinginan atau minat yang kuat untuk melihat gambar-gambar/tulisan di buku atau sekedar membuka-buka buku/majalah, senang bermain dengan huruf-huruf, dan sebagainya.

Terkait dengan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal alphabet bagi KB Darul Qalam Kabupaten Brebes ,Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini hendak menggunakan media kartu binatang untuk meningkatkan kemampuan mengenal alphabet bagi anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes sehingga anak mampu berkomunikasi dan mampu meningkatkan pembelajaran bahasa secara baik dan benar dengan teman sebaya maupun orang lain.

Fakta yang terlihat di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes masih banyak guru yang menerapkan cara yang kurang menarik dalam mengenalkan membaca atau mengenalkan alphabet pada anak. Anak belum mampu membangkitkan

minat membaca dan kemampuan membacanya. Hal ini bisa dilihat dari kemampuan mengenal alphabet di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes ditemukan keadaan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenali huruf, khususnya membaca yang ditandai dengan beberapa kondisi berikut: 1) Terdapat 30% anak kurang mampu dalam membaca; 2) Terdapat 50% anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes jarang sekali bersedia untuk membaca sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui. Jika disuruh membaca anak hanya diam; 3) hanya ada 20% anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes suka membaca.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf Vocal (A, I, U, E, O) Menggunakan Media Tunjuk Kartu Binatang Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di dalam penelitian ini, antara lain, ditemukan keadaan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenali huruf, khususnya membaca yang ditandai dengan beberapa kondisi berikut: 1) Terdapat 30% anak kurang mampu dalam membaca; 2) Terdapat 50% anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes jarang sekali bersedia untuk membaca sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui. Jika disuruh membaca anak hanya diam; 3) hanya ada 20% anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes suka membaca.

## **C. Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dilakukan agar pembahasan pada penelitian ini tidak meluas di luar tema penelitian. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal (A, I, U, E, O) menggunakan media tunjuk kartu binatang pada anak usia 3-4 tahun di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes melalui rangkaian kegiatan penelitian tindakan kelas.

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

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Apakah melalui penggunaan media tunjuk kartu binatang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O) bagi anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes?
- b. Bagaimana penerapan tunjuk media tunjuk kartu binatang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O) bagi anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes?

### 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini yakni, meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O) melalui penggunaan media tunjuk kartu binatang.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O) anak dengan menggunakan media tunjuk kartu binatang.
2. Untuk menjelaskan penerapan media tunjuk kartu binatang dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O)

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis adalah untuk pengembangan teori ilmu pendidikan khususnya bidang pendidikan anak usia dini dalam peningkatan mengenal huruf vokal (A,I,U,E,O) menggunakan kartu bintang di KB Darul Qalam Kabupaten Brebes.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Anak

Agar dapat berkomunikasi secara baik untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

### b. Bagi Orang Tua

Agar mengerti bahwa pengenalan mengenal alphabet adalah sebagai sarana yang sangat penting dalam berkomunikasi bagi anak di lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

### c. Bagi Guru

Agar mendidik dan mengajar sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar anak dalam berbahasa.

### d. Bagi Sekolah

Agar mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh anak dan guru di dalam lingkungan sekolah serta memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN**  
**HIPOTESIS**

**A. Kajian Pustaka**

Untuk memperjelas gambaran tentang alur penelitian serta menghindari duplikasi skripsi ini, berikut beberapa literatur yang penulis telusuri yang mengkaji tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Vocal (A, I, U, E, O) Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Kartu Binatang, diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2.1.**  
**Penelitian yang Relevan**

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Sya'diyah (2019) dengan judul Peningkatan keterampilan bicara anak usia 3-4 tahun melalui metode bercerita (wayang beber tematik) di KB Al-Jauhariyyah Muslimat Nu Kajen Margoyoso Pati.	Metode Bercerita (Wayang Beber Tematik) Di KB Al-Jauhariyyah Muslimat Nu Kajen Margoyoso Pati menyatakan bahwa metode bercerita dengan menggunakan Wayang Beber dapat meningkatkan keterampilan bicara pada anak sebesar 80%.	Objek penelitian/ lokasi penelitian dan media yang digunakan
2	Ismiyanti (2015) dengan judul Meningkatkan kemampuan bercerita melalui media wayang kardus pada anak kelompok A di TK	. Hasil penelitianhasil penelitian siklus 2 dalam meningkatkan kemampuan bercerita melalui media wayang kardus pada hari pertama adalah 4% kurang, 26% cukup dan 70% baik. Hari kedua 0% kurang, 25% cukup dan 75% baik,	Objek penelitian/ lokasi penelitian dan media yang digunakan

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Ummahat Simo Tahun 2014/2015	sedangkan hari ke tiga 0% kurang, 13% cukup dan 87% baik. Penerapan media wayang kardus dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak TK Ummahat Simo Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali	
3	Domas Eka Ningrositi (2018) Upaya meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode <i>Storytelling</i> kelompok B di TK Nurul Jannah Mudal Pasekan Boyolali	Terjadi peningkatan prosentase perkembangan bahasa anak: pada prasiklus sebesar 42,38%, siklus I sebesar 65,23%, dan siklus II sebesar 81,83%. Dari dua siklus yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode <i>storytelling</i> dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Nurul Jannah Mudal Pasekan Boyolali tahun pelajaran 2017/2018.	Objek penelitian/ lokasi penelitian dan media yang digunakan

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai peningkatan kemampuan bahasa anak dalam melafalkan huruf pada anak, sedangkan perbedaannya adalah mereka memakai metode yang berbeda dalam penelitiannya dalam penelitian ini menggunakan metode kartu bintang.

## B. Kajian Teoritis

### 1. Pengertian Peningkatan Kemampuan

Peningkatan adalah proses, perbuatan, cara meningkatkan usaha atau kegiatan, agar ada perkembangan yang lebih baik. Dalam hal ini anak akan mampu berkembang dengan berjalannya waktu, usia dan perkembangan tubuhnya maka di harapkan dengan perkembangan itu akan dapat meningkatkan aktivitas

anak, baik motorik dan kognitifnya.

Kemampuan/kompetensi adalah kemampuan bersikap, berfikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki. Sedangkan kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para dosen dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara dosen dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran (Dini, 2022:22).

## **2. Konsep Mengenal Huruf Vocal (A, I, U, E, O)**

### **a. Kemampuan Mengenal Huruf Vocal**

Menurut Munandar kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan (Putri, 2021:71). Kemampuan mengenal huruf juga memiliki arti kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf. Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri atas 26 huruf a-z (Karoma, 2019:116).

Menurut Purwati (2021) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak mengenal huruf, yaitu: 1) Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu: garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran; 2) Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu: bentuk segiempat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran; 3) Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya: garis lengkung /c/ dan garis tegak /i/ menjadi huruf 'a,b, d, p, q; 4) Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbeda dan menarik, misalnya huruf /s/ bunyinya seperti ular mendesis 'ssss'; 5) Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad; 6) Menunjukkan

nama-nama dari huruf abjad; 7) Mengurutkan huruf-huruf abjad dari kiri ke kanan; 8) Mengenalkan konsep huruf vokal terlebih dahulu (a, i, u, e, o) kemudian baru huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) dengan cara menyenangkan anak (Ukhti, 2022:118).

#### **b. Tujuan dan Manfaat Mengenal Huruf Vokal bagi Anak**

Levi & Ningrum (2023:64) menyatakan bahwa bunyi huruf vokal dibedakan berdasarkan posisi tinggi rendahnya lidah, bagian lidah yang bergerak, struktur, dan bentuk bibir. Jadi, bunyi huruf vokal tidak dibedakan berdasarkan posisi artikulasinya karena pada bunyi vokal tidak terdapat artikulasi. Sehingga bunyi yang di hasilkan tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara. Semua huruf vokal dihasilkan dengan bergetarnya pita suara. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa semua vokal adalah bunyi suara yang dihasilkan oleh artikulator atau bagian alat ucap yang dapat bergerak.

Menurut Cahyani (2020:19) fungsi pengenalan huruf vokal bagi anak sangat penting kerana huruf-huruf vokal diperlukan untuk menyambung huruf atau rangkaian huruf-huruf dari kumpulan konsonan yang dijadikan satu perkataan. Fungsi pengenalan huruf-huruf vokal sebagai huruf penyambung misalnya; a. Minta anak mengeja perkataan Sekolah. b. Buang huruf vokal 'e', 'o' dan 'a' = Sklh c. Coba minta anak menyebutkan kata Sklh dengan nyaring! (hati-hati, mungkin ada yang tergigit lidah!) Kegiatan pengenalan tersebut akan memberikan dampak positif bagi anak sehingga dengan mudah menyusun huruf vokal dan dapat mengeja kata yang tersusun dengan baik dan sistematis

#### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf Vokal**

Yunita (2015:22) Keberhasilan dalam mencapai sesuatu selalu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Demikian juga dengan keberhasilan pembelajaran mengenal huruf. Menurut Shofi terdapat beberapa faktor yang

dapat mempengaruhi keberhasilan mengenal huruf yaitu :

- 1) Kematangan mental. Kematangan mental sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Bila anak telah siap, maka keberhasilan akan lebih mudah diraih. Sebaliknya bila anak belum siap, maka pendidik perlu memberikan motivasi dan mengkondisikan anak siap untuk belajar.
- 2) Kematangan visual. Bila kemampuan visual anak berkembang baik, maka akan sangat membantu keberhasilan belajarnya. Karena dengan kemampuan tersebut, anak akan dapat membedakan perbedaan karakter masing-masing huruf secara baik.
- 3) Kemampuan mendengarkan. Kemampuan pendengaran yang bagus juga sangat membantu keberhasilan belajar, karena belajar membaca sangat berkaitan erat dengan masalah bunyi atau suara. Untuk dapat membedakan bunyi huruf yang satu dengan yang lain, anak membutuhkan pendengaran yang baik.
- 4) Perkembangan wicara dan bahasa. Perkembangan wicara dan bahasa diperlukan ketika anak hendak mengucapkan sebuah kata atau kalimat. Ketika anak belum mampu berbicara dengan baik, pembelajaran mengenal huruf akan berhenti pada tahap mengenal karakter huruf. Namun tidak ada salahnya pembelajaran mengenal huruf dimulai sejak anak baru belajar berbicara.
- 5) Keterampilan berfikir dan mendengarkan. Keterampilan berfikir dan mendengar yang baik, akan sangat membantu ketepatan daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu mengasah kepekaan bunyi sebaiknya dilakukan sejak dini dan dapat dimulai sejak anak masih berusia nol sampai tiga bulan.
- 6) Perkembangan motorik. Perkembangan motor anak terutama motorik halus, berkaitan erat dengan keberhasilan mengenal huruf. Karena kegiatan belajar mengenal huruf akan sangat efektif bila dilakukan

bersama-sama dengan kegiatan belajar menulis. Perkembangan motorik halus yang baik akan sangat membantu anak berlatih menuliskan segala hal yang sedang atau telah anak pelajari dalam kegiatan belajar mengenal huruf.

- 7) Kematangan sosial dan emosional. Ketika anak telah memiliki kematangan sosial emosional, maka emosi anak akan lebih mampu bersabar sehingga anak mampu berkonsentrasi lebih lama.
- 8) Motivasi. Motivasi yang kuat akan mendorong keberhasilan yang lebih baik. Pemberian motivasi kepada anak sebelum memulai pembelajaran sangat penting dilakukan. Beberapa cara yang dapat pendidik lakukan antara lain dengan menyediakan banyak buku-buku yang menarik perhatian anak, memperhatikan betapa senangnya bila kita bisa mengenal huruf dan mendapatkan banyak pengetahuan dari buku yang kita baca (Yunita, 2015).

#### **d. Tahapan Klasifikasi Mengenal Huruf Vocal pada Anak**

Menurut Hall kemampuan mengenal alphabet merupakan kemampuan kognitif dan sosial yang melibatkan strategi yang luas untuk memperoleh makna (Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019:91). Sesungguhnya anak mulai membaca jauh sebelum mereka masuk TK. Mereka sudah belajar secara alamiah dari lingkungannya baik lingkungan fisik maupun tulisan dalam percakapan, TV, surat, atau media cetak lainnya. Anak juga belajar berbagai simbol baik dalam bentuk kartu binatang maupun tulisan yang merupakan awal dari belajar membaca.

Menurut Afif (2021:76) ada 5 tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak, yaitu :

##### **1) Tahap Magis (*Magical Stage*)**

Anak memahami fungsi dari bacaan, mulai menyukai bacaan, menganggap bacaan itu penting, sering menyimpan bacaan yang dia suka dan

membawanya kemana-mana dia mau. Anak usia 2 tahun sudah memperlihatkan tahap ini. Orang tua dan guru dapat memacu perkembangan tahap ini dengan membacakan cerita atau bacaan kepada anak. Gunakan buku-buku berkartu binatang agar mempermudah anak memahaminya dan mengembangkan imajinasinya. Sediakan buku-buku yang menarik.

#### 2) Tahap Konsep Diri (*Self-concept Stage*)

Anak memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Dia sering menerangkan isi atau kartu binatang dalam buku yang dia sukai kepada anak lain seakan dia sudah dapat membaca. Anak usia 3 tahun sudah mencapai tahap ini. Orang tua dan guru dapat memacu perkembangan tahap ini dengan membacakan cerita atau bacaan kepada anak, ajak anak ke toko buku atau perpustakaan dan beri kesempatan memilih buku yang dia sukai.

#### 3) Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering dia jumpai, misal dari buku cerita. Dia mampu menceritakan kembali alur cerita dalam buku yang sering diceritakan kepada anak. Dia juga mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alfabet. Anak usia 4 tahun sudah mencapai tahap ini. Sediakan berbagai macam bacaan dengan ukuran huruf yang besar. Sediakan pula alfabet dan permainan huruf untuk bermain dan belajar merangkai huruf.

#### 4) Tahap Membaca Lanjut (*Take-Off Reader Stage*)

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Dia mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya. Anak mulai mengeja dan membaca kata. Anak usia 5 tahun sudah mencapai tahap ini. Sediakan berbagai bacaan, seperti buku berkartu binatang yang sesuai untuk anak.

##### 5) Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak dapat membaca secara mandiri, sering membaca buku sendirian, dia juga memahami makna dari apa yang dibaca, dan mencoba menghubungkan apa yang dibaca dengan pengalamannya. Anak usia 6-7 tahun biasanya sudah mencapai tahap ini. Sediakan berbagai macam bacaan berkartu binatang berwarna-warni dengan ukuran huruf yang relatif besar agar anak tertarik membaca se cara mandiri.

Nurhalisa & Ariyanto (2024:115) Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak di atas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan (termasuk di dalamnya peranan orang tua dan guru) seharusnya menciptakan berbagai aktivitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar berbagai potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan kemampuan membaca biasanya juga beriringan dengan kemampuan menulis yang banyak terkait dengan perkembangan motorik anak. Dalam pengembangan mengenal alphabet di KB terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesa (Montessori), metode global (*Decroly*), dan metode *whole-linguistic* (Vygotsky).

Mukaromah (2023:211) memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, Montessori memperkenalkan permainan mengenal alphabet dimulai dari unsur huruf. Permainan mengenal alphabet Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan kartu binatang

pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf a disertai kartu binatang ayam, angsa (jenis binatang) atau anggur, apel (jenis buah-buahan). Metode mengenal alphabet menurut Montessori seorang anak kecil tidak diajari menulis, ia disodori pengalaman konkret tertentu yang membantunya mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan lainnya yang mengarahkannya kepenemuan kemampuan menulis secara mandiri. (Arian, 2022:76).

Pengajaran pusat perhatian yang dirintis oleh *Ovideminat Decroly* dari Belgia justru mengembangkan permainan mengenal alphabet pada anak dengan metode global. Metode ini didasarkan pada teori gestalt yang dikembangkan dari ilmu jiwa gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif gestalt, anak pertama kali memaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsur 'a' hanya bermakna jika "a" ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya 'ayam berlari'). Atas dasar ini *Decroly* memperkenalkan mengenal alphabet pada anak dimulai dengan memperkenalkan 'kalimat'. Kalimat dalam permainan mengenal alphabet *Decroly* dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti 'ambil apel itu'. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan panel, karton yang dapat ditempelkan.

Dalam pendekatan '*whole-linguistic*', permainan mengenal alphabet tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan linguistik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan

memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan) membaca kartu binatang dan tulisan yang menyertainya. Pendekatan *whole-linguistic* adalah suatu pendekatan dalam mengembangkan mengenal alphabet dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistik anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama. Pendekatan ini juga tidak hanya memfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak. Sebagai pada tema ‘tanaman’ (sub tema yang berkaitan dengan buah-buahan), guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya pada anak tentang pengetahuan buah apel dari segi warna dan bentuk, rasa, jumlah buah apel. Pengenalan mengenal alphabet dalam pendekatan ‘*whole-linguistic*’ ini dilakukan secara terpadu tanpa mengenalkan struktur pada anak, misalnya setelah anak mengkartu binatang atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak memberi nama dari kartu binatang tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari kartu binatang yang diinginkan anak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi kartu binatang yang telah dibuatnya itu.

### **3. Pengertian Media Pembelajarann AUD**

Menurut Herlina (2022:15) media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Jadi dapat peneliti simpulkan media adalah segala sesuatu yang ditemukan anak sebagai perantara untuk proses anak mendapatkan pengetahuan baru. Jadi dapat disimpulkan peneliti bahwa media adalah alat perantara yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pembelajaran yang mendidik kepada anak untuk proses belajar mengajar yang efektif.

Menurut Susanto (2021:46) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan,

seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Safira (2020:77) alat-alat semacam radio dan televisi dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh peralatan yang bisa digunakan untuk tujuan pendidikan baik itu buku, majalah, jika mengandung pendidikan yang baik maka bisa disebut media pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan Media Pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran sehingga informasi yang disajikan lebih jelas dan lebih bervariasi. Yang artinya alat yang menjadi sumber belajar anak sehingga anak lebih memahami apa yang disajikan guru. Jadi dapat peneliti simpulkan media pembelajaran adalah sumber belajar guru untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang pembelajaran kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

#### **4. Pengertian Media Kartu Binatang**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Kata 'media' berasal dari bahasa latin 'medium' yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kania, G., Yuliani, Y., & Sobariah, D. (2023:18) mengatakan bahwa : Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan atau sikap. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan menurut Herlina (2022:56) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Selanjutnya Octaviana & Mardiyana,(2023:77) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu binatang adalah tiruan binatang (hewan) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Jika diperhatikan terdapat tiga kata ‘dan sebagainya’ pada pendefinisian tersebut. Ini menunjukkan betapa luasnya definisi atau pengertian kartu binatang. Tulisan ‘dan sebagainya’ yang pertama menunjukkan bahwa kartu binatang tidak hanya terbatas pada tiruan orang, binatang, tumbuhan. Tapi bisa juga tiruan yang lainnya. Tulisan ‘dan sebagainya’ yang kedua mengkartu binatangkan proses pembuatannya tidak terbatas pada coretan pensil. Bisa saja dengan pointer menggunakan mouse di program mengkartu binatang di komputer. Tulisan ‘dan sebagainya’ yang terakhir menunjukkan bahwa media untuk mengkartu binatang tidak terbatas pada kertas. Bisa saja pada dinding, lembaran kayu, atau bisa juga pada kanvas imajiner di program mengkartu binatang di komputer.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu binatang merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilihat. Kartu binatang tidak hanya sebatas di dalam buku atau majalah saja melainkan dapat dilihat di lingkungan anak. Misalkan di dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal anak.

## 5. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Kartu Binatang

Ahmad Susanto (2021:77) menjelaskan bahwa kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menampilkan gambar disertai kata yang menerangkan nama gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan meresponnya secara lisan maupun tertulis. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa media kartu kata bergambar binatang berisi gambar yang disertai kata yang menerangkan atau menjelaskan gambar binatang.

Jenis media kartu gambar yakni, 1) kartu gambar binatang: Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada di sekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak. 2) kartu gambar huruf: Pada bagian ini, anak diperkenalkan dengan 26 huruf sejak dini.

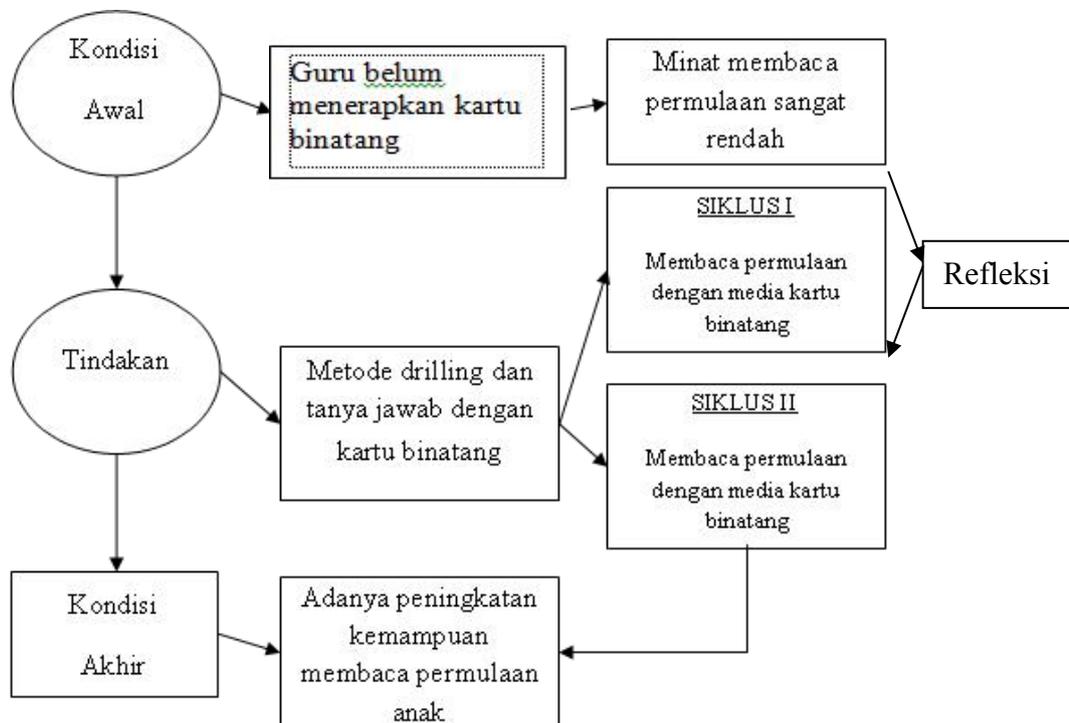
Menurut Rahadi Ansto menyebutkan ada beberapa karakteristik media kartu: 1) Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. Misalnya, siswa akan mempelajari gunung meletus, setelah diberi gambaran bagaimana gunung meletus, maka akan tahu bahwa pada saat gunung meletus mengeluarkan larva dan debu panas dari kawahnya, dan hal tersebut bisa berbahaya. 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut. 3) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar. 4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. 5) Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. adapun contoh media kartu bintang dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 media kartu bintang

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian di atas, dapat disampaikan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.2. Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau kesimpulan sementara berdasarkan teori yang nantinya akan peneliti buktikan kebenarannya Nisa'Khusnia, A. (2021). Berdasarkan kerangka pikir tersebut dapat disusun hipotesis tindakan sebagai berikut: diduga melalui penggunaan media kartu binatang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal (a,i,u,e,o) bagi anak KB Darul Qalam Kabupaten Brebes.