

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1. Pengertian Teori Belajar

Teori yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini adalah humanistik. Teori ini merupakan kurikulum yang mengutamakan proses belajar mengajar. Belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahaman dari pembelajaran melalui permainan yang bermakna. Guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar seraya bermain. Walaupun tanggung jawab belajar berada pada diri siswa, tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Mengutip pernyataan Mayesty dalam Yuliani (2011:134), Makna belajar melalui bermain bagi anak adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermain anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Menurut Winataputra (2008:3) pada dasarnya belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum belajar di mulai. Selain untuk membedakan antara belajar menghafal dengan belajar membaca permulaan/ mengenal huruf yang bermakna melalui permainan dan memperoleh pengetahuan melalui penerimaan, bukan melalui penemuan, konsep belajar bermakna yang di sertai dengan pengertian. Belajar bermakna akan terjadi apabila informasi yang baru diterima siswa mempunyai kaitan erat dengan konsep yang sudah ada atau di terima sebelumnya dan tersimpan dalam struktur kognitif dalam kemampuan berbahasa.

Piaget dalam Masitoh (2005:4) berpendapat bahwa, bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk anak usia dini/ Taman Kanak-kanak adalah melalui suatu kegiatan yang kongkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain.

Slameto dalam Anni (2008:3), mengatakan Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar lebih lanjut adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya.

Teori Ausubel dalam Suherman, (2003:32), merupakan teori belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum belajar di mulai. Ia membedakan antara belajar menemukan dengan belajar menerima. Pada

belajar bermakna materi yang di peroleh dikembangkan dengan bermain sehingga belajarnya lebih di mengerti. Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang kompleks dalam aspek bahasa, kognitif, afektif dan fisik motor, ber tanya, menjawab pertanyaan, mengenal ke aksaraan, dan membaca melalui per mainan kartu huruf berinteraksi dengan lingkungan yang dilakukan seumur hidup.

2.1.1. Aktivitas Belajar

Aktifitas belajar adalah seluruh kegiatan belajar anak baik jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan. Lebih lanjut aktivitas adalah aktivitas mental, emosi dan bahasa dalam upaya penguasaan pengetahuan/ keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran dan terbentuknya perilaku yang lebih maju.

Pembelajaran menurut Arsyad (2011:7), setiap pembelajaran menggunakan media pendidikan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Menurut Bruner dalam Arsyad (2011:7), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/ gambar, pengalaman abstrak (symbolic) yang di dapat saat belajar.

Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Melalui media

pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

2.1.2. Manfaat Belajar

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale dalam Arsyad (2011:7), sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan agar siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga bisa dipahami sebagai pesan. Cara pengolahan pesan oleh guru memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indra. Dengan demikian siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan yang disajikan.

Levie dalam Arsyad (2011:9), yang membaca kembali hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

2.2. Pengertian Bahasa

Salah satu bidang perkembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak adalah pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.

Menurut pendapat Farida (2008:129), Sikap dan minat merupakan unsur kunci motivasi. Apabila guru telah menilai sikap dan minat siswa, guru siap menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan pembelajaran yang dirancang untuk membantu memotivasi siswa agar mau mengenal huruf untuk persiapan membaca. Keputusan pembelajaran hendaknya mengarah pada sikap dan minat, karena satu sama lain saling mempengaruhi.

Oleh sebab itu, guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami dan menghargai cara belajar secara individu, potensi belajar, dan kemampuan menguasai keterampilan mengenal huruf untuk persiapan membaca. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa mengalami suatu keberhasilan dengan memberikan tugas yang lebih mudah atau tugas yang sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini penting untuk membantu mereka mengembangkan percaya diri, mereka butuh sikap positif dan minat yang kuat untuk bisa mengenal huruf dan membaca.

Sedangkan menurut Mulyono (2003:182), bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca, dan menulis. Bahasa merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan ia unggul atas makhluk-makhluk lain di muka bumi.

2.3. Pengertian Perkembangan Bahasa

Melalui bermain guru dapat mengajarkan anak-anak tentang konsep dasar ilmu pengetahuan dan mendorong anak untuk berperilaku yang positif guru melalui percakapan. Anak-anak mulai belajar tentang mendengarkan

perintah melalui bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam lingkungan keluarga atau bahasa ibu. Sebelum kita lebih jauh membahas bagaimana menstimulasi perkembangan bahasa anak. Ada baiknya kita lihat kemampuan apa yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap usia.

2.4. Pengertian Belajar Sambil Bermain

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Pengertian bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak usia dini. Guru Taman Kanak-kanak merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain kalau kebutuhan itu bisa terpenuhi, maka anak belajar sesuai dengan usia dan taraf perkembangannya.

Froebel dalam Masitoh (2005:5), mengemukakan bahwa, anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan.

Bermain adalah sesuatu yang besar karena bermain adalah bagian dari kehidupan anak. Bermain adalah alami, menyenangkan, sukarela dan spontanitas tidak mengharapkan hasil tetapi dapat memotivasi melalui proses yang di alami, sehingga kegiatannya total dimana anak terlibat secara penuh.

2.4.1. Aktivitas bermain

Bermain adalah kebutuhan untuk anak usia dini. Melalui aktivitas bermain dapat mengembangkan berbagai pengetahuan dan kecerdasan bagi anak.

Menurut Conny (2008:20), Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, Karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana anak mencoba bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya aktifitas belajar. Tanpa adanya aktifitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran melalui permainan kartu huruf, bertanya hal yang belum jelas, mendengar, berfikir, mengenal huruf, membaca dan segala kegiatan untuk menunjang kesiapan anak mengikuti pendidikan ke jenjang berikutnya.

2.4.2. Makna belajar melalui bermainan

Semua anak senang bermain, setiap anak sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Untuk memahami makna bermain, berikut beberapa pendapat ahli tentang bermain:

- a. Buhler dan Roger dalam Nuraini (2011:134), berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Sedangkan Freud meyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap sesuatu yang serius.
- b. Docket dan Fler dalam Nuraini (2011:134), berpendapat bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.
- c. Vygotsky, Naughton dalam Nuraini (2011:134), percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak.

2.4.3. Manfaat bermain

Anak dalam masa tumbuh kembang melewati masa awal periode sensitif yang merupakan masa awal untuk belajar melalui bermain.

Mengutip pernyataan Mayesty dalam Nuraini (2011: 134), mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup.

2.5. Pengertian Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

Teori yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini adalah Teori Humanistik. Teori ini merupakan kurikulum yang mengutamakan proses belajar mengajar. Kurikulum ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Dalam kurikulum ini peran guru sangat besar dalam memberikan suasana belajar yang nyaman kepada peserta didiknya. Target utama dari kurikulum ini adalah mengembangkan pesertan didik menjadi pribadi yang mandiri. Aliran ini bertolak dari asumsi bahwa peserta didik adalah yang pertama dan utama dalam pendidikan.

2.6. Pendidikan Dan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak

David Weikart, dalam Masitoh (2005:13) mengemukakan, “Pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar adalah dari sisi anak itu sendiri bukan dari sisi pemikiran guru. Ini berarti bahwa guru taman kanak-kanak harus memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap kelompok anak maupun setiap anak secara individu. Tujuan dari kegiatan belajar harus menginteraksikan seluruh aspek perkembangan serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungan.

Dalam pembelajaran berorientasi perkembangan, guru harus memberikan dorongan kepada anak untuk dapat melalui setiap perkembangannya secara bermakna, optimal, dan belajar dalam situasi yang menyenangkan, atraktif, serta relevan dengan pengalaman mereka

2.7. Pengertian Permainan Kartu huruf

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.

Permainan kartu huruf adalah bentuk permainan dari suatu kegiatan untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol huruf yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir. Melatih motorik halus dan kasar

dengan mengkoordinasikannya dengan panca indra dengan melihat, menyusun, dan mencocokkan huruf, agar anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang di kenal di lingkungan sekitarnya. Permainan kartu huruf mengem bangkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, disiplin, daya pikir, daya cipta, keterampilan dan jasmani. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Permainan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Arisan huruf, Menghubungkan gambar pada kata dan Kartu huruf.

Pengembangan kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak terdapat beberapa pendekatan yang di lakukan melalui berbagai bentuk permainan.

Crawley dan Mountain dalam Farida, (2008:2), mengatakan membaca pada haki katnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psiko linguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas mengenal kata, pemahaman literal, interetasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas mengenal huruf, menyusun huruf dan membaca.

Pengertian perkembangan bahasa anak menurut (Susanto,2012:73) salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat di gunakan untuk berkomunikasi dan berfikir.

Sedangkan Steinberg dalam Susanto (2012:83), membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang di berikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

1. Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar berjalan sendiri, naik sepeda sendiri, berenang ataupun meloncat. Betapapun sederhananya permainan tetap berisiko itu selalu ada.
2. Pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkondisikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Melalui berbagai permainan yang diulang, akan meningkatkan keterampilan yang lebih kompleks, anak akan memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
3. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat dilihat dan dibuktikan mana kala mereka menjadi remaja.

Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, umpama: Anak bisa bermain peran sebagai ibu atau bapak yang galak, atau sebagai guru yang baik. Di dalam semua permainan itu anak dapat menyatakan rasa benci, takut, marah dengan ekspresi dan intonasi sesuai dengan perannya.

Belajar sambil bermain bagi anak menurut Conny (2008:21), memiliki arti dan makna, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak, dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Bahkan, kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan kelak baru terlihat saat sudah menjadi dewasa.

2.7.1. Teori Membaca/ Mengenal Huruf

Beberapa tahapan dalam teori membaca/ mengenal huruf untuk anak dapat berfikir logis adalah:

Ahmad (2012:90), kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan
Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari. Bahwa buku ini penting, melihat dan membalik-balikan buku, dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.
2. Tahap membaca gambar
Anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandangi dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walau pun tidak cocok dengan tulisannya. Anak sudah menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat, serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri bagian depan, tengah, dan bagian akhir.
3. Tahap pengenalan bacaan
Pada tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), kata dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.
4. Tahap membaca lancar
Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut pendapat Sumadoyo (2013:99), hakikat membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti yang terkandung dari bahan tulisan.

Menurut Crawley dan Mountain dalam Sumadoyo (2013:100), Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, dan metakognitif sebab proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan.

Kategori yang agak luas, selain pengenalan lambang, pengertian membaca mencakup pengenalan unsur-unsur makna secara tepat beserta pemahaman yang sesuai dengan pengertian membaca pada katagori pertama, yaitu katagori sempit, kerana pembelajaran yang di lakukan baru pada tahap pengenalan membaca, pengenalan bacaan, atau lambang tulisan.

Menurut Ahmad (2012:83), membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang di peroleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui penglihatan. Anak-anak belajar membedakan secara visual di antara simbol-simbol grafis (huruf dan kata) yang digunakan untuk merepresentasikan bahasa lisan.

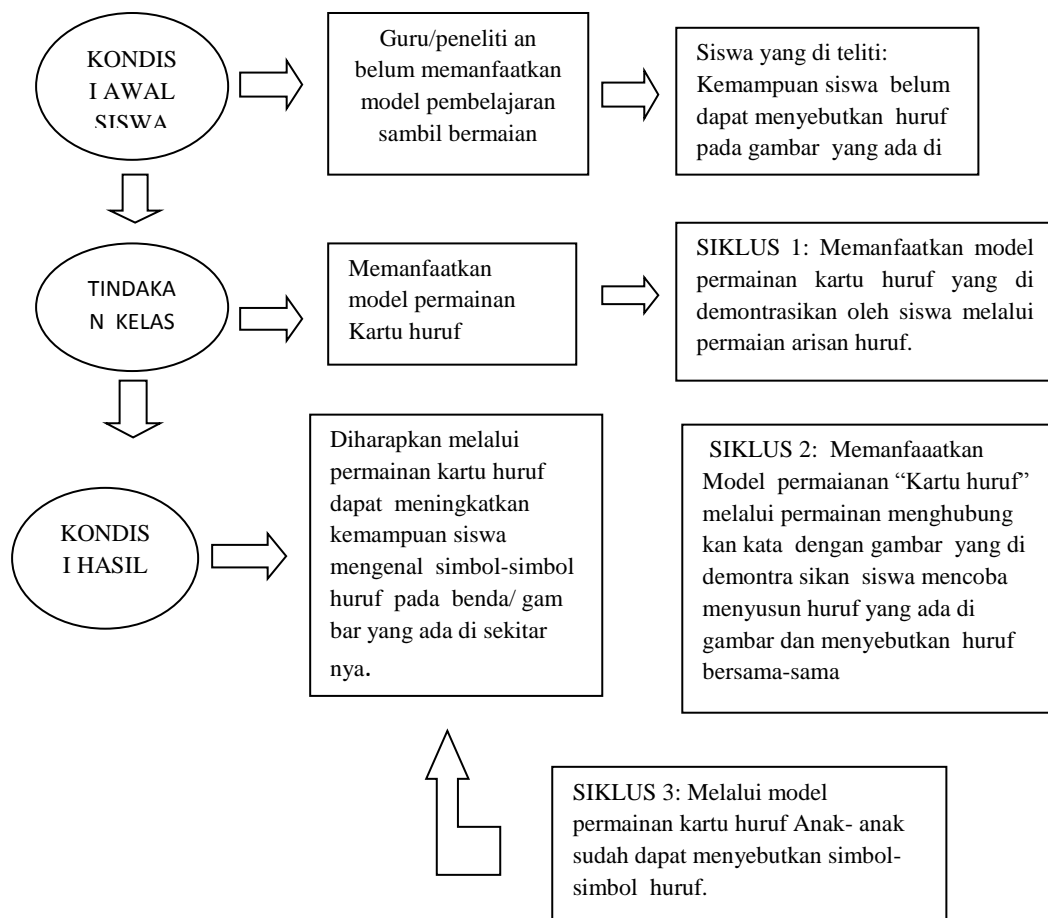
2.7.2. Manfaat Membaca/ Mengenal Huruf

Pekembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca.

Dalam paradigma baru, kurikulum menekankan hubungan yang kuat antara kemahir aksaraan atau mengenal huruf, dan isi bacaan. Siswa belajar pentingnya membaca, menulis dan berfikir kritis untuk keefektifan dan belajar mandiri.

Sedangkan menurut Mc Laughlin & Allen dalam Frida (2008:7), banyak penelitian yang meneliti tentang membaca yang baik. Menurutnya, pembaca yang baik ialah pembaca yang berpartisipasi aktif dalam proses membaca. Pembaca yang baik menggunakan strategi pemahaman untuk mempermudah membangun makna.

2.8. Kerangka Pikir Penelitian



2.9. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Jika pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui permainan kartu huruf, maka dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf dari gambar/ benda yang ada di sekitarnya di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Bandar Lampung.