

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Bab dalam kajian pustaka meliputi : a) Kajian Teori, b) Kerangka berpikir, c) Penelitian yang relevan, d) Hipotesis penelitian.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Asmariani, 2016:28).Kemudia Latif dalam bukunya mengemukakan media pembelajaran adalah segala bahan dan alat yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan pengetahuan, ketrampilan, dan menentukan sikap pada anak usia dini (Latif, 2013:152). Media pembelajaran sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Yulianti, 2013:67).

Apabila dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan bahan pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Media pembelajaran bisa berbentuk alat permainan edukatif dalam (alat permainan ini biasanya disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan) dan alat permainan edukatif luar (alat permainan ini biasanya digunakan untuk di luar ruangan seperti prootan, mangkok putar, ayunan, dll.).Sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Jenis media pembelajaran yang dapat di digunakan oleh peserta didik di Indonesia adalah (Latif, 2013:152) :

1. Media *visual* / media grafis adalah : media yang dapat dilihat oleh panca indra, biasanya berbentuk gambar, poster, kartun, dan papan flannel.
2. Media audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran seperti radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
3. Media *audio visual* merupakan media yang dapat didengar dan dilihat oleh anak seperti televisi, proyektor, video, dan *game*.

2.1.2 Media Plastisin

2.1.2.1 Pengertian Media Plastisin

Menurut Depdikbud 2007 mengatakan bahwa Plastisin merupakan media yang bertekstur lunak, sehingga mudah dibentuk menyerupai bentuk benda yang diinginkan (Pangestika, 2015:182). Kemudian kelompok belajar dalam Rochayah (2012) mengatakan BB Clay Designs arti kata Clay adalah tanah liat yang bersumber dari bahan dasar alam dan bersifat liat bisa buat dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut keramik (Maisarah, 2019:47). Pendapat lain dari Well Mina 2012 dalam Putri (2014) mengatakan bahwa Plastisin / lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya digunakan untuk mainan anak yang banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Selanjutnya Jatmiko 2012 dalam skripsi Sofiyanto (2017:16) berpendapat berpendapat bahwa plastisin adalah adonan tanah liat

(lempung) yang berbentuk modern biasanya berwarna dan mudah di bentuk.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, Plastisin adalah media yang lunak sehingga mudah dibentuk sesuai dengan keinginan. Plastisin biasanya terbuat dari adonan tanah liat atau tepung yang diberi pewarna yang menarik kemauan anak untuk membuat bentuk yang dikehendaki. Media ini mudah dibuat atau dijumpai di toko-toko alat peraga dan toko mainan sekitar lingkungan.

1) Kelebihan media Plastisin

Media Plastisin memiliki kelebihan untuk digunakan anak usia dini, adapun kelebihan media Plastisin menurut Junianto 2013 dalam Sofiyanto (2017) menyebutkan sebagai berikut :

- a. Bahan yang digunakan aman dan mudah didapat.
- b. Plastisin dapat dibuat sendiri.
- c. Memiliki banyak warna yang menarik bagi anak.
- d. Plastisin akan tetap lunak dan tidak akan keras setelah digunakan sehingga dapat digunakan berulang-ulang.
- e. Bermain Plastisin dapat memberikan pengalaman / praktik secara langsung pada anak dengan membuat berbagai bentuk.
- f. Dapat menunjukkan obyek secara utuh.

2) Kekurangan Media Plastisin

Kekurangan dari media Plastisin menurut Junianto 2013 dalam Sofiyanto (2017) adalah sebagai berikut :

- a. Tidak bisa menjangkau sarana dalam jumlah yang besar.
- b. Cara membuat Plastisin sedikit repot bagi yang tidak memiliki waktu.

- c. Membutuhkan tempat yang luas dalam bermain Plastisin.
- d. Akan sulit bagi yang tidak suka kotor.

2.1.3 Anak Usia Dini

2.1.3.1 Pengertian Anak Usia Dini

Menurut jurnal Andriyani, vol. 9 (1) tahun 2012 di Negara maju memandang bahwa anak usia dini (*Early Childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun. Selanjutnya Isroji 2010 dalam Sriwahyuni (2016:45) berpendapat bahwa anak usia dini adalah proses individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, pada masa tersebut sering dikatakan sebagai masa *golden age*, yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Pendapat lain mengemukakan anak usia dini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan anak karena pada fase inilah terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang (Suyadi, 2013:28).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki potensi yang harus dikembangkan dan memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang telah dilihat, didengar, dirasakan, serta seolah-olah tak ingin berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak usia dini memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

2.1.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan anak usia delapan tahun ke atas. Macam-macam karakteristik anak usia dini menurut Sholehuddin 2005 dalam jurnal Rohmah (2018:92) adalah sebagai berikut :

1) Unik

Anak memiliki keunikan yang berbeda-beda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.

2) Egosentris

Egosentris pada umumnya anak melihat yang ada di sekitarnya milik sendiri dan menganggap dialah yang paling benar. Hal tersebut terlihat ketika anak berebut mainan, atau menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi.

3) Aktif dan energik.

Anak lebih senang melakukan berbagai aktivitas suatu kegiatan baru dan menantang.

4) Eksploratif dan berjiwa petualang

5) Memiliki rasa ingin tahu tinggi yang kuat terhadap suatu hal, senang menjelajah yang belum pernah dilakukan, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru.

6) Relatif spontan

Perilaku yang dimiliki anak bersifat relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga anak dapat mengutarakan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

7) Mudah frustrasi

Pada umumnya anak mudah bosan dengan kegiatan apabila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.

- 8) Kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
 Sesuai dengan perkembangan cara berpikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan
- 9) Daya perhatian yang pendek
 Anak pada umumnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan
- 10) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman
- 11) Anak senang mencari tahu tentang sesuatu yang baru dan senang melakukan berbagai aktivitas yang mendorong terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.

2.1.3.3 Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini perlu dilakukan pemahaman terhadap makna perkembangan itu sendiri. Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya (Khairi, 2018:21).

Mulyasa 2012 dalam jurnal Khairi (2018:21) mengelompokkan karakteristik anak usia dini dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), (4-6 tahun), adapun karakteristik masing-masing sebagai berikut :

- 1) Usia 0-1 tahun

Pada usia ini merupakan masa bayi, memasuki usia ini perkembangan fisik sangat pesat, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi adalah :

- a. Melatih keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- b. Melatih menggunakan keterampilan panca indra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.
- c. Belajar komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir sudah bisa kontak sosial dengan lingkungannya .komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas bahasa verbal dan non verbal bayi.

2) Usia 2-3 tahun

Pada usia ini pertumbuhan fisik mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dibandingkan usia sebelumnya. Beberapa karakteristik anak usia 2-3 tahun adalah :

- a. Aktif untuk menjelajahi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki penglihatan yang tajam dan keinginan belajar luar biasa.
- b. Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali darimenceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelasmaknanya.
- c. Mulai mengembangkan emosi. Baik buruknya perkembangan emosi pada anak didasarkan pada lingkungan keluargayang memperlakukan anak. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.

3) Usia 4-6 tahun

Pada usia 4-6 tahun anak memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Perkembangan fisik bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat dan berlari.
- b. Perkembangan bahasa sudah berkembang dengan baik. Anak mampu memahami bahasa orang yang ada di sekitarnya dan mampu mengungkapkan pikirannya, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- c. Perkembangan kognitif sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d. Anak dapat bermain secara individu walaupun permainan tersebut dimainkan bersama-sama.

2.1.4 Huruf Abjad

2.1.4.1 Pengertian Huruf Abjad

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, huruf abjad merupakan tandaaksara dalam tata tulis yang melambangkan bunyi bahasa (Firzad, 2015:19). Menurut pendapat Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik 2008: 330-331 dalam Siregar (2019 : 59), huruf abjad merupakan tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pengertian lain huruf abjad adalah lambang dari suatu bunyi yang diproduksi oleh manusia (Diana, 2016:130). Selanjutnya pengertian huruf adalah bentuk visual yang disembunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal (Yulianti 2013:68).

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian huruf abjad adalah lambang bunyi bahasa yang berbentuk simbol-simbol yang memiliki ciri atau tanda aksara yang berbeda sehingga membentuk bahasa komunikasi verbal. Huruf abjad yang di kenalkan kepada anak dalam penelitian ini meliputi huruf vokal, dan huruf konsonan. Huruf vokal atau biasanya disebut dengan huruf hidup yang digunakan untuk menggabungkan huruf menjadi kalimat contoh huruf a i u e o, sedangkan huruf konsonan dengan kata lain huruf mati biasanya bunyinya terletak pada tepi suku kata contoh b c d f g h j k l m n p q r s t v w x y.

2.1.4.2 Tahap Mengenal Huruf Abjad

Dalam tahap mengenal huruf tidak bisa menghendaki setiap kali selesai mengajari anak langsung paham dan hafal. Segala sesuatu membutuhkan proses, demikian juga dengan proses belajar mengenal huruf. Tahapan-tahapan dalam belajar mengenal huruf. Menurut Jindrich dalam Indrayanti, 2010 : 13-14 pada penelitian Ulah (2013:5) tentang tahapan dalam mengenal huruf ,yaitu :

- 1) Mengembangkan koordinasi mata, tangan dan motorik halus
 - a. Ajak anak menggambar atau menempel bagian-bagian gambar.
 - b. Sediakan stensil (alat untuk merekam huruf) dengan menggunakan alat ini huruf menjadi timbul untuk diikuti lekuk-lekuknya.
 - c. Beri anak sekotak permainan berwarna warni dan minta mereka mengelompok berdasarkan warna.
 - d. Buat bentuk-bentuk huruf dengan menggunakan plastisin dan minta anak-anak menggambarnya.

- e. Mainkan permainan tebak huruf dengan merangkai berbagai garis.
 - f. Ajak anak bermain *puzzle* huruf.
 - g. Minta anak untuk menggunting pola macam-macam huruf.
- 2) Bantu anak mengembangkan kemampuan penalaran dengan cara:
- a. Menggunakan permainan *puzzel*, kartu gambar dan kartu huruf berwarna.
 - b. Ajak anak untuk mengingat kegiatan yang pernah dilakukan.
 - c. Menjelaskan apa yang ada kerjakan dan bagaimana suatu hal bisa terjadi.

2.1.4.3 Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Huruf

Sebagaimana tahapan dalam perkembangan mental dan fisiknya, anak-anak mempunyai tahapan perkembangan dalam hal kemampuan mengenal huruf. Menurut Team Dafa Publishing dalam Indrayanti, 2010 : 14-15 pada penelitian Ulah (2013:5) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak huruf, yaitu:

- 1) Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.
- 2) Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu : bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran.
- 3) Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya : lengkung (c) dan garis tegak (I) menjadi huruf b, d, p, q”

- 4) Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbeda dan menarik, misalnya :huruf “s” bunyinya seperti ular mendesis “sssss”.
- 5) Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad.
- 6) Mengenalkan konsep huruf-huruf vokal terlebih dahulu (a, i, u, e, o) kemudian baru huruf-huruf konsonan (b, c, d, f, g, h) dengan cara yang menyenangkan.
- 7) Mengurutkan huruf-huruf abjad dari kiri ke kanan.

2.1.4.4 Tujuan Mengenal Huruf Abjad

Usia 4-6 tahun atau setara dengan kelompok B anak sudah bisa mengenal huruf abjad, sehingga saat anak memasuki sekolah dasar sudah memiliki bekal pengetahuan ketrampilan membaca (Siregar, 2019:56). Pentingnya mengenal huruf menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik 2006: 329 dalam Siregar (2019:60), Ketrampilan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Adapun penjabaran dari sifat fisik dan psikologis mengenal huruf abjad anak yaitu :

- 1) Proses pengenalan huruf secara fisik sejalan dengan proses keterampilan berbahasa. Proses secara fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera penglihatan, anak dapat mengamati untuk mengenali dan membedakan bunyi, gambardan lainnya. Melalui proses pengamatan huruf abjad, anak dapatmenirukan gambar, bunyi dan lainnya. Sehingga anak dapat merangkai huruf menjadi kata yang bermakna.
- 2) Proses pengenalan huruf secara psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses pengamatan, gambar, bunyi dan lainnya anak dapat

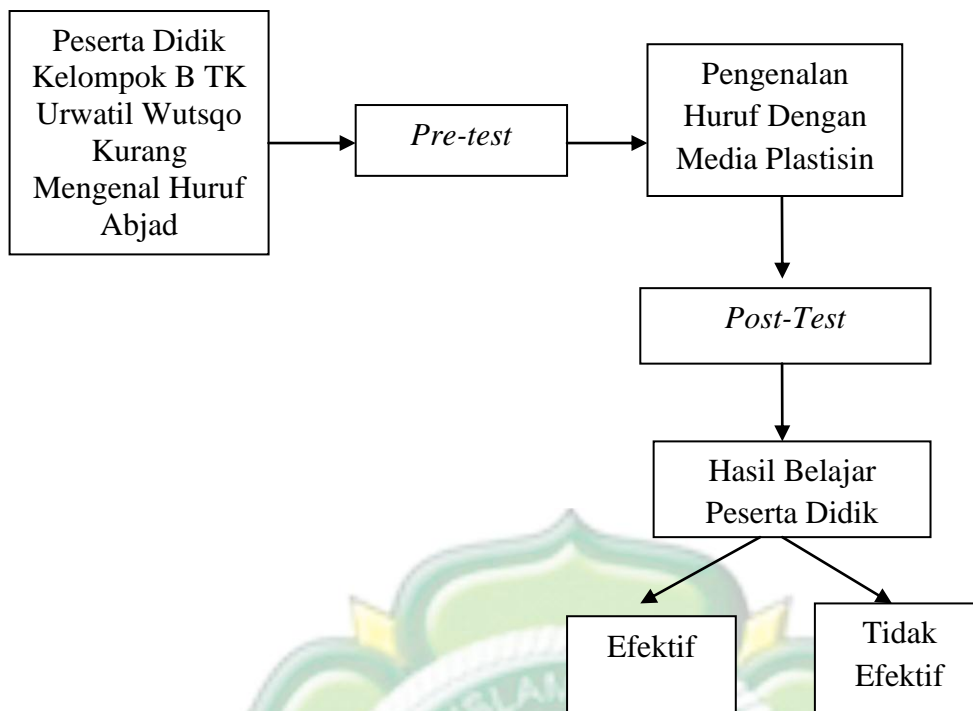
merangkai kata yang bermakna. Pada proses ini melibatkan pengetahuan mengolah kata.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan mempelajari huruf abjad merupakan hal yang tidak mudah bagi anak, anak harus membedakan bentuk simbol-simbol antara huruf 1 dengan yang lain. Pengetahuan mengenal huruf abjad merupakan pondasi awal membaca kata dan kalimat sehingga anak tidak kesulitan untuk merangkai kata, sehingga peran gurulah yang dibutuhkan untuk menstimulasi anak sejak dini dengan media untuk memudahkan memperkenalkan huruf abjad salah satunya dengan media plastisin.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf abjad setiap anak memiliki kemampuan dan keunikan karakter yang berbeda-beda. Minat serta kreativitas anak didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai macam cara salah satunya dengan menggunakan media plastisin. Melalui penggunaan metode yang tepat dan memanfaatkan media seoptimal mungkin diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Dalam penelitian ini menerapkan metode pembelajaran dengan metode bermain dengan menggunakan media plastisin.

Kerangka berfikir disesuaikan dengan permasalahan yang ada di TK Urwatil Wutsqo Kelompok B Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara diduga melalui pembelajaran menggunakan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf abjad.



2.3 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Ada pun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

- 1) Artikel Rusti Alam Siregar dalam jurnal literasiologi Vol. 2 No. 1 (2019), yang berjudul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017”*

Hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman dapat ditingkatkan dengan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian tersebut menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu kondisi

awal sebesar 29,2%, pada Siklus I meningkat menjadi 58,3%, dan Siklus II meningkat menjadi 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di TK Negeri Pembina I Kota Jambi telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dikatakan berhasil, karena dari 15 anak yang sudah mencapai pada kriteria baik sebanyak 13 anak (83.3%).

Dalam penelitian ini membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. Kesamaan dengan penelitian dan skripsi yang peneliti teliti adalah sama-sama membahas tentang mengenalkan huruf abjad. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas menggunakan media kartu huruf sedangkan peneliti pada skripsi ini menggunakan media plastisin.

- 2) Artikel Tutik Nurhidayah dan Nurul Khotimah dalam jurnal PAUD Teratai (2014), yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A*".

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui metode demonstrasi dengan media kartu huruf memiliki dampak positif yaitu : a. Aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode demonstrasi dengan media kartu huruf pada anak kelompok A RA Bustanul Ulum Sumberkarang Dlanggu Mojokerto berkembang dengan baik. b. Aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode demonstrasi dengan media kartu huruf pada anak kelompok A RA Bustanul Ulum Sumber Karang Dlanggu Mojokerto sangat meningkat. c. Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode demonstrasi dengan media kartu huruf pada anak kelompok A RA Bustanul Ulum Sumber Karang Dlanggu Mojokerto. Dalam penelitian ini ditandai dengan peningkatan kemampuan anak mengenal huruf pada siklus I 60 % dan siklus II meningkat 90%.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka metode demonstrasi dengan media kartu huruf sangat berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kemampuan anak mengenal huruf permulaan terutama dalam hal meningkatkan minat anak untuk mengenal lambang huruf.

- 3) Artikel Miftachul Ulah dalam jurnal PAUD Teratai (2013), yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Ra Roudlotul Islamiyah Sidoarjo*”.

Berdasarkan hasil pengumpulan data pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa :1. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya rendah / kurang. Rata-rata nilainya adalah 10,13. 2. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya meningkat, dengan nilai rata-rata 17,09. 3. Setelah data di uji maka kesimpulannya adalah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf. Pada penelitian ini berisi tentang tahap mengenal huruf, langkah-langkah pembelajaran mengenal huruf, dan keterkaitan antara media flash card dengan kemampuan mengenal huruf.

- 4) Skripsi Anita Rosyana (2020), yang berjudul “*Efektivitas Permainan Mencetak Huruf Dengan Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Di Tkit Miftahul Jannah Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon*”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, simpulannya adalah sebagai berikut: a. Kemampuan membaca

permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebonsebelum melakukan kegiatan permainan mencetak huruf dengan pasirkinetik adalah “kurang baik”. Hal itu terbukti dari hasil *pre-test* anakdiperoleh nilai rata-rata kelas hanya sebesar 55. b. Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebonsesudah melakukan kegiatan permainan mencetak huruf dengan pasirkinetik adalah “sangat baik”. Hal itu terbukti dari hasil *post-test* anakmencapai nilai rata-rata kelas sebesar 87. c. Penggunaan permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik telahmemberikan hasil yang menyenangkan yakni dapat meningkatkankemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon.Dengan demikian, permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik“efektif” digunakan pada pembelajaran membaca permulaan anakkelompok B di TKIT Miftahul Jannah Kelurahan Babakan KecamatanSumber Kabupaten Cirebon.

Hal itu terbukti dari hasil pengujian uji *t-test*di mana nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel, yakni: $13,279 > 2,025$.Dengan demikian H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuanmembaca permulaan anak kelompok B di TKIT Miftahul JannahKelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon antarasebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan mencetak hurufdengan pasir kinetik.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada, sehingga dari perbedaan media tersebut layak untuk dilakukan penelitian tentang “Efektivitas Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Peserta Didik Kelompok B TK Urwatil Wutsqo Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara”.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah pada penelitian, rumusan masalah tersebut biasanya berbentuk kalimat tanya. Kenapa hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban penelitian baru berdasarkan teori yang relevan atau penelitian sebelumnya, dan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang di peroleh dari pengumpulan data 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 di peroleh.

Saat melakukan proses pembelajaran mengenalkan huruf abjad peserta didik di TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, dalam penelitian ini menggunakan media plastisin. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media plastisin terhadap perkembangan mengenal huruf abjad anak usia dini di TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.

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

Ha: Media plstisin efektif dalam mengenalkan huruf abjad

Ho: Media plastisin tidak ektif dalam mengenalkan huruf abjad