

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar (Nafiah, 2018: 26). Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka peserta didik dapat dengan mudah menerima pembelajaran dengan menyenangkan. Dengan rangsangan yang tepat melalui media pembelajaran maka hasil belajar anak akan maksimal.

Media pembelajaran bukan segala sesuatu yang hanya dapat dimaknai sebagai sebuah alat atau benda, apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Yeni, 2016:26). Dengan media pembelajaran maka siswa akan mudah memperoleh pengetahuan dengan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran menjadi alat yang tepat dalam mendapatkan hasil yang optimal.

Melihat dari sisi pemanfaatannya, media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” (Nurhafiza, 2018: 3). Teknologi yang dimaksud adalah alat yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Alat disini adalah media yang dapat digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran dengan tujuan memperoleh hasil maksimal dengan suasana yang menyenangkan.

Dari uraian dan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*soft-ware*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Media pembelajaran sebagai “teknologi” dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran

dapat digunakan untuk membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dan mencapai indikator perkembangan yang diharapkan..

### **2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan jenis-jenis tersebut adalah:

- (1) Media *visual* atau media grafis yaitu media yang hanya dapat dilihat dan media ini paling sering digunakan di lembaga-lembaga PAUD. Contoh media grafis adalah gambar/foto, sketsa, diagram, grafik, kartun, poster, peta, papan flanel, dan papan buletin (Rahmawati, 2016: 30).
- (2) Media *audio* yaitu media yang berkaitan dengan pendengaran dan disampaikan dengan menggunakan audif verbal maupun non-verbal. Contoh dari media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- (3) Media *proyeksi audio-visual* yaitu penggabungan antara media visual dan audio visual contohnya adalah televisi, video game, simulasi, proyektor, dan film bingkai.

Macam media pembelajaran dari segi fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi meliputi buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik (Dewanti, 2018: 221). Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar mempunyai banyak manfaat, diantara sekian banyak manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- (2) Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
- (3) Membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.
- (4) Meningkatkan pemahaman.
- (5) Menyajikan data dengan menarik (Yeni, 2016: 30).

Selain manfaat yang telah disebutkan, terdapat manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran seperti yang telah diungkapkan oleh Umar bahwa pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran (Mahayani *et.al.*, 2018: 102). Dengan pemanfaatan media, peserta didik dapat menggunakan waktu yang efektif dalam memperoleh pengetahuan. Selain itu diharapkan juga peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran untuk tindakan yang efisien.

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran mempunyai nilai positif yang dapat menunjang proses pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan pendapat Gerlach & Ely yang telah melakukan penelitian dan menemukan beberapa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- (1) Memiliki kemampuan *fiksatif* yaitu dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.
- (2) Memiliki kemampuan manipulatif yaitu media dapat menampilkan kembali kejadian dengan berbagai macam perubahan.
- (3) Memiliki kemampuan distributif yaitu media mampu menjangkau jumlahnya dalam waktu serentak (Nurhafizah, 2018: 4).

## **2.1.2 Buku Menarik *Pop-up* Plastik Bekas (Bumi Oplas)**

### **2.1.2.1 Buku Menarik *Pop-Up***

Buku merupakan serangkaian halaman kertas yang didalamnya terdapat berbagai macam informasi. Buku mempunyai bermacam jenis dan diantaranya adalah buku *pop-up* untuk media pembelajaran. *Pop-up book* merupakan buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memberikan visualisasi cerita yang menarik, (Wulandari & Hapsari, 2018: 132). Dengan visualisasi dan cerita yang menarik maka pembaca anak akan lebih antusias dan tertarik dengan hal yang ada di dalam buku tersebut.

Selain memberikan visualisasi yang menarik ternyata banyak hal yang menakjubkan yang ditunjukkan oleh buku *pop-up*. Buku *pop-up* adalah buku yang apabila dibuka dapat menampilkan unsur bentuk tiga dimensi atau timbul dan dapat bergerak ketika dibuka, *pop-up* mudah dibuka dan bentuknya berubah-ubah sehingga dapat membuat pembaca terpujau ( Mahayani *et.al.*, 2018: 102). Dengan

bentuk tiga dimensi membuat peserta didik lebih tertarik dengan hal itu. Hal tersebut akan makin membangkitkan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembuatan buku pop-up dapat memanfaatkan bahan yang ada disekitar yang mudah ditemukan. Perlu ketelitian dan kesabaran dalam membuat buku *pop-up* supaya mendapatkan hasil yang bagus dan sesuai dengan yang diharapkan. *Pop-up* adalah bentuk menarik dari seni kertas yang membentuk struktur tiga dimensi bila dibuka dan struktur dua dimensi bila ditutup, (Meylia *et.al.*, 2017: 108). Selain terbuat dari kertas, pop-up juga dapat dibuat dari bahan selain kertas, salah satunya menggunakan bahan plastik bekas. Plastik bekas mudah dijumpai dimanapun, ekonomis, serta awet.

Dari berbagai macam teori dan pendapat yang telah diutarakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *pop-up book* adalah buku yang mempunyai unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi menarik yang bagus dijadikan sebagai media pembelajaran anak sekolah. *Pop-up book* adalah buku yang apabila dibuka menampilkan gambar tiga dimensi dan apabila ditutup menampilkan gambar dua dimensi. Sejauh ini pembuatan pop-up book menggunakan kertas yang dilipat namun bahan tersebut dapat diganti dengan pilihan lain seperti bahan dari plastik bekas.

#### **2.1.2.2 Jenis-jenis *pop-up***

Pop-up mempunyai visual yang menarik dan unik, hal itu dibuktikan dengan berbagai macam jenis pop-up yang beraneka ragam diantaranya adalah :

- (1) Pop-up 90 derajat yaitu pop-up yang cara membukanya hanya setengah bagian seperti membuka laptop.
- (2) Pop-up 180 derajat yaitu pop-up yang dapat dibuka kertasnya secara keseluruhan dan dapat dilihat dari sisi buku.
- (3) Pop-up tampak atas atau timbul, yaitu pop-up yang jika membuka kertasnya secara keseluruhan dan dapat dilihat dari sisi atas buku.
- (4) Pop-up jaring kubus, merupakan jaring-jaring kubus yang biasanya digunakan untuk menempel foto dan tulisan.

- (5) Pop-up gerak, merupakan pop-up yang di dalamnya dapat digerakkan dan dimainkan, (Chabibah & Kaulan, 2014).

Pendapat lain tentang jenis pop-up juga diungkapkan oleh Robert Sabuda diantaranya adalah *pop-ups, transformations, tunnel books, volvelles, flaps, pull-tabs, pop-outs, pull downs* dan sebagainya (Nafiah, 2018:34). Berbagai jenis pop-up semakin menunjukkan keunikan serta keberagaman yang menarik. Dengan banyaknya jenis pop-up, pendidik dapat memilih salah satu yang sesuai dengan pembelajaran yang hendak disampaikan.

### **2.1.2.3 Kelebihan media *pop-up***

Penggunaan media pembelajaran pop-up lebih banyak disukai karena media pembelajaran *pop-up* unik dan mempunyai visual tiga dimensi yang menarik, selain itu media pembelajaran pop-up juga mempunyai berbagai macam kelebihan salah satunya adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini (Safri *et.al.*, 2017: 108).

Selain mempunyai beberapa kelebihan yang membuat pop-up lebih dipilih dalam penggunaan media pembelajaran, buku *pop-up* juga digemari karena beberapa alasan dan alasan tersebut adalah:

- (1) Berbentuk tiga dimensi
- (2) Dapat bergerak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kagum.
- (3) Interaktif dan melibatkan pembaca dalam proses terjadinya kejutan sehingga pembaca ingin terus membalik halaman demi halaman.
- (4) Memberikan ilustrasi serta visual yang lebih terperinci dibandingkan buku bergambar biasa.
- (5) Memiliki tingkat kedalaman dan perspektif.
- (6) Melibatkan indera tubuh yang lebih banyak dibandingkan buku bergambar biasa sehingga lebih menarik.

(7) Mengajarkan dengan cara yang unik, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan mudah diingat (Bakhtawar, 2015: 18).

Penggunaan buku pop-up sebagai media pembelajaran sangat berguna sekali dalam proses pembelajaran. Buku *pop-up* mempunyai berbagai macam kegunaan, seperti yang disebutkan oleh Bluemel & Taylor yang menyebutkan beberapa kegunaan *pop-up book* yaitu:

- (1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.
- (2) Dapat berguna untuk berfikir kritis dan mengembangkan kreativitas.
- (3) Dapat menangkap makna melalui gambar yang menarik untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca (Handaruni *et.al.*, 2018:223)

### **2.1.3 Plastik Bekas**

Pada zaman sekarang ini, semua hal yang berhubungan dengan kepraktisan sangat diandalkan oleh manusia. Salah satu hal praktis adalah pembungkus benda sekali pakai yang mudah didapat dan mudah dibuang. Manusia menggunakan pembungkus plastik untuk memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Plastik adalah material yang baru, material yang sulit diurai secara alami. Plastik secara luas digunakan sejak abad ke 20 pada tahun 1975 diperkenalkan oleh Montgomeri *et.al.*, plastik-plastik digunakan secara luas diritel dan toko-toko besar. Plastik berkembang luar biasa mulai dari ratusan ton pada tahun 1930 menjadi 150 ton di tahun 1990 (Putra & Yuriandala, 2010: 23).

Plastik mempunyai berbagai macam jenis, berdasarkan kegunaannya plastik dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu plastik komoditi dan plastik tehnik. Mencakup produk polimerisasi sintetik atau semi sintetik. Plastik terbentuk dari kondensasi organik atau penambahan polimer dan bisa juga terdiri dari zat lain untuk meningkatkan kualitas plastik (Nasution, 2015: 98). Berbagai macam jenis plastik sangat mudah kita jumpai pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan plastik yang praktis tidak diimbangi dengan pengolahan limbah plastik yang dibuang secara sembarangan oleh pemakainya. Plastik bekas pada akhirnya tidak ada yang memanfaatkan lagi dan plastik berakhir berserakan dimanapun dapat kita temukan.

Sampah plastik yang berserakan dapat mencemari lingkungan sekitar dan membuat kondisi lingkungan menjadi kotor. Selain merugikan plastik juga menguntungkan, penggunaan plastik yang praktis dan serba guna sangat diminati, dengan penggunaan plastik sekali pakai sebagai pembungkus berbagai macam benda, benda dapat tahan lama, anti air, dan ringan. Walaupun demikian tumpukan sampah plastik dapat merusak lingkungan karena ia bersifat *non-biodegradabel* yang dapat merusak lingkungan (Septiana *et.al.*, 2019: 90).

Plastik merupakan benda molekuler yang melalui beberapa proses hingga akhirnya menjadi sebuah plastik yang selama ini dapat kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Plastik merupakan benda yang dibentuk dengan proses polimerisasi. Polimerisasi adalah proses penggabungan beberapa molekul sederhana (monomer) melalui proses kimia menjadi molekul besar (makromolekul atau polimer). Plastik merupakan senyawa polimer yang unsur penyusun utamanya adalah karbon dan hidrogen (Budi, 2013: 33).

Dari beberapa uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa plastik adalah benda yang terbuat dari karbon dan hidrogen melalui proses polimerisasi sintetik bahan yang sulit terurai secara alami. Plastik digunakan sejak tahun 1975 dan diperkenalkan oleh Montgomeri *et al.* plastik merupakan benda yang tidak mahal, tidak mudah lapuk, ringan dan anti karat. Plastik bekas atau biasa disebut sampah plastik sangat berbahaya untuk lingkungan karena mengandung *non-biodegradabel* yang dapat merusak lingkungan.

### 2.1.3.1 Jenis-jenis plastik

Berdasarkan ketahanan plastik terhadap perubahan suhu, plastik dibagi menjadi dua yaitu:

#### (1) *Thermoplastic*

Jenis plastik ini meleleh pada suhu tertentu, melekat mengikuti perubahan suhu, bersifat *reversible* (dapat kembali ke bentuk semula atau mengeras bila diinginkan). Contoh *polyethylene* (PE), *Polypropylene* (PP), *Polyethylene Terephthalate* (PET), *Poliviniclorida* (PVC), *Polistirena* (PS) (Syarief *et.al*, 2018).

#### (2) *Thermoset atau thermodursisabel*

Jenis plastik ini tidak mengikuti perubahan suhu (tidak reversible) sehingga bila pengerasan telah terjadi maka bahan tidak dapat dilunakkan kembali. Pemanasan suhu tinggi tidak dapat melunakkan jenis plastik ini melainkan akan membentuk arang dan terurai. Karena sifat termoset yang demikian maka bahan ini banyak digunakan sebagai bahan tutup ketel (Okatama, 2016: 20).

### 2.1.3.2 Nilai Lebih Plastik

Penggunaan plastik yang makin banyak disebabkan oleh berbagai macam nilai lebih plastik yang tidak dimiliki oleh bahan pembungkus selain plastik, nilai lebih plastik dibanding bahan pembungkus selain plastik adalah sebagai berikut:

- (1) Kuat
- (2) Murah
- (3) Tahan lama
- (4) Ringan
- (5) Tidak berkarat
- (6) Bersifat termoplastis
- (7) Dapat diberi label berbagai kreasi
- (8) Selalu dapat dibuat menarik
- (9) Bisa menjadi sarana *branding* yang efektif (Putra & Yuriandala, 2010).

### 2.1.3.3 Dampak Penggunaan Plastik

Plastik merupakan polimer sintesis yang sulit terurai secara alami, membutuhkan waktu ratusan hingga ribuan tahun plastik dapat terurai dengan sendirinya. Banyak dampak negatif terkait penumpukan sampah plastik, diantaranya adalah :

- (1) Sampah plastik yang terbawa arus laut dapat mencemari biota laut, bahkan menimbulkan kematian pada hewan-hewan laut.
- (2) Didarat, tanah yang mengandung racun partikel plastik dapat membunuh hewan pengurai, seperti cacing yang dapat mengurangi kesuburan tanah.



- (3) Terjadinya pendangkalan serta penyumbatan arus sungai sehingga terjadi banjir.
- (4) Bagi manusia, asap pembakaran dapat menyebabkan penyakit kronis (Nasution, 2015).

#### **2.1.4 Pengenalan Huruf**

##### **2.1.4.1 Pengertian Huruf**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat kita artikan bahwa huruf adalah lambang dari bunyi. Pada huruf abjad di Indonesia dimulai dari A-Z dengan urutan A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z (Bakhtawar, 2015: 19). Huruf merupakan bagian dari aspek bahasa pada perkembangan anak usia dini.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu komunikasi verbal maupun non-verbal, tertulis maupun tidak tertulis. Agar dapat menulis dan membaca, peserta didik harus dapat mengenal huruf sebagai dasar menulis dan membaca. Huruf merupakan sebuah komponen dasar simbol yang tertulis yang digunakan untuk menulis satu atau lebih bahasa yang berdasarkan pada prinsip umum bahwa huruf mewakili fonem (Kaulan, 2014: 103).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa huruf adalah tata aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad. Huruf merupakan sebuah komponen dasar simbol yang tertulis digunakan untuk menulis beberapa bahasa. Dengan huruf maka komunikasi dapat terbentuk melalui tulisan yang dapat dibaca untuk mengutarakan maksud dan tujuan yang ada.

##### **2.1.4.2 Pentingnya Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini**

Belajar yang diperuntukkan untuk anak usia dini haruslah sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak agar hasil yang dicapai dapat terwujud dengan maksimal, tidak terkecuali belajar terkait huruf. Mengenal huruf pada anak usia dini merupakan sesuatu yang penting dalam stimulus pendidikan namun belajar mengenal huruf sebagai tahap awal anak untuk dapat membaca tidaklah mudah.

Belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak , karena harus belajar huruf dan bunyi huruf morfem dan ponem (Susanto, 2011).

Karena belajar mengenal huruf untuk anak usia dini tidak mudah maka diperlukan strategi yang baik dalam mengenalkan huruf pada anak. Strategi yang tepat akan membuat anak mudah dalam menerima materi yang diberikan terkait pengenalan huruf. Dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah (Trisniwati, 2014:4).

Selain strategi yang perlu diperhatikan dalam pengenalan huruf pada anak usia dini, metode yang menyenangkan juga sangat diperlukan agar anak mempelajari huruf dengan perasaan tanpa paksaan. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Hasan, 2009:314). Dengan adanya metode yang menyenangkan besar harapan anak-anak semakin menyukai pembelajaran pengenalan huruf sehingga anak lebih cepat dalam menguasai dan mengenal huruf.

#### **2.1.4.3 Tahapan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini**

Dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini harus memerhatikan tahapan-tahapan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini dan adapun tahap-tahapan pengenalan huruf pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Membaca gambar, pada tahap pertama ini anak diperlihatkan satu halaman yang berisi hanya satu gambar misalnya gambar apel, maka gambar tidak boleh ditambah dengan gambar lain selain gambar apel. Hal tersebut berlaku jika buku-buku ini hanya berisi gambar bukan tulisan.
2. Tahap 2 membaca gambar dan huruf, pada tahap kedua ini anak membaca gambar yang sesuai dengan huruf awal gambar. Seperti contoh anak diperlihatkan huruf b dan dibawah huruf b terdapat gambar badak.
3. Tahap 3 membaca gambar dan kata, pada tahap ketiga ini membaca dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar. Pada tahapan ini merupakan tahap paling matang pada tahap-tahap sebelumnya, anak sudah banyak menguasai kosakata dan dapat merangkainya menjadi

kalimat (Maryatun, 2011). Contohnya adalah terdapat gambar ceri dan pendidik menuntun anak untuk dapat mengatakan kata ceri sesuai dengan gambar yang ada.

Hal serupa terkait tahap-tahap pengenalan huruf pada anak usia dini juga tertuang dalam Permendikbud 146 tahun 2014 dalam indikator mengenal keaksaraan awal yaitu:

1. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol.
2. Membentuk gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.
3. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.

### **2.1.5 Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa usia dini adalah masa emas (*golden age*) dalam rentangan perkembangan individu. Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang luar biasa yaitu pada aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan seni (Muflikhah, 2013: 13).

Pada masa keemasan (*golden age*) anak mempunyai keunikan tersendiri, pada masa ini anak memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini disebut masa *golden age* karena pada masa ini perkembangan anak sangat pesat dan tumbuh kembang tiap anak berbeda sesuai dengan stimulus yang diberikan dan pemenuhan gizi yang baik untuk anak (Saurina, 2016: 96).

Stimulus dan pemenuhan gizi yang baik yang diberikan pada anak usia dini dapat merangsang tumbuh kembang yang optimal sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya. Pada 4 tahun pertama separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya adalah jika pada usia tersebut anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Sampai usia 8 tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah

30% setelah usia 4 tahun hingga mencapai usia 8 tahun. Selanjutnya kapasitas kecerdasan anak tersebut akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun (Rozalena & Kristiawan, 2017: 78).

Dari beberapa teori dan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan terkait pengertian anak usia dini, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang membutuhkan stimulus yang tepat serta pemenuhan gizi yang baik untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Anak usia dini disebut sebagai masa periode keemasan (*golden age*) karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini yang mendapat stimulus atau rangsangan yang kurang maksimal maka otak anak tersebut tidak akan berkembang secara optimal karena pertumbuhan dan perkembangan tiap anak berbeda sesuai dengan rangsangan dan pemenuhan gizi yang diberikan.

#### **2.1.5.1 Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini mempunyai karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dan unik, pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat diidentifikasi dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Senang menjajaki lingkungan.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu yang ditemui.
3. rasa ingin tahunya besar.
4. suka berpetualang untuk mendapatkan pengalaman baru.
5. suka bereksperimen dengan membongkar-bongkar sesuatu.
6. jarang merasa bosan karena selalu muncul ide untuk melakukan sesuatu yang baru.
7. mempunyai daya imajinasi yang tinggi (Nafi'ah, 2018).

#### **2.1.5.2 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Penggunaan bahasa pada anak usia dini dapat dikatakan optimal apabila sudah memenuhi indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditetapkan. Anak dapat mencapai perkembangan yang optimal apabila anak mendapatkan rangsangan dan pemenuhan gizi yang baik. Untuk lebih jelasnya berikut tahap perkembangan bahasa anak usia dini mulai dari usia 3 bulan -5 tahun:

Tabel 1. Tahap Kemampuan Bahasa Anak

usia	Kemampuan bahasa
3-12 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berteriak</li> <li>- Berceloteh</li> <li>- Merespon cilukba</li> <li>- Menunjuk benda yang diinginkan</li> </ul>
12-18 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjuk tubuh yang ditanyakan</li> <li>- Menjawab pertanyaan</li> <li>- Mengucap kalimat 2 kata</li> </ul>
18-24 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menaruh perhatian pada gambar</li> <li>- Menyanyi lagu sederhana</li> <li>- Menyatakan keinginan dengan kalimat pendek</li> </ul>
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memainkan kata yang didengar berulang-ulang</li> <li>- Hafal lagu sederhana</li> <li>- Mengerti dongeng sederhana</li> </ul>
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pura-pura membaca</li> <li>- Memahami 2 perintah</li> <li>- Menceritakan pengalaman yang dipahami</li> </ul>
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal simbol</li> <li>- Membuat coretan yang bermakna</li> <li>- Meniru dan menuliskan huruf a-z</li> </ul>

Sumber dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

Anak usia dini memerlukan latihan untuk mengembangkan dan merangsang perkembangan bahasa mereka, dalam pembelajaran yang sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini akan didapatkan hasil yang optimal sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan indikator pencapaian (Riyanto & Handoko,

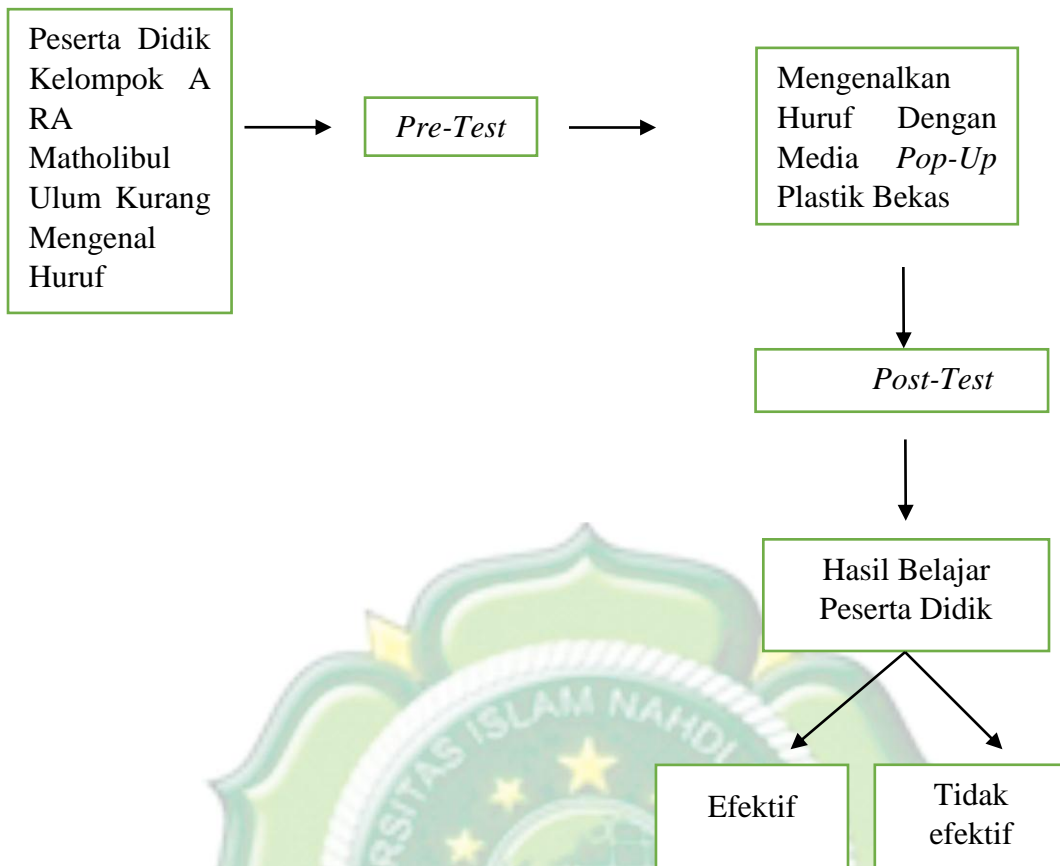
2004:10). Berikut adalah proses perkembangan dan pembelajaran bahasa pada anak usia dini:

1. Bayi 0-2 tahun membutuhkan rangsangan melalui indra mereka.
2. Anak usia 3-4 tahun membutuhkan rangsangan dan pembelajaran bahasa dapat melalui motorik halus mereka misalnya menyusun puzzle 6 keping dan membuka gambar sederhana.
3. Anak usia 4 dan 5 tahun mulai diperkenalkan warna dan simbol supaya dapat menambah wawasan bahasa dan pengetahuannya.
4. Anak usia 5 dan 6 tahun mulai diperkenalkan kegiatan meniru atau menulis huruf serta menghafal huruf a-z (Firzad, 2015:22).

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Penggunaan metode dan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran pop-up plastik bekas serat menggunakan metode tanya jawab dalam penerapannya. Dengan menggunakan media pop-up diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Kerangka berpikir disesuaikan dengan permasalahan yang ada di RA Matholibul Ulum Pakis Aji Jepara, diduga melalui pembelajaran yang menggunakan media *pop-up* plastik bekas dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti, terdapat sedikit relevansi dengan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Jurnal Ceria Ceria vol.2, No. 2. dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Pop-up Book Anak Usia Dini Anak Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan awal di TK Nusa Indah*". Di tulis oleh Matin *et.all*.IKIP Siliwangi, 2019. Hasil penelitiannya adalah hasil posttest menunjukkan bahwa adan perbedaan yang signifikan setelah diterapkan media pembelajaran *pop-up book* untuk meningkatkan keaksaraan awal anak usia dini dengan nilai  $p\text{-value} < 0,05$  yaitu dengan hasil 0.236.
2. Skripsi berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Nurhayati Kecamatan Medan Tembung T.A.2018/2019*", ditulis oleh Desi Maisura Sidabutar, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media *pop-up* berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh rata-rata *pre-test* 26,72 dan rata-rata posttest 52,08. Sehingga kecerdasan linguistik anak di kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol dengan rata-rata *pre-test* 25 dan rata-rata *post-test* 44,83. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,226 > 2,131$  dengan angka signifikan sebesar  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat dinyatakan ada Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up* Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Nurhayati Kecamatan Medan Tembung T.A.2018/2019.
3. Artikel dalam Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya dengan judul "*Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Literasi Siswa*", ditulis oleh Wulandari & Hapsari, Universitas



Tidar, 2018. Hasil penelitian ini adalah media pop-up yang dikembangkan adalah media *pop-up* cerita rakyat atau legenda yang mengaitkan unsur cerita lokal di Kabupaten Temanggung. Hal ini disebabkan media *pop-up book* yang dikembangkan berbasis kearifan lokal sehingga dipilihlah cerita yang relevan, yaitu Legenda Sindoro Sumbing. Media *pop-up* Legenda Sindoro Sumbing berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan tahapan (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan pembuatan produk, (3) pengembangan draf produk, dan (4) uji pelaksanaan secara terbatas. Hasil uji pelaksanaan di sekolah meliputi uji perorangan, terbatas, dan uji secara luas memperoleh skor secara berturut-turut 4,25; 4,48; dan 4,77 yang artinya media *Pop-Up* Legenda Sindoro Sumbing layak digunakan sebagai media literasi siswa.

4. Artikel yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*”, ditulis oleh Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, Yerry Soepriyanto, program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, 2018. Kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh presentase 95.71% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “sangat valid” maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik pada subtema lingkungan tempat tinggalku.
5. Artikel dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Perancangan Buku Pop-Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*” ditulis oleh Salamun Kaulan, program studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya, 2014. Untuk hasil dari metode observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti kepada siswa taman kanak-kanak pada hari pertama sebanyak 52,3% dan hari kedua 60,9% dengan mengalami aktivitas sebanyak 8,6% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian buku pop-up alfabet dapat meningkatkan aktivitas siswa TK Dharma Wanita Persatuan Kepatihan

karena lebih udah memahami dan dapat membuat pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Jadi, peneliti melakukan penelitian mengenai Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Buku Menarik *Pop-Up* Plastik Bekas (Bumi Oplas) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Anak Kelas A Di RA Matholibul Ulum Lebak Pakis Aji Jepara.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah pada penelitian, rumusan masalah tersebut biasanya berbentuk kalimat tanya. Hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban penelitian baru berdasarkan teori yang relevan atau penelitian sebelumnya, dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data di lapangan (Sugiono, 2015:96). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari suatu permasalahan yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data lapangan yang diperoleh.

Saat melakukan proses pembelajaran mengenalkan huruf pada peserta didik kelas A RA Matholibul Ulum Pakis Aji Jepara, dalam penelitian ini menggunakan media *pop-up* plastik bekas. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media *pop-up* plastik bekas terhadap perkembangan mengenal huruf anak usia dini pada kelas A di RA Martholibul Ulum Pakis Aji Jepara.

Berdasarkan dari kerangka pikir di atas maka peneliti dapat mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Media *pop-up* plastik bekas efektif dalam mengenalkan huruf

Ho: Media *pop-up* plastik bekas tidak efektif dalam mengenalkan huruf