

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa Arab, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.¹

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran sehingga bisa membangkitkan minat dan motivasi anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.²

Media pembelajaran adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak karena media sengaja didesain untuk media pembelajaran anak usia dini yang mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, namun penggunaannya harus

¹Herman Zaini and Kurnia Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96., hal 84

²R Guslinda & Kurnia, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Surabaya: Jakad Publishing* (2018)., hal 3

disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangannya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan³. Media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi⁴. Media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, *film*, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.⁵

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

³ Suranto Aw, "Komunikasi Perkantoran: Prinsip Komunikasi Untuk Meningkatkan Kinerja" (Yogyakarta: Media Wacana, 2005). hal. 23

⁴ Sutirman, "Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif," *Yogyakarta: Graha Ilmu* 3, no. 2 (2013). hal.15

⁵ Sutirman, "Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif."hal.15

disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar.⁶

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga macam di atas Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekaman⁷.

Media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tk tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrip*;(b) visual yang tidak diproyeksikan

⁶ NI'MAH MA'RIPATUN NI'MAH MA'RIPATUN and others, "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA LCD PROYEKTOR TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI MAH{\=A}RAH KIT{\=A}BAH DI MTs NEGERI MODEL BREBES KELAS VIII TAHUN AJARAN 2013/2014" (UIN SUNAN KALIJAGA, 2014).

⁷ Sutirman, "Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif." hal.15

berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa *film*, televisi video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan hand out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).⁸

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat ataupun kegunaan dari media pembelajaran sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut manfaat media pembelajaran:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, *film* bingkai, *film* atau model.
 - 2) Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, *film* bingkai, *film* atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat

⁸ Sutirman, "Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif." hal.15

dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film*, video, *film* bingkai, foto maupun secara verbal.
- 5) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

Secara lebih khusus, sebagaimana dikutip Tini Prastini mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:⁹

- 1) Penyampaian perkuliahan lebih baku,
- 2) Pembelajaran cenderung lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran biasa dikurangi
- 5) Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat
- 6) Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat di tingkatkan,
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menimbulkan gairah/semangat belajar.

⁹Sutirman, "Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif." hal.15

- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Selain manfaat media berikut dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran lebih menjadi interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana diintegrasikan dengan baik.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru berubah menjadi ke arah yang lebih positif.

3. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran

Adapun bentuk-bentuk media yaitu:

- a. Media audio visual gerak

Media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: televisi dan *film*.

- b. Media audio visual diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis dan simbol. Contohnya:

film rangkai bersuara dan buku ber-audio.

- c. Media audio semi-gerak adalah media yang mengandung unsur suara, garis, simbol dan gerak. Contohnya: *audio pointer*.
- d. Media visual gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: *film* bisu.
- e. Media visual diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis dan simbol. Contohnya: gambar, *film* rangkai, halaman cetak dan *microfilm*.
- f. Media semi gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol dan gerak. Contohnya: *teleautograph*.
- g. Media audio adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita radio.
- h. Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja.

4. Media Boneka Tangan

- a. Pengertian Boneka Tangan

Boneka tangan adalah media/alat pendukung yang dapat digunakan pendidik untuk membantu mempromosikan kegiatan mengajar di kelas. Informasi dan pesan yang ditawarkan dengan menggunakan media boneka tangan ini diharapkan dapat diterima dengan baik dan ideal oleh anak di taman kanak-kanak.

Bercerita menggunakan boneka tangan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang dapat meningkatkan perkembangan kapasitas kognitif pada anak-anak. Hasil kegiatan anak dapat diamati sebelum dan sesudah penggunaan teknik berbicara menggunakan boneka tangan.

Pendekatan bercerita boneka tangan menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu untuk mencegah anak-anak menjadi bosan selama kegiatan belajar mereka. Pengenalan gagasan menghitung anak menunjukkan bahwa hal itu telah mendorong perkembangan kognitif anak-anak. Penggunaan pendekatan bercerita menggunakan boneka tangan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar anak tergantung pada tahap perkembangannya.

Hal ini dimungkinkan untuk melihat anak-anak yang sedang dievaluasi kemampuannya untuk berinteraksi secara aktif dan antusias setelah mendengar cerita. Latihan ini benar-benar membantu anak-anak mempelajari topik yang membutuhkan mereka untuk mencari angka yang benar. Karena kualitas dasar teknik bercerita boneka tangan dianggap mampu secara cepat meningkatkan

kecerdasan logika matematis anak, terutama melalui kegiatan berpikir logis, eksperimentasi, dan imajinatif.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bercerita menggunakan boneka tangan merupakan cara penyajian cerita dengan menggunakan alat peraga berupa boneka yang dimasukkan dan digerakan oleh tangan. Boneka dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun yang mampu mengadakan resperentatif dunia pada tingkatanyang kongkrit.

Keuntungan bercerita dengan menggunakan boneka tangan adalah sebagai berikut :

- 1) Anak lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan dalam cerita
- 2) Menstimulus pendengaran anak
- 3) Membantu menambah kosa kata baru
- 4) Merangsang anak untuk berfikir kreatif
- 5) Melatih konsentrasi anak

Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

- 1) Pembelajaran jadi lebih menarik
- 2) Pembelajaran lebih interaktif

¹⁰ Marwah Marwah, “Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 34–42.hal 39

- 3) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- 4) Pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja
- 5) Kualitas hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif¹¹

b. Cara Membuat Boneka Tangan

Maghfiroh mengatakan bahwa boneka tangan dapat dibuat dari bahan yang lunak, seperti hasil daur ulang kertas, kain flanel atau bahan lunak lainnya yang aman bagi anak. Boneka tangan hanya terdiri kepala dan tangan saja. Wajah boneka dan baju yang dipakai boneka tangan disesuaikan dengan penokohan, dengan karakter masing-masing, misalnya: petani, penjual jamu, atau pekerja kantoran, dan ibu yang mengenakan baju kebaya. Berikut alat dan bahan yang diperlukan serta prosedur pembuatan boneka tangan:

1. Alat dan bahan: Kain lembut dan lunak warna-warni mencolok, benang dan jarum, gunting,

¹¹ SEPTINA et al., "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Karyawisata Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi."hal.132-137

dakron, bola baju boneka dari kertas.

2. Cara membuat: Gunting kain sesuai pola baju sebanyak dua buah. Jahit kedua sisinya, sambung bagian kepala boneka dengan bajunya.

Selain dari bahan-bahan di atas, boneka tangan juga dapat dibuat dari limbah, seperti limbah blangkon. Berikut cara pembuatannya:

- a. Alat dan bahan: Limbah blangkon, mesin jahit, mesin bordir
- b. Cara membuat:
 - 1) Siapkan alat dan bahan
 - 2) Buat desain boneka pada limbah blangkon berdasarkan tokoh yang akan diperankan.
 - 3) Jahit desain yang telah dibuat.
 - 4) Setelah selesai, buat aksesoris yang diperlukan dalam karakter boneka untuk mempertegas karakter boneka tersebut menggunakan mesin bordir.

B. Keterampilan Literasi

1. Pengertian Keterampilan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, keterampilan diartikan sebagai kecakapan dalam melaksanakan tugas. Dengan kata lain keterampilan ialah sebuah tempat yang mewadahi seseorang untuk melakukan segala kegiatan dengan proses untuk menjadi

lebih sempurna dari sebelumnya.

Pengertian keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan pengalaman yang didapat.¹²

Keterampilan ialah kombinasi dari kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang memungkinkan untuk seseorang melakukan sesuatu dengan baik. Jadi, sebelum membentuk keterampilan yang lebih baik, hal yang dapat dilakukan ialah dengan melakukan latihan yang didalamnya menunjukkan sesuatu kemampuan kemudian menggabungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.¹³

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk

¹²Gordon B Davis, "Sistem Informasi Manajemen," *PPM, Jakarta* (2002)., hal 55

¹³Ramanto Soemarjadi, "M., \& Zahri, W.(2001)," *Pendidikan Keterampilan* (n.d.)., hal 2

mencapai suatu tingkat keterampilan yang baik, perlu memperhatikan hal sebagai berikut: Pertama, faktor individu/pribadi yaitu kemauan serta keseriusan dari individu itu sendiri berupa motivasi yang besar untuk menguasai keterampilan yang diajarkan. Kedua, faktor proses belajar mengajar menunjuk kepada bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan lingkungan sangat berperan dalam penguasaan keterampilan. Ketiga, faktor situasional menunjuk pada metode dan teknik dari latihan atau praktek yang dilakukan.

Keterampilan sangat banyak dan beragam, semua itu bisa dipelajari bukan hanya buat pengetahuan keterampilan saja akan tetapi juga dapat bisa dibuat pembuka inspirasi bagi orang yang mau memikirkannya.

2. Pengertian Literasi

Secara etimologis literasi berasal dari bahasa latin yaitu “literatus” yang berarti seseorang dalam lingkup kegiatan belajar. Kemudian secara umum literasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam kegiatan mengolah maupun memahami suatu informasi pada saat melakukan proses membaca dan proses menulisnya.¹⁴ Namun dalam perkembangannya, istilah literasi lebih mengacu pada kegiatan membaca

¹⁴ Aprida Niken Palupi et al., *Peningkatan Literasi Di Sekolah Dasar* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2020).hal. 1

yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam kebiasaan dan kesenangannya dalam kegiatan membaca.

Adapun kemampuan literasi awal mencakup beberapa hal yaitu Pertama, kesadaran fonologis, anak menyadari bahwa kata-kata terdiri dari satuan bunyi yang terkecil, yaitu alfabet. Meskipun mungkin belum mampu mengidentifikasinya, anak perlu menyadari fungsi alfabet dalam membentuk kata-kata. Kedua, minat terhadap materi cetak, anak-anak tumbuh dikelilingi buku dan biasa dibacakan buku sejak dini akan menyenangi buku dan pada akhirnya akan berusaha membaca sendiri. Ketiga, kesadaran terhadap materi cetak, seperti majalah, buku, koran dan media cetak lainnya. Keempat, pengetahuan huruf, meskipun belum dapat mengidentifikasi semua huruf, anak sebaiknya memahami bahwa huruf merepresentasikan bunyi dan memiliki bentuk serta bunyi dan memiliki bentuk serta bunyi yang berbeda-beda. Kelima, perbendaharaan kosa kata, terutama yang mewakili nama-nama benda, perbuatan, emosi dan konsep/ide sederhana disekitar mereka. Keenam, pengetahuan latar, anak memahami dunia disekitar mereka dan mampu menyampaikan pendapatnya melalui kegiatan berbicara, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Ketujuh, kemampuan bertutur, anak perlu

mengembangkan kemampuan untuk menggunakan bahasa lisan, terutama menjelaskan sesuatu, bercerita dengan urutan yang sistematis.

a. Kesadaran Fonologi

Kesadaran fonologi merupakan kemampuan seseorang yang berhubungan dengan kepekaan pada bahasa lisan. Untuk memperoleh bahasa, seorang anak harus menemukan perbedaan fonetik yang akan digunakan dalam budaya bahasa mereka dan melakukannya dengan diskriminasi antara hampir semua unit fonetik bahasa yang diketahui¹⁵. Dalam komponen pemerolehan fonologi, bentuk sifat keabsolutannya sangat tampak dalam arti bahwa bunyi tidak mungkin dikuasai anak sebelum bunyi lain dikuasainya, meskipun kendala seperti ini tidak berlaku untuk seluruh bunyi pada bahasa tersebut.¹⁶

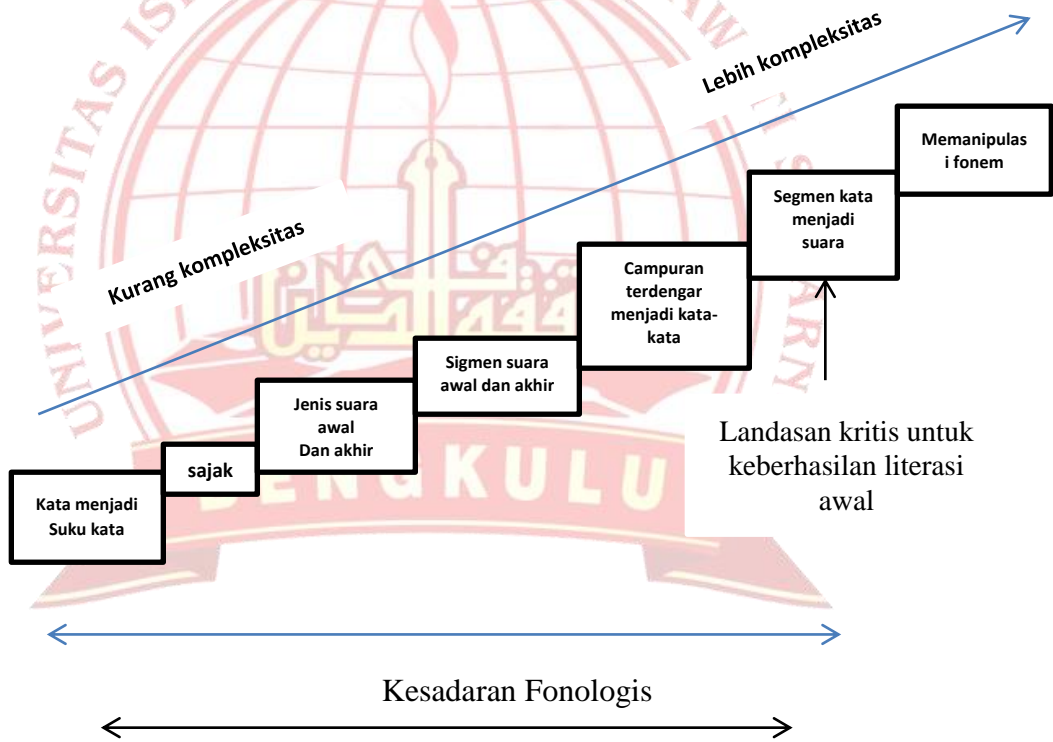
Perkembangan kesadaran fonologi anak dimulai saat usia 3 – 4 tahun (*preschooler*). Pada tahap ini anak mulai mengenal irama, aliterasi, suku kata, bunyi awal dan bunyi akhir yang sama (onset & rime), dan bunyi. Pada saat anak memasuki usia 5-6 tahun, kesadaran fonologi anak berkembang kepada

¹⁵ P K Kuhl, "Learning as a Pathway to Language: New Data and Native Language Magnet Theory Expanded," *Philosophical Transactions of the Royal Society B* 363 (2008): 979–1000. hal 979

¹⁶ Soenjono Dardjowidjojo, *Echa Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia* (Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2000). hal 21

kesadaran fonemik yaitu kemampuan untuk memanipulasi unit bunyi terkecil dari kata-kata lisan. Misalnya anak bisa mengganti bunyi /i/ pada kata /sapi/ dengan bunyi /u/ menjadi kata /sapu/. Secara visual, perkembangan kesadaran fonologi anak dapat dilihat pada gambar di bawah ini:¹⁷

Gambar 2.1
Perkembangan Kesadaran Fonologi Anak



Berbagai-bagai kesadaran fonologis seperti telah

¹⁷ Carol Copple and Sue Bredekamp, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8* (ERIC, 2009).hal 5.

diuraikan sebelumnya, bahwa keterampilan kesadaran fonologis pada anak berkembang sejalan dengan perkembangan usia, diawali dari kesadaran fonologis terhadap unit bunyi yang lebih besar seperti silabel, sampai ke unit bunyi yang paling kecil yaitu fonem. Dalam bagian ini akan diuraikan bermacam-macam metode pelatihan kesadaran fonologis dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, beserta para ahlinya yang memperkenalkan.

1. Deteksi silabel, meliputi:

- a. Deteksi sajak; anak-anak dilatih untuk mengenali kata-kata mana yang diakhiri dengan silabel yang sama (bersajak), dan kata mana yang tidak bersajak dengan kata-kata yang menjadi target. Contoh right, fight, white, kata-kata yang bersajak adalah tight dengan fight.
- b. Deteksi purwakanti/aliterasi; anak-anak dilatih untuk mengenali kata-kata mana yang diawali dengan silabel yang sama, dan kata mana yang tidak diawali dengan silabel yang sama dengan kata target. Contoh, detail, disice, daytime; kata-kata yang berpurwakanti adalah detail dengan disice.

2. Deteksi fonem tunggal (phoneme oddity), meliputi:

- a) Opening phoneme detection (Deteksi fonem awal),

anak-anak dilatih untuk mengenali kata-kata yang diawali dengan fonem yang sarna, dan menyebutkan kata yang tidak diawali dengan fonem tersebut. Contoh, peg, leg, pin, pot; anak harus menyebutkan kata leg sebagai kata yang tidak berawalan dengan fonem yang sarna dari kata-kata lainnya.

b) End phoneme detection (Deteksi fonem akhir); anak-anak dilatih untuk mengenali kata-kata yang diakhiri dengan fonem yang sarna, dan menyebutkan kata yang tidak diakhiri dengan fonem tersebut. Contoh, met, sell, doll, ball; anak harus menyebutkan met sebagai kata yang tidak diakhiri dengan fonem yang sarna.

3. Mengeja; anak dilatih untuk mengucapkan pengejaan dari kata-kata yang ditanyakan. Contoh, "Bagaimana pengejaan dari kata cat?" Anak menjawab: "c-a-t".
4. Menggabungkan; anak dilatih untuk menyebutkan kata setelah melakukan sintesis terhadap bunyi-bunyi yang disajikan secara terpisah. Contoh, kepada anak disajikan bunyi-bunyi "c-a-t", anak menjawabnya dengan "cat".
5. Phoneme tapping (Ketukan fonem), anak dilatih untuk mengetuk jumlah fonem dari kata-kata yang diperdengarkan kepadanya. Contoh, 3 ketukan untuk

cat, dan 4 ketukan untuk silk.

6. Phoneme deletion (Penghapusan fonem); anak dilatih untuk menyebutkan perubahan kata setelah suatu kata dikurangi fonemnya. Contoh, "Akan menjadi kata apa, apabila kata cat diambil fonem pertamanya?" Jawabnya adalah "at".
- b. Kesadaran cetak

Kesadaran cetak mengacu pada kemampuan anak untuk mengenali fungsi dan bentuk cetak dan hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Prasyarat membaca yang penting meliputi kemampuan anak untuk mengenali lingkungan cetak yang tertanam secara mental dan kontekstual, untuk memahami bentuk dan fungsi cetak, dan untuk memahami hubungan antara ucapan dan cetak. Dalam studinya, menyoroti pentingnya pengukuran kemampuan ini dengan menggunakan buku cerita untuk memberikan konteks yang bermakna bagi kata-kata.

- c. Pengetahuan alfabet

Merupakan salah satu aspek penting dalam pemerolehan literasi selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Ini didefinisikan sebagai kemampuan untuk memberi nama, membedakan bentuk, menulis, dan mengidentifikasi bunyi alfabet.

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan oleh Ika Yunita yang berjudul tentang *“Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1 Di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman”* Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas kolaboratif menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian menunjukkan keterampilan berbicara anak meningkat menjadi 83,8%. Hasil penelitian dari Pratindakan ke Siklus II terjadi peningkatan sebesar 35,8%. Berdasarkan hasil penelitian, cara peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bercerita dengan media boneka tangan, sebagai berikut: 1) Guru bercerita; 2) Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang baru saja dibawakan; 3) Anak diminta untuk menceritakan kembali cerita yang baru saja dibawakan; dan 4) Guru memberikan penghargaan berupa benda konkret “kalung senyum” kepada anak.
2. Penelitian yang relevan oleh Nurul Mujahidah yang berjudul tentang *“Peranan Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini”* Fakultas

Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pustaka (library research) yang dilakukan dengan mengkaji beberapa sumber pustaka yang terkait dengan fokus penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode bercerita menggunakan media boneka tangan memiliki peranan dalam pengembangan bahasa anak usia dini. Hal ini tidak terlepas dari keunikan boneka tangan yang memiliki bentuk yang bermacam-macam seperti manusia, binatang dan benda-benda langit. Media boneka tangan menarik bagi anak usia dini dikarenakan selain bentuknya yang bervariasi juga warnanya yang menarik serta penggunaannya pun tidak terlalu rumit. Adapun peranan metode bercerita menggunakan media boneka tangan dalam mengembangkan bahasa anak yaitu: (1) mendorong anak untuk lebih terampil berbicara; (2) membuat anak lebih tertarik dan lebih aktif mendengarkan; (3) meningkatkan rasa percaya diri anak; (4) meningkatkan kemampuan menyimak anak; (5) mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak; (6) mengembangkan keaksaraan awal anak; (7) membuat anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengar; (8) menambah pengenalan kata dan kosakata bahasa anak; dan (9) mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak.

3. Penelitian yang relevan oleh Mainita Elisnawati dkk yang berjudul tentang “*Literasi Anak Usia Dini*” penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa ketiga program literasi yang fokus pada anak pra sekolah berhasil secara bertahap, hingga mampu mendambah daftar jumlah pemustaka anak pra sekolah yang berkunjung ke perpustakaan dan membaca di perpustakaan. Lebih lagi, adanya program pemutaran film yang menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak pra sekolah juga guru dan orangtua. Walaupun tidak semua anak langsung instan gemar membaca buku namun setidaknya anak merasa senang membaca buku dan tidak merasa bosan berkunjung ke perpustakaan. Program workshop menulis juga tidak kalah peminat, orangtua ataupun guru yang menginginkan anak bisa menulis dan menghasilkan suatu karya, tidak melewatkan kesempatan untuk mengikutsertakan anak dalam kegiatan literasi yang satu ini. Pengenalan literasi awalan untuk anak jauh lebih baik dilakukan sejak usia dini, dengan harapan kelak saat anak sudah dewasa mampu menerapkan apa yang sudah diperoleh sejak kecil dan memiliki rasa kecintaan terhadap membaca.
4. Penelitian yang relevan oleh Ikom Prasetyani yang berjudul tentang “*Mengembangkan Minat Baca Anak*”

Usia Dini Melalui Kegiatan Literasi Perpustakaan Di Tk Masyithoh 25 Sokaraja” penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian yang penulis lakukan tentang mengembangkan minat baca anak usia dini melalui kegiatan literasi perpustakaan di TK Masyithoh 25 Sokaraja dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Secara keseluruhan, mengembangkan minat baca anak usia dini melalui kegiatan literasi perpustakaan di TK Masyithoh 25 Sokaraja termasuk dalam kategori dapat mengembangkan minat baca dengan adanya perpustakaan dan gurugurunya juga berkompeten dalam mengembangkan minat baca melalui kegiatan literasi perpustakaan. Adanya indikator kebutuhan terhadap bacaan dengan indikator ini anak tumbuh dan berkembang menjadikan anak lebih menyukai buku, suka berdiskusi, saling bertukar cerita dan anak menjadi suka membaca. Tindakan untuk mencari bacaan, anak tertarik dengan buku untuk mencari bacaan dan tumbuh rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa senang terhadap bacaan, anak suka membaca, bisa mengatur emosi, dan dapat meningkatkan rasa percaya diri. Ketertarikan terhadap bacaan, menjadikan anak suka membaca dan mempunyai imajenansi yang tinggi, suka menggambar. Keinginan untuk selalu membaca, orang tua sangat berperan penting dalam mengembangkan minat

baca untuk memberi dorongan dan semangat untuk membaca. Tindak lanjut menindaklanjuti bacaan, menindak lanjuti bacaan yang belum selesai dan anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Keberhasilan minat baca sangat terlihat adanya kegiatan mengembangkan minat baca meningkat dan antusias anak terhadap buku dan bacaan. Fasilitas 19 sekolah dan perpustakaan yang mendukung dapat menjadikan keberhasilan dalam mengembangkan minat baca anak. Perpustakaan dan buku yang memadai di sekolah menjadikan pendukung keberhasilan pelaksanaan gerakan literasi sekolah.

5. Penelitian yang relevan oleh Lintang Febyarum yang berjudul tentang *“Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di Tk It Mekarsari Natar”* penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dari analisis dapat disimpulkan bahwa telah terdapat pengaruh dari Media Permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis, bahwa nilai Sig. (2- tailed) sebesar 0,000. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih

kecil dari 0,05 (5%), yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Metode puzzle huruf berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai dari posttest kelompok kontrol adalah 1.643 dan hasil dari kelompok eksperimen adalah 2.087 dari jumlah responden kelas B1 dan B2 kedua nilai dari perbandingan tersebut telah dapat dilihat perbandingannya yang mana nilai rata rata dari posttest kelompok kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata posttest kelompok kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari Media Permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar.

6. Penelitian yang relevan oleh Tri Ngesti Rahayu yang berjudul tentang "*Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok A Di Ra Misbahul Falah Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati*" Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di RA Misbahul Falah Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A RA Misbahul Falah yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan one-group pretest-posttest design. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai perkembangan sosial emosional pada anak kelompok a yang didapatkan melalui observasi non partisipan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan uji paired sample ttest. Pengujian paired sample ttest menghasilkan nilai thitung = -24,689, karena $t_{hitung} < -t_{tabel} = (-24,689) < -(2,179)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil ini, maka keputusan hasil uji hipotesisnya menolak H_0 yang berarti bahwa ada pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di RA Misbahul Falah Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

7. Penelitian yang relevan oleh Annisaul Fadhilah yang berjudul *“Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Tk It Al-Muzzammil Lingkungan Iv Aekkanopan Timur Tahun Ajaran 2020/2021”* Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Simpulan yang didapat dari hasil penelitian serta analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Persentase jumlah anak pada prasiklus dari 15 anak kriteria belum berkembang sebanyak 12 anak (80%), sedangkan masih berkembang sebanyak 3 orang anak (20%) tidak ada yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, Peningkatan yang signifikan ditunjukkan pada siklus II, Dari 15 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (53%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (47%). Anak yang mencapai kriteria mulai berkembang tidak ada dan anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada.
- b. Maka dengan menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun. Dengan hasil pada prasiklus (32%), siklus I (59%), siklus II (82%).

8. Penelitian yang relevan oleh Muhammad Yusuf Abdullah yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas Ii Sdn 88 Lonrong Kabupaten Soppeng”*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri 88 Lonrong. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian Kabupaten Soppeng. Hasil

analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,44 > 1,76131$, dengan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 57,33 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil post test adalah 83,33 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan.

9. Penelitian yang relevan oleh Nashihatul Sholihah yang berjudul *“Peningkatan Keterampilan bercerita Dengan Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas Iii Mi Pink 03 Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi”* Berdasarkan hasil penelitian dan deskripsi data yang telah diuraikan, maka penulis menyimpulkan bahwa:
1. Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada materi cerita pengalaman pada siswa kelas III Hasyim Asyari MI.PINK.03. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya 66,4% terjadi peningkatan sebesar 21.6% pada siklus II hingga mencapai 88% atau 30 siswa dari 34 siswa telah mencapai ketuntasan.
 2. Dengan menggunakan media boneka tangan siswa didorong untuk aktif dan lebih percaya diri serta mampu bekerjasama dengan teman kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan membuat siswa terlibat aktif dalam setiap aktivitas

pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dengan peningkatan aktivitas guru pada siklus I sebesar 46.1% meningkat pada siklus II menjadi 75.3% dan aktivitas belajar siswa dari siklus I sebesar 47.9% meningkat menjadi 74.2% pada siklus II.

10. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nadia Intan Suradinata, Ega Asnatasia Maharani yang berjudul *“Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak”* berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan Terdapat pengaruh yang sangat besar pada kemampuan berbicara anak di kelas TK A PAUD Terpadu Bakti Baitussalam. Terlihat terdapat aspek yang mengalami peningkatan yang signifikan yaitu aspek kosakata dan aspek ekspresi, sedangkan aspek yang tidak signifikan peningkatannya ialah aspek lafal ucapan. Analisis yang telah dilakukan dan teruji secara statistik menggunakan perhitungan uji-t, didapat bahwa penggunaan metode bercerita berbantu media boneka tangan di TK A PAUD Terpadu Bakti Baitussalam dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif metode bercerita berbantu media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di PAUD Terpadu Bakti Baitussalam.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan
Penelitian Sekarang

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Penelitian yang relevan oleh Ika Yunita yang berjudul tentang “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1 Di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman”</p>	<p>Persamaan penelitian ini terletak pada objek penelitian yang sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara menggunakan metode bercerita dengan media boneka tangan</p>	<p>Perbedaan penelitian ini ada di metode penelitian yang digunakan, metode penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan metode penelitian Ika Yunita menggunakan metode penelitian PTK</p>
2.	<p>Penelitian yang relevan oleh Nurul Mujahidah yang berjudul tentang “Peranan Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini”</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mujahidah yaitu sama-sama menggunakan media boneka tangan</p>	<p>Perbedaan penelitian ini ada di metode penelitian yang digunakan, metode penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan metode penelitian Nurul Mujahidah</p>

			menggunakan metode penelitian pustaka (library research)
3.	Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Mainita Elisnawati dkk yang berjudul “Literasi Anak Usia Dini”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Elisnawati dkk yaitu sama-sama membahas tentang literasi anak usia dini	Perbedaan penelitian ini ada di metode penelitian yang digunakan, metode penelitian penulis menggunakan metode Kuantitatif sedangkan metode penelitian Elisnawati Dkk menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus
4.	Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ikom Prasetiyani yang berjudul tentang “Mengembangkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Literasi Perpustakaan Di Tk Masyithoh 25 Sokaraja”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikom Prasetiyani yaitu sama-sama membahas tentang literasi anak	Perbedaan penelitian ini ada di metode penelitian yang digunakan, metode penelitian penulis menggunakan metode Kuantitatif sedangkan metode penelitian Ikom

			Prasetyani menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif
5.	Penelitian relevan yang dilakukan oleh Lintang Febyarum yang berjudul tentang “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di Tk It Mekarsari Natar”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lintang Febyarum yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	Perbedaan penelitian ini ada di metode penelitian yang digunakan, metode penelitian penulis menggunakan media boneka tangan sedangkan Lintang Febyarum menggunakan media permainan puzzle huruf
6.	Penelitian relevan yang dilakukan oleh Tri Ngesti Rahayu yang berjudul tentang “Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok A Di Ra Misbahul Falah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Ngesti Rahayu yaitu sama-sama menggunakan media boneka tangan dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	Perbedaan penelitian penelitian Tri Ngesti Rahayu menggunakan membahas tentang social emosional pada anak kelompok A

	Klayusiwalan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati”		
7.	Penelitian yang relevan dilakukan oleh Annisaul Fadhilah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Tk It Al-Muzzammil Lingkungan Iv Aekkanopan Timur Tahun Ajaran 2020/2021”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisaul Fadhilah yaitu sama-sama menggunakan media boneka tangan	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian Annisaul Fadhilah yaitu menggunakan metode PTK
8.	Penelitian yang relevan dilakukan oleh Muhammad Yusuf Abdullah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas Ii Sdn 88 Lonrong Kabupaten	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf Abdullah yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian, objek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang Pengaruh Media Boneka Tangan Dengan Bercerita

	Soppeng”		sedangkan penelitian Muhammad Yusuf Abdullah yaitu tentang Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa
9.	Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nashihatus Sholihah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan bercerita Dengan Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas Iii Mi Pink 03 Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nashihatus Sholihah yaitu sama-sama menggunakan menggunakan media boneka tangan	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian Nashihatus Sholihah yaitu menggunakan metode PTK
10.	Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nadia Intan Suradinata, Ega Asnatasia Maharani yang berjudul “Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Intan Suradinata, Ega Asnatasia Maharani yaitu sama-sama menggunakan	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian, objek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keterampilan

	terhadap Kemampuan Berbicara Anak”	media tangan boneka	literasi sedangkan penelitian Nadia Intan Suradinata, Ega Asnatasia Maharani yaitu tentang kemampuan berbicara anak
--	------------------------------------	---------------------	---

D. Kerangka Berfikir

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

Pengaruh Media Boneka Tangan
Dengan Bercerita Terhadap
Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6

Media boneka tangan dengan bercerita
Variabel X

Indikator:

1. Guru mempersiapkan alat-alat yang digunakan dalam bercerita
2. Guru menyiapkan boneka tangan
3. Guru menyiapkan cerita
4. Guru memberi tau alat-alat untuk membuat boneka tangan
5. Guru memberitau fungsi dari boneka tangan dalam melakukan cerita
6. Guru memberi contoh gerakan tangan dalam bercerita
7. Guru mengarahkan langkah-langkah dalam menggunakan tangan saat melakukan cerita
8. Guru memperagakan gerakan boneka tangan pada saat bercerita
9. Guru mengajarkan anak untuk mengetahui peran tokoh 1 dan tokoh lainnya
10. Guru meminta anak untuk mengikuti gerakan tangan

Keterampilan literasi
Variable Y

Indikator:

- Deteksi fonem tunggal
- Mengeja
- Menggabungkan
- Ketukan fonem
- Penghpusan fonem
- Membedakan bentuk huruf
- Mengetahui tulisan
- Menunjuk huruf
- Mampu menyebutkan huruf alfabet

Hipotesis merupakan komponen penting dalam penelitian. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh media boneka tangan dengan bercerita terhadap keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun RA Serawai Islami Desa Pasar Seluma.

Ho : Tidak Ada pengaruh media boneka tangan dengan bercerita terhadap keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun RA Serawai Islami Desa Pasar Seluma

