

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Metode Bermain Sambil Belajar

a. Pengertian Metode Bermain Sambil Belajar

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai kegiatan. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang perlu diperhatikan, anak-anak memiliki ciri yang khas. Oleh karena itu, ada metode-metode yang lain. Metode bermain adalah suatu metode yang diterapkan dalam pembelajaran di SD. Mengingat masa anak- khususnya anak usia dini adalah masa bermain, maka kiranya metode yang tepat diterapkan dalam pembelajaran di sd adalah metode bermain.

Seiring berkembangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan meningkatnya perhatian terhadap perkembangan anak, maka orang semakin menyadari pentingnya bermain. (Novi, 2021)

b. Fungsi Metode Bermain

Metode bermain berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mengembangkan kreativitas dan imajinasi, serta mengurangi stres dan kecemasan dalam proses belajar. Selain itu, metode ini juga membantu mengembangkan kemampuan sosial-emosional, kognitif dan motorik anak. (Suryana, 2021).

Adapun fungsi metode bermain adalah:

- 1) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa.
- 2) Mengembangkan kemampuan motorik dan koordinasi.
- 3) Mengembangkan empati dan toleransi.

- 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis serta mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi (Sugiarto, 2023).

c. Manfaat Metode Bermain

Adapun manfaat metode bermain adalah:

- 1) Meningkatkan keaktifan: metode bermain dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Mengembangkan kreativitas: bermain mendorong kreativitas dan mendukung anak untuk berkhal dan berimajinasi.
- 3) Membangun kecerdasan sosial emosional: bermain membantu anak berinteraksi dengan baik bersama teman-temannya
- 4) Membangun rasa percaya diri: bermain menyediakan kesempatan pada anak-anak mengatasi situasi.
- 5) Menambah keterampilan berbahasa: saat memerankan tokoh lain anak akan mencari tahu bagaimana cara tersebut berbicara dan kosa kata apa saja yang sering digunakan (Wahyuni, 2021).

d. Kelebihan metode bermain

- 1) Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan.
- 2) Merangsang perkembangan berfikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar.
- 3) Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain.
- 4) Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus di taati dan dilaksanakan.

- 5) Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluru anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pembelajaran (Sri, 2021).

e. Kekurangan Metode Bermain

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih terdahulu.
- 2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.
- 3) Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi (Madyawati, 2020).

f. Tujuan Metode Bermain

- 1) Pengembangan keterampilan sosial
- 2) Pengembangan keterampilan motorik.
- 3) Simulasi kognitif.
- 4) Pengembangan emosional.
- 5) Membangun kreativitas dan imajinasi
- 6) Mengembangkan empati dan toleransi (Suryana, 2021).

2. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan kepada orang lain. Lalu pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Ditambah lagi dengan gerak tangan dan mimik pembicara jika komunikasi dilakukan secara tatap muka atau langsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Subhayni (2021:22) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau

menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2021). Sementara itu, Wicaksono (2020:110) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kecakapan seseorang dalam menyampaikan sebuah informasi dengan bahasa yang baik, benar, dan menarik agar dapat dipahami pendengar. Seorang pembicara yang baik harus mampu menangkap informasi secara kritis dan efektif. Menurut Shihabuddin (2020:195) keterampilan berbicara sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, keterampilan mengubah wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud bunyi bahasa yang bermakna. Tes keterampilan berbicara secara umum terdiri dari tes berbicara langsung dan tes berbicara tidak langsung. Aspek-aspek yang dinilai, yakni lafal dan intonasi, volume suara, kelancaran, hubungan dan ketepatan isi serta topik, gerak-gerik dan mimik (Fahruruzi, 2023).

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan katakata dan kalimat atau bahasa lisan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, ide maupun perasaan kepada pendengar dengan memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Peneliti sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh Wicaksono (2020:110), karena teori tersebut mudah dipahami dan dijelaskan bahwa keterampilan berbicara bukan hanya sekedar mengucapkan bunyi, kata, atau kalimat. Akan tetapi cakap dan terampil menggunakan bahasa lisan dengan baik dan benar. (Siti Sulistyani, 2021).

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (yang diajak berbicara). Sedangkan tujuan secara khusus ialah mendorong orang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau menerima pendapat (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

- 1) Kemudahan berbicara, peserta didik harus dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbicara agar terlatih kepercayaan diri dalam pengucapannya.
- 2) Kejelasan, untuk melatih peserta didik agar dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan..
- 3) Bertanggung jawab, latihan untuk peserta didik agar berbicara dengan baik dan dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab.
- 4) Membentuk pendengar yang kritis, melatih peserta didik dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah.
- 5) Membentuk kebiasaan, yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah atau guru. (Agustinus, 2020).

c. Fungsi Keterampilan Berbicara

Fungsi keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

- 1) mengatur dan mengkondisikan tentang sesuatu hal.
- 2) menyampaikan pertanyaan-pertanyaan, fakta, opini dan peristiwa.
- 3) menumbuhkan, memelihara suatu hubungan.

- 4) menggambarkan sesuatu atau benda tertentu melalui kosa kata.
- 5) mengatur dan mengkondisikan hal-hal tertentu, (Yasinta, 2023).

d. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara adalah ciri atau tanda yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam berbicara dengan baik dan benar. Indikator ini meliputi aspek-aspek seperti kelancaran, ketepatan lafal, intonasi, struktur kalimat, dan ekspresi saat berbicara. Adapun indikator-indikator kemampuan berbahasa anak yaitu:

- 1) Kelancaran berbicara
merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya dengan lancar dan tanpa gangguan yang signifikan. Seseorang yang memiliki kelancaran berbicara yang baik dapat mengungkapkan pikirannya dengan jelas dan efektif, tanpa terhenti-henti atau mengalami kesulitan dalam menemukan kata-kata yang tepat.
- 2) Kosa kata
Kosa kata merupakan salah satu indikator keterampilan berbicara yang sangat penting. Kosa kata yang luas dan beragam dapat membantu seseorang untuk mengungkapkan gagasan dengan lebih jelas dan efektif dalam konteks berbicara, kosa kata yang baik dapat membantu seseorang menyampaikan pesan dengan lebih akurat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.
- 3) Struktur Kalimat
Struktur kalimat merujuk pada kemampuan seseorang untuk menyusun kalimat yang efektif dan jelas. Seseorang yang memiliki struktur kalimat yang baik dapat mengungkapkan gagasan dan pendapatnya dengan jelas dan

efektif, tanpa menggunakan kalimat yang rumit atau tidak jelas

4) Pelafalan

Pelafalan adalah kemampuan siswa mengucapkan bunyi bahasa (huruf, suku kata, dan kata) dengan jelas dan tepat saat berbicara. Indikator rinci pelafalan siswa kelas 1: Mengucapkan huruf vokal dan konsonan dengan jelas (misalnya a, i, u, b, m, p). Mengucapkan suku kata sederhana dengan benar (misalnya ba, ma, pa, ta). Mengucapkan kata sehari-hari secara jelas dan dapat dipahami oleh lawan bicara. Mengucapkan kata tanpa banyak menghilangkan atau menukar bunyi (misalnya “libur” diucapkan libur, bukan libu). Berbicara dengan volume suara yang cukup sehingga dapat didengar oleh guru dan teman... (Tarigan, 2021)

e. **Karakteristik Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara memiliki beberapa ciri utama yang membedakannya dari keterampilan bahasa lainnya. (Thomas, 2014) dibawah ini merupakan karakteristik dari keterampilan berbicara yaitu:

- 1) Kelancaran: Kemampuan untuk mendengarkan untuk memahami ngungkapkan gagasan dan pendapat dengan lancar dan tanpa gangguan yang signifikan.
- 2) Kejelasan: Kemampuan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapat dengan jelas dan efektif, tanpa menggunakan kata-kata yang ambigu atau tidak tepat.
- 3) Kelogisan: Kemampuan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapat dengan logis dan sistematis, tanpa menggunakan argumen yang tidak logis atau tidak relevan.
- 4) Komunikatif: Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan membangun hubungan yang baik,

serta dapat memahami dan menanggapi kebutuhan dan keinginan orang lain. (Wahyuni, 2020).

f. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan penting dalam berkomunikasi yang memegang peranan utama dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks pendidikan. Di kelas tinggi, kemampuan berbicara yang baik tidak hanya membantu siswa dalam menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan mereka dengan jelas, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang efektif. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, presentasi, debat, serta berbagai aktivitas akademik lainnya yang membutuhkan komunikasi verbal. (Meta, 2020).

- 1) Faktor Keluarga Lingkungan keluarga memiliki peran signifikan dalam perkembangan keterampilan berbicara siswa. Anak-anak dari keluarga yang lebih sering terlibat dalam percakapan dan interaksi verbal cenderung memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik (Kirby et al.2020). Sebaliknya, kurangnya dukungan dan stimulasi verbal dari keluarga dapat menyebabkan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
- 2) Faktor Sekolah Lingkungan sekolah dan metode pengajaran juga berpengaruh besar terhadap keterampilan berbicara siswa. Suasana kelas yang tidak mendukung, metode pengajaran yang kurang interaktif, dan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berbicara dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara mereka (Allen & Cowdery, 2020).
- 3) Faktor Kebahasaan Penguasaan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran adalah faktor krusial. Siswa yang tidak menguasai bahasa

pengantar dengan baik akan menghadapi kesulitan dalam berbicara. Bilingualisme dapat memberikan keuntungan kognitif, tetapi juga dapat menimbulkan tantangan dalam keterampilan berbicara jika penguasaan kedua bahasa tidak seimbang (Bialystok, 2020).

4) Faktor Non kebahasaan

Faktor nonkebahasaan, seperti kurangnya pengetahuan tentang topik yang dibicarakan, dapat menyebabkan kesulitan berbicara. Menurut penelitian oleh Snow, pemahaman konten sangat penting untuk komunikasi efektif. Siswa yang kurang informasi atau tidak familiar dengan topik tertentu cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-ide mereka secara verbal (Snow, 2020).

5) Faktor Psikologis

Faktor psikologis seperti kecemasan dan kurangnya kepercayaan diri sangat mempengaruhi kemampuan berbicara siswa. Kecemasan berkomunikasi dapat menghambat siswa untuk berbicara dengan lancar dan jelas (Phillips et al., 2021). Siswa yang merasa cemas atau tidak percaya diri akan cenderung menghindari berbicara di depan umum atau dalam diskusi kelas.

g. Pengertian Media Kartu Huruf Bergambar

Media kartu huruf bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan huruf dan katakata dalam bentuk kartu. (Nurjannah, 2020) mengemukakan *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm (sesuai dengan kebutuhan) yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat Media kartu huruf bergambar berisigambargambar dan huruf-huruf, gambar tersebut dapat berupa gambar-gambar benda,

binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat (Nurjanah, 2020).

h. Kelebihan Media Kartu Huruf Bergambar

Adapun kelebihan media media kartu huruf bergambar adalah sebagai berikut:

1) Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil flash card dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan.

2) Praktis

Pembuatan dan penggunaannya, media flash card sangat praktis. Guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Kita hanya menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambar tepat dan tidak terbalik.

3) Gampang diingat

Karakteristik media flash card adalah menyajikan pesan pendek kartu disajikannya. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.

4) Menyenangkan

Media flash card dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda.

A. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Huruf Bergambar

- a) Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki ketrampilan untuk menggunakan media tersebut. Jika perlu untuk memperlancar lakukan latihan secara berulang-ulang meski tidak dihadapan siswa.
- b) Mempersiap media kartu huruf bergambar Sebelum dimulai pembelajaran pastikan jumlahnya cukup, urutannya betul dan perlu tidaknya media untuk membantu.
- c) Mempersiapkan tempat Posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua siswa dapat melihat dengan jelas dan pastikan di dalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu.
- d) Mempersipkan siswa Posisi siswa sebaiknya ditata dengan baik agar semua siswa dapat melihat media kartu huruf bergambar tersebut. Saat penyajian a) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depankelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru. b) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. c) setelah memperlihatkan kartu tersebut guru mengucapkan nama jelas gambar yang terdapat dalam kartu tersebut, misal “bintang” .

3. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan cabang linguistik yang dimiliki anak sedari dini, bahasa pertama yang diterima anak yaitu bahasa ibu, bahasa ibu merupakan bahasa yang dimiliki oleh ibu atau bahasa yang berasal dari tempat tinggal ibu (Lega Kurnia, 2022). Setelah itu seorang anak akan menjumpai bahasa kedua nya yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dari Negara kesatuan republik Indonesia (Hasan, 2021).

Bahasa merupakan cabang linguistik yang dimiliki anak sedari dini, bahasa pertama yang diterima anak yaitu bahasa ibu, bahasa ibu merupakan bahasa yang dimiliki oleh ibu atau bahasa yang berasal dari tempat tinggal ibu (Kunjana, 2020). Setelah itu seorang anak akan menjumpai bahasa kedua yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dari Negara kesatuan republik Indonesia. Adanya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas yang dipakai oleh manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Secara harafiah, bahasa diartikan sebagai sarana yang dipakai oleh makhluk hidup untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan makhluk lainnya. Bahasa memang menjadi salah satu alat yang dipakai setiap orang dari berbagai belahan dunia untuk bisa menyampaikan gagasannya kepada orang lain. Tak bisa dibayangkan bagaimana kehidupan manusia jika tanpa bahasa. Dan bahasa berkembang secara berbeda-beda di tiap negara (Nurhasanah, 2020).

Bahasa merupakan suatu sistem yang sistematis, dan mungkin juga generatif. Dan bahasa juga diartikan sebagai lambang-lambang mana suka atau simbol arbiter. Bahasa menjadi alat komunikasi yang memudahkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Dan bahasa juga menjadi identitas bagi setiap orang di negara tertentu. Menurut Gorys Keraf yaitu alat komunikasi antara satu anggota masyarakat dengan menggunakan simbol bunyi yang dihasilkan dari alat ucap manusia (Nurlina, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Untuk menjaga kelestarian dan juga kemurnian bahasa Indonesia maka diperlukan berbagai upaya. Contoh upaya untuk menjaga kemurnian (Lega

Kurnia,2022) bahasa adalah dengan menuliskan kaidahkaidah ejaan dan tulisan bahasa Indonesia dalam sebuah buku yang disebut dengan Pedoman Ejaan Umum Bahasa Indonesia (Arief,2020) (PEUBI), Pedoman Ejaan Umum Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai pedoman dalam suatu kegiatan berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dengan benar, baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan upaya lain yang dapat digunakan untuk melestarikan bahasa Indonesia adalah dengan menanamkan bahasa Indonesia sejak dini.Pendidikan bahasa Indonesia di lembaga formal dimulai dariSD. Banyaknya jumlah jam pelajaran bahasa Indonesia di maksudkan agar siswa mempunyai kemampuan berbahasa Indonesia yang baik serta mempunyaikemampuan berpikir dan bernalar yang baik yang dapat disampaikan melalui bahasa yang baik pula (Suleman,2021).

b. Fungsi Bahasa

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi, semua orang menyadari bahwa interaksi dan segala macam kegiatan dalam masyarakat akan lumpuh tanpa adanya bahasa. Secara umum bahasa memiliki empat fungsi yaitu:

1. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihatn, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (lingkungan keluarga, guru, dan teman) dan aspek nonsosial (kondisi gedung dan

letak tempat belajar/kelas serta fasilitas penunjang lainnya (A. Damayanti, 2022).

Faktor internal dan faktor eksternal memiliki kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran. Keterkaitan dari hubungan kedua faktor ini diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu atau penelitian relevan adalah suatu tinjauan atau kajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang memiliki kesamaan topik atau metode dengan penelitian yang sedang dilakukan (Maksur, 2024). Berikut beberapa penelitian sebelumnya:

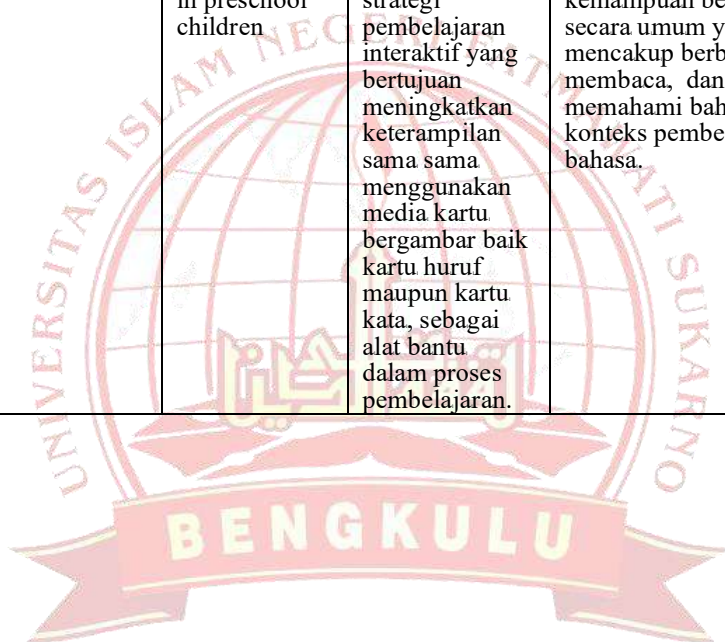
Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Kajian Pustaka

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Erlin Safitri	Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelompok B TK Muslimat Hayatul Wathon	Persamaan antara dua judul tersebut terletak pada penggunaan metode bermain sebagai pendekatan pembelajaran. Keduanya menggunakan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa bicara.	perbedaan dari penelitian tersebut yaitu metode bermain berbeda judul pertama menggunakan metode bermain sambil belajar, sedangkan judul kedua menggunakan metode bermain peran. Metode bermain sambil belajar berfokus penggunaan alat pembelajaran, sedangkan metode bermain peran lebih berfokus pada penggunaan peran sebagai alat pembelajaran.
2.	Hayatul Fitriani	Metode bermain peran (oleplaying) dalam perkembangan bahasa anak usia dini di 5-6 tahun	Kedua judul memiliki persamaa dalam hal tema utama yaitu membahas metode pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan bahasa anak. Keduanya juga	Terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian pertama adalah bermain peran roleplaying yang bertujuan untuk mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun secara umum,. Sementara itu, penelitian kedua media kartu

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			berfokus pada anak usia dini dan awal sekolah dasar , kedua peneliti ini sam-sama menekankan metode bermain sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak	huruf bergambar yang lebih terfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas satu.
3.	Iqbal ramadhaniferdian	Efektivitas penggunaan media kartu bergambar pada pembelajaran berbasis literasi menulis siswa kelas 3 SDN 015 tarakan	Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama membahas efektivitas suatu metode atau media dalam pembelajaran keduanya menggunakan media kartu huruf bergambar sebagai alat bantu pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu judul pertama meneliti efektivitas media huruf bergambar dalam pembelajaran berbasis literasi siswa. Sedangkan judul kedua meneliti efektivitas metode bermain sambil belajar terhadap kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan media kartu huruf bergambar
4.	Anindi Fiaka Syarif	Efektivitas penggunaan media kartu huruf dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD negeri 228 lagaroang kecamatan malili kabupaten luwu	Persamaan dari skripsi ini adalah kedua judul membahas efektivitas suatu metode pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di sd kelas 1 kedua penelitian melibatkan penggunaan kartu huruf atau kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu judul pertama menggunakan dua jenis media kartu huruf dan kartu kata bergambar. Sedangkan judul kedua hanya menyebut kartu huruf bergambar sebagai media pendukung dalam metode bermain sambil belajar.

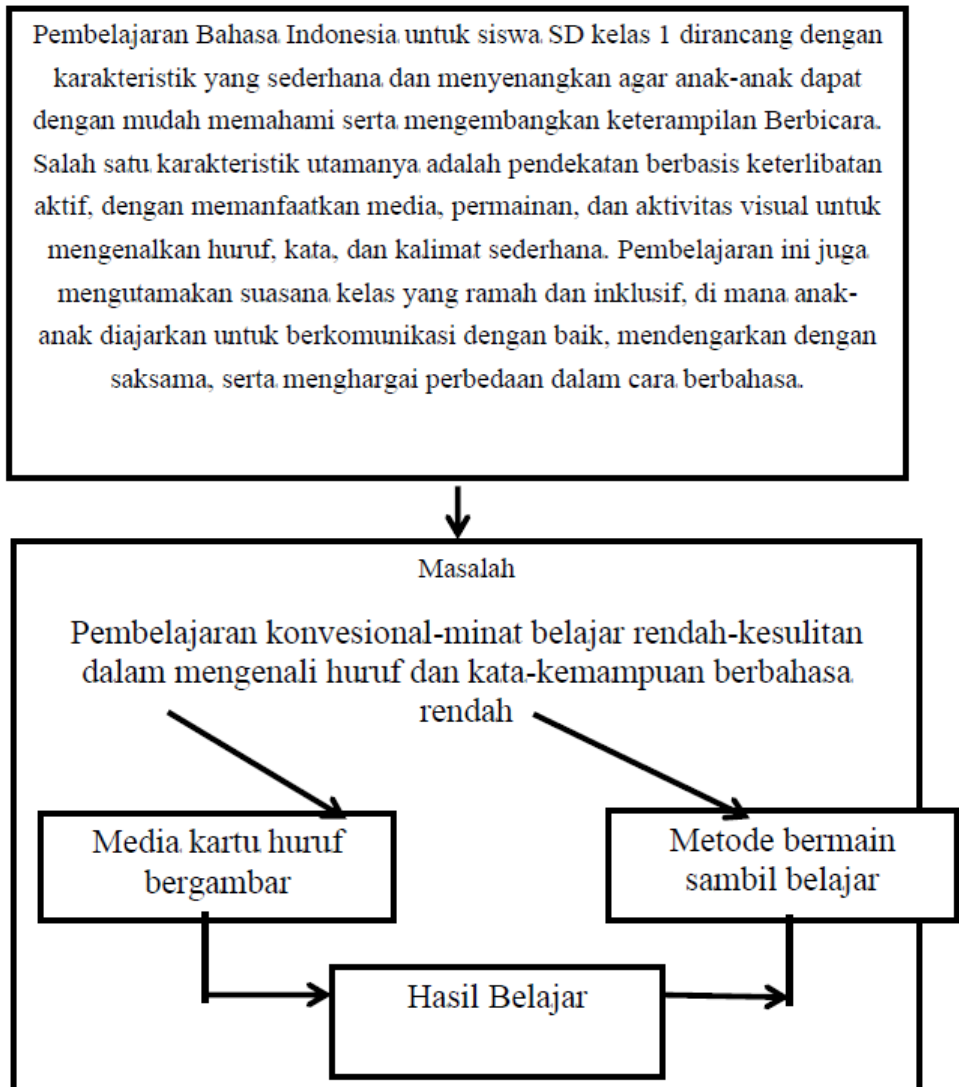
NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
5.	Alya Putri Maradika, Eni Kumalasari, Wulan Aulia Azizah, Susilo Tri Widodo, dan Anita Nurkhikmah	Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun TK bandara supadio kabupaten kubu raya	Persamaan dari skripsi ini kedua judul membahas strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan bahasa anak pada usia dini, kedua penelitian ini menggunakan kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran keduanya menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti bermain sambil belajar dan penggunaan media kartu kata bergambar.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu dalam penelitian ini menggunakan model Judul pertama menguji metode bermain sambil belajar dengan bantuan kartu huruf bergambar judul kedua lebih spesifik pada penggunaan media kartu kata gambar sebagai alat bantu pembelajaran membaca pemula
6.	Maryana, dan Desi Wulandari	The Effectiveness of using picture cards in teaching vocabulary to young learners	Persamaan ya terletak pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, yaitu metode bermain yang diterapkan dalam proses belajar anak usia dini. Kedua peneliti ini juga digunakan media kartu huruf bergambar sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, kedua judul sama-sama	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu perbedaan pertama terletak pada kelompok usia dan jenjang pendidikan yang diteliti. Judul pertama berfokus pada siswa kelas 1 SD sementara judul kedua meneliti anak usia 5 tahun di paud. Perbedaan keduanya adalah fokus keterampilan yang dikembangkan.

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			berfokus pada perkembangan keterampilan bahasa anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.	
7.	Sulaedah, Siti Utomo, Slamet, Ismaya, dan Erik Aditia	The impact of play-Based Learning on language development in preschool children	Persamaan dari skripsi ini adalah kedua judul membahas strategi pembelajaran interaktif yang bertujuan meningkatkan keterampilan sama sama menggunakan media kartu bergambar baik kartu huruf maupun kartu kata, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.	Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu fokus keterampilan bahasa yang dikembangkan. Judul pertama meneliti kemampuan berbahasa secara umum yang bisa mencakup berbicara, membaca, dan memahami bahasa dalam konteks pembelajaran bahasa.



C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dalam sebuah penelitian (Sentosa, 2023).



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini di asumsikan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu huruf bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 76 Kota Bengkulu. Metode ini diduga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengenal dan memahami huruf, kata, serta struktur bahasa secara lebih mudah. Selain itu, kartu huruf bergambar diyakini dapat membantu siswa dalam menghubungkan bentuk huruf dengan gambar yang sesuai, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap kosakata serta konsep bahasa yang diajarkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih cepat mengenali huruf dan kata, tetapi juga lebih percaya diri dalam membaca, menulis, dan bicara. Oleh karena itu, asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa metode bermain sambil belajar dengan kartu huruf bergambar dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa SDN 76 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian (Elfrianto & Gusman Lesmana, 2022). Dalam penelitian ini hipotesis yang peneliti buat adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode bermain sambil belajar berbantuan kartu huruf bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 76 Kota Bengkulu.

H₀ : Tidak Ada Pengaruh yang signifikan dari penerapan metode bermain sambil belajar dengan berbantuan kartu huruf bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 76 Kota Bengkulu.

