

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. KAJIAN TEORI

1. Menulis sebagai Suatu Keterampilan

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, stuktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 1996:4).

Berangkat dari paparan di atas, maka dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Sebagaimana diketahui komunikasi tidak hanya secara langsung tetapi juga tidak langsung. Pada dasarnya dengan memproduksi sebuah tulisan maka komunikasi tidak langsung ini bisa terjadi sampai lintas generasi. Maksudnya, informasi yang disampaikan melalui tulisan tersebut dapat dibaca oleh generasi berikutnya. Misalnya ilmu pengetahuan yang ditulis dalam media buku dan disampaikan (dibaca) dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

2. Pembelajaran Menulis di Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas

belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2008:1.18). Sementara, di dalam buku *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak* (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 23-25), prinsip-prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak disebutkan sebagai berikut.

- a. “Bermain sambil belajar” dan “belajar seraya bermain”.
- b. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak.
- c. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak.
- d. Pembelajaran berpusat pada anak.
- f. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.
- g. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM.
- h. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.
- i. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif.
- j. Pembelajaran yang demokratis.
- k. Pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, berarti pembelajaran menulis yang dilakukan juga harus memperhatikan perkembangan dan kebutuhan anak disamping dilakukan dengan belajar sambil bermain. Akan tetapi, pembelajaran menulis huruf di TK bukanlah suatu hal yang mudah dilakukan oleh guru. Adanya kecenderungan siswa TK untuk bermain membuat guru sulit mengondisikan mereka mengikuti pembelajaran. Apa lagi bagi siswa kinestetis, mereka lebih suka berada di luar kelas dan bermain bebas. Pada hal, di sisi lain belajar

menulis seakan menjadi “kebutuhan” sekaligus “tuntutan” yang wajib mereka kuasai sebagai persiapan belajar dijenjang sekolah dasar.

Pemenuhan “kebutuhan” siswa untuk bisa menulis tersebut pada dasarnya juga sebagai bagian dari latihan atau proses perkembangan anak, utamanya untuk melatih perkembangan motorik halus anak. Dengan berlatih menulis, maka siswa akan terbiasa menggerakkan tangan dan jemarinya sehingga secara otomatis akan melatih kemampuan motorik halus anak. Namun perlu ditegaskan kembali, bahwa guru tidak boleh memaksa siswa TK untuk belajar, tetapi guru dapat merangsang siswa untuk mau dan senang belajar tanpa merasa terbebani. TK sebagai tempat yang menyenangkan untuk berekspresi dan berkreasi bagi anak tersebut sebagaimana dipaparkan Hasan sebagai berikut.

Sesuai namanya, TK hanyalah taman, sehingga harus menyenangkan. TK merupakan tempat anak bisa berkreasi dan mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya. Mereka bisa bebas berayun-ayun, berlari-larian, menyanyi, menari, atau menggambar. Mereka dihalalkan lepas berekspresi tanpa dihalangi oleh berbagai macam aturan yang mengekangnya. Pendeknya, inilah masa kehidupan yang begitu menggairahkan, penuh semangat, dan menyenangkan. (Hasan, 2011:356).

Selain paparan di atas, Hasan juga menjelaskan, “Orang sering mengecilkan arti bermain. Padahal, bermain adalah dunia anak dan

melalui dunia inilah anak belajar,” (Hasan, 2011:357). Selain itu, ahli pendidikan dan psikologi mengantakan bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon dan Browne dalam Hasan, 2011:359).

Berdasarkan uraian di atas, ketepatan guru dalam memilih permainan yang disukai anak tetapi tetap mengandung unsur edukatif memegang peran penting dalam keberhasilan mengajar. Hal tersebut dikarenakan seorang anak akan lebih bersemangat dalam belajar ketika anak merasa senang.

3. Pengertian dan Jenis Media Pembelajaran

Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, media adalah alat (sarana) komunikasi seperti: koran, majalah, TV, radio, film, poster, dan spanduk. Sementara, Munadi dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* menjelaskan pengertian media secara lebih rinci sebagai berikut.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab, *media* disebut ‘*wasail*’ bentuk *jama*’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *alwasth* yang artinya juga ‘tengah’ (Muhadi, 2008:6).

Media sebagai alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut berperan sebagai sarana untuk memunculkan daya pikir dan imajinasi dalam menghadapi pembelajaran.

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, jenis media yang dapat digunakan diantaranya adalah:

a. Media visual, yaitu media yang melibatkan indera penglihatan, misalnya gambar, poster, grafik, diagram, benda asli dan benda tiruan (model).

b. Media audio visual, yaitu media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, seperti film gerak bersuara, video, televisi, dan lain-lain.

4. APE Ikan Pintar

Ikan Pintar merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) yang termasuk dalam jenis media visual. APE tersebut diberi nama ikan cerdas karena wujudnya berupa tiruan dari ikan dimana ikan tiruan tersebut terbuat dari kertas dan di badan ikan dapat diisi berbagai materi pembelajaran, misalnya huruf, angka, kata, atau gambar.

Kelebihan media APE ikan Pintar tersebut adalah:

- a. Mudah dibuat dan bahan mudah didapat.
- b. Tidak butuh banyak biaya (murah).
- c. Disukai anak-anak karena berupa permainan.
- d. Dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan berbagai materi (tema) di taman kanak-kanak, misalnya dalam pembelajaran

- 1) pengenalan warna, huruf, dan angka,
- 2) membaca permulaan,

3) melipat,

4) pengembangan motorik halus dan kasar, dan sebagainya.

Disamping kelebihan, APE ikan Pintar juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari APE ikan Pintar yaitu APE ini jika dimainkan bebas oleh anak-anak tanpa adanya pendampingan maka akan cepat rusak karena terbuat dari kertas.

5. Pemanfaatan APE Ikan pintar dalam Pembelajaran Menulis

Pemanfaatan media ikan pintar dalam pembelajaran menulis di taman kanak-kanak yaitu dengan menuliskan huruf alfabet pada badan ikan. Di dalam pembelajaran, media tersebut kemudian dikombinasikan dengan permainan memancing sehingga siswa lebih tertarik dan menyukainya.

Teknik bermain ikan cerdas tersebut yaitu siswa diminta memancing ikan cerdas yang disediakan di kardus (sebagai tiruan kolam ikan) kemudian siswa diminta menulis huruf yang terdapat pada punggung ikan yang telah dipancing. Setelah membaca hasil pancingan tersebut, ikan kemudian dimasukkan ke dalam kotak hasil. Sebelum dan sesudah memancing, siswa terlebih dahulu diminta melewati papan titian (sebagai halang rintang) kemudian baru menuliskan huruf yang terdapat pada ikan hasil pancingan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan disamping melatih motorik halus juga melatih motorik kasar siswa sehingga motorik anak dapat berkembang dengan seimbang.

B. KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN

Dalam kerangka pikir penelitian, peneliti mengemukakan beberapa hal yang dijadikan sebagai pijakan atau landasan dalam penelitian yang dilakukan. Landasan tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk menemukan berbagai data dan informasi guna memecahkan permasalahan yang dipaparkan.

Landasan berpikir yang dimaksud peneliti dalam kaitannya dengan keterampilan menulis huruf bagi siswa taman kanak-kanak yaitu menulis merupakan suatu keterampilan yang perlu dilatih. Seorang anak tidak begitu saja bisa menulis huruf tanpa adanya latihan yang teratur. Hal tersebut dikarenakan dalam menulis huruf harus mengikuti pola-pola tertentu yang berbeda dengan menggambar seperti yang biasa dilakukan anak sehingga keterampilan menulis ini perlu dilatih sejak dini.

Salah satu metode yang memungkinkan untuk diterapkan bagi siswa agar siswa mau dan mampu berlatih menulis huruf adalah dengan menggunakan media APE ikan Pintar. Siswa akan merasa tertarik untuk memancing ikan (terbuat dari kertas) yang bertuliskan huruf tertentu di badan ikan. Dari hasil ikan yang telah dipancing, siswa akan termotivasi dan bersedia menuliskan huruf-huruf di yang terdapat di badan ikan. Bertumpu pada uraian di tersebut, maka penggunaan media ikan Pintar dinilai dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf dengan APE Ikan Pintar Siswa Kelas B TK Dharma Wanita Plancungan Ajaran 2023/2024, merupakan usaha yang dilakukan peneliti untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan menulis huruf setelah menggunakan APE ikan pintar.

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka pikir penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ada peningkatan kemampuan menulis huruf siswa kelas B TK Dharma Wanita Plancungan tahun pelajaran 2023/2024 setelah menggunakan APE ikan Pintar.

