

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengenalan Menulis Anak Usia Dini**

##### **1. Karakteristik Pengenalan Menulis**

###### **a. Pengertian Menulis Permulaan**

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung tatap muka dengan orang lain. Salah satu kegiatan yang produktif dan ekspresif adalah dengan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa di samping tiga keterampilan yang lain, yaitu keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau catur tunggal Tarigan dalam (Siddik, 2016, p. 2).

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa anak, karena kehidupan manusia selain terdapat komunikasi lisan, ada juga komunikasi secara tertulis (Susanto, 2011, p. 94). Menulis di taman kanak-kanak menurut *High Scope Child Observation Record*, yaitu menulis dini atau menulis awal. Kegiatan menulis awal mencakup anak mencoba teknik menulis menggunakan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau meniru huruf, angka yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis beberapa kata atau kalimat pendek, menulis frasa atau kalimat yang berbeda (Susanto, 2011, p. 91).

Senada dengan pendapat diatas Santrok mengatakan bahwa menulis permulaan bagi anak usia dini dianggap mengandung tiga karakteristik berikut:

komposisi, tulisan tangan, dan ejaan. Komposisi yang dimaksud adalah bagaimana anak terlibat dalam proses penulisan dan menghasilkan gagasan mereka untuk menulis. Tulisan tangan difokuskan pada formasi huruf atau angka, seperti membahas bentuk huruf dan menulis huruf. Ejaan difokuskan pada ortografi, yaitu mengenali bahwa huruf mewakili suara dan mampu untuk mengidentifikasi dan menulis apa yang diucapkannya menjadi sebuah kata (Santrok, 2009, p. 431).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif selain berbicara, yang harus dikembangkan sebagai alat berkomunikasi. Kemampuan menulis permulaan dimulai pada masa usia dini, penting diperhatikan menulis yang dimaksudkan di sini bukanlah seperti menulis sebuah karangan panjang seperti layaknya orang dewasa. Pengenalan menulis yang dimaksudkan disini ketika anak baru mulai mencoba membuat sebuah bentuk tulisan itu sendiri. Pentingnya kemampuan menulis untuk dikuasai, maka diperlukan adanya motivasi belajar menulis sesuai indikator yang harus dicapai anak usia dini.

#### b. Indikator Menulis Anak Usia 4-5 tahun

Menurut Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun untuk lingkup perkembangan pada tingkat pencapaian perkembangan pendidikan anak usia dini terdapat beberapa indikator yang harus dicapai sesuai dengan usia anak. Tingkat pencapaian tersebut di antaranya adalah pada lingkup perkembangan motorik halus, konsep bilangan, serta keaksaraan. Berikut merupakan indikator perkembangan menulis anak usia 4 - 5 dilihat dari lingkup perkembangan motorik halus, kognitif, dan bahasa (keaksaraan):

1) Lingkup perkembangan fisik (motorik halus): a) Membuat coretan yang bermakna, b) Membuat garis vertikal, horizontal, dan lingkaran, c) Menjiplak bentuk, d) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, e) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu benda dengan menggunakan berbagai media, f) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

2) Lingkup perkembangan Kognitif (Konsep bilangan, lambang bilangan huruf): a) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, b) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, c) Mengenal konsep bilangan, d) Mengenal lambang bilangan e) Mengenal lambang huruf dan angka.

3) Lingkup perkembangan bahasa (keaksaraan): a) Mengenal simbol-simbol, b) Mengenal suara-suara benda/hewan yang ada di sekitarnya, c) Membuat coretan yang bermakna.

Didukung oleh pendapat Hurlock yang menjelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun mempunyai kemampuan menggambar sesuatu yang berarti bagi anak dan dapat dikenali orang lain. Mempergunakan permainan jari untuk menjiplak berbagai bentuk, mewarnai dengan garis-garis dan menulis beberapa huruf atau angka. Eliason dan Jenkins mengemukakan dalam bukunya (Claudia Eliasen, 2008, p. 202) bahwa, anak perlu memiliki pengalaman menggunakan berbagai media dan alat tulis seperti krayon, spidol, kuas, kapur serta benda yang dapat digoreskan untuk menulis. Dalam mengembangkan keterampilan menulis, anak tidak hanya

dapat menangani dan menggunakan alat-alat tersebut, tetapi juga dapat membuat goresan halus.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis anak usia 4-5 tahun meliputi, mampu membuat macam-macam garis, membuat coretan yang bermakna, menulis simbol huruf atau angka dan menjiplak beberapa bentuk dengan menggoreskan berbagai alat tulis. Diperlukan pengalaman bagi anak dalam menggunakan berbagai alat atau media untuk mengembangkan keterampilan menulis dan tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh anak.

### **1. Tahapan menulis anak usia dini**

Tahap perkembangan menulis anak usia 4-5 tahun dapat berkembang apabila kegiatan menulis atas dasar keinginan sendiri maupun tanpa paksaan dari orang di sekitarnya. Menurut Jamaris dalam (Susanto, 2011, p. 92), perkembangan kemampuan menulis anak terdiri dari lima tahapan, yaitu:

- a. Tahap mencoret usia 2-3 tahun, yaitu saat anak mulai belajar tentang bahasa tulisan dan pengajarannya..
- b. Tahap pengulangan secara linier usia 4 tahun, yaitu saat anak berpikir bahwa suatu kata merujuk pada sesuatu yang besar dan mempunyai masa yang panjang.
- c. Tahap menulis secara acak usia 4-5 tahun, yaitu saat anak dapat mengubah tulisan menjadi kata yang mengandung pesan.
- d. Tahap menulis tulisan nama usia 5, 5 tahun, pada fase ini berbagai kata yang mengandung akhiran yang sama dihadirkan dengan kata dan tulisan.

- e. Tahap menulis kalimat pendek usia 5-6 tahun, yaitu kalimat yang ditulis anak berupa subjek dan predikat.

Tahapan kemampuan menulis permulaan menurut Temple dkk dalam (Brewer, 2007, p. 345), membagi empat tahapan dalam menulis permulaan pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. *Scribbling stage*

Tahap di mana anak dengan ciri menulis dimulai dengan mencoret, coretan hanya memberi tanda acak diatas kertas. Anak mulai membentuk beberapa garis (dari atas ke bawah), seperti menulis dan berisi bagian utama coretan di dalam kotak. Coretan ini mengidentifikasi kemampuan anak dalam mengontrol alat tulis dan peningkatan pengetahuannya terhadap bentuk kertas.

- b. *Linear repetitive stage*

Tahap ini ditandai dengan anak mulai menulis biasanya dalam bentuk garis horizontal dan huruf individual yang terpisah-pisah dalam buku bergaris. Anak dapat melihat hubungan kongkret antara kata-kata dan bentuknya. Orang dewasa dapat memberi contoh menulis pada anak. Memberi kesempatan pada anak untuk mengamati tentang tulisan yang digunakan dengan berbagai cara, memberi dukungan pada coretan anak, dan mulailah memperlihatkan bentuk huruf atau angka asli pada anak.

- c. *Random letter stage*

Tahap ketiga ini anak belajar bahwa bentuk-bentuk dapat dikatakan sebagai huruf. Anak dapat menggunakannya secara acak untuk menyampaikan kata atau kalimat pada orang lain. Kadang kala anak memproduksi garis huruf

yang tidak sesuai dengan suara dari kata yang ditulisnya karena ingatan akan bentuk huruf pada anak sangat terbatas. Pada tahap ini, anak membuat huruf yang ia kenal (biasanya huruf-huruf dalam namanya) secara acak untuk *menyampaikan maksud pada orang lain*.

d. *Letter name or phoenetic writing*

Pada tahap ini anak mulai membuat hubungan antara huruf dan suara. Permulaan tahap ini disebut sebagai *letter name writing* karena anak menulis huruf dengan nama dan bunyinya sama. Misalnya, anak menulis “untuk” dengan “u”. Anak mencoba untuk menampilkan kata dengan bentuk huruf yang tepat seperti yang di dengar. Dan di akhir tahap, anak lebih ahli menulis dengan berbagai bentuk, seperti mahir dalam memberi jarak dalam kata. Namun ejaan yang tertulis masih berbentuk sesuai dengan bunyinya, misalnya “ember” ditulis mbr”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, tahap awal menulis anak usia 4-5 tahun yaitu, anak sudah mencapai tahap dimana anak mulai dapat menulis huruf atau angka. Anak mulai menghasilkan rangkaian huruf yang masih belum ada hubungannya dengan kata yang ingin ditulis anak, dan anak masih belajar hubungan antara bunyi dengan apa yang anak tuliskan. Anak sudah dapat menuliskan huruf atau angka secara sejajar dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya dari arah kanan ke kiri. Keterampilan menulis yang telah dimiliki setiap anak, berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

## **2. Prinsip-prinsip dalam menulis anak usia dini**

Keterampilan pra menulis atau pengenalan menulis telah diajarkan sejak awal usia sekolah. (Carol Seefeldt, 2008, p. 373), mengemukakan bahwa menulis

dapat ditujukan sebagai kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri dalam bentuk tulisan, mulai dari mencoret dan mendeskripsikan gambar hingga membentuk huruf dan kata. Coretan yang dihasilkan pada masa kanak-kanak, mungkin tidak dapat terbaca oleh orang yang melihatnya dan maknanya juga tidak diketahui. Bagi anak yang menuliskannya, coretan tersebut memiliki arti tersendiri yang dapat diceritakan anak dalam bentuk ekspresi diri, sebagai curahan hati, gagasan, maupun pemikiran lainnya.

Sejalan dengan pendapat Lamme dalam (Susanto, 2011, p. 92), yang menyatakan bahwa menulis memerlukan kemampuan motorik halus, koordinasi mata-tangan, cara memegang alat tulis, dan cara dasar penulisan persepsi huruf dan bahasa cetak. Selain itu, anak juga perlu memiliki pengetahuan dasar mengenai bentuk-bentuk huruf atau angka dalam bahasa tulis serta mengetahui bagaimana cara membentuk huruf atau angka. Selanjutnya adalah pemahaman atau penguasaan anak terhadap konsep bahasa atau simbol, anak siap dilatih untuk menulis apabila sudah mulai bisa membedakan huruf dan angka.

Selanjutnya menurut Departement Pendidikan Nasional terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menumbuhkan keinginan menulis anak.

- a. Prinsip penggunaan tanda atau simbol. Guru memberi kesempatan yang banyak pada anak untuk melatih kelenturan motorik halus anak.
- b. Prinsip pengulangan. Memberikan latihan pengulangan.
- c. Prinsip keluwesan. Guru memperkenalkan tulisan pertama kali pada anak berupa simbol atau tanda yang dekat dan dikenal anak.

- d. Prinsip pengungkapan. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan berbagai pengalamannya berkaitan dengan tulisan yang telah dibuatnya.
- a. Prinsip mencontoh. Guru sering mengulang berbagai contoh tulisan atau kata dengan konteks yang sama.
- b. Prinsip penguatan. Guru memberikan penguatan berupa penghargaan atau pujian terhadap hasil tulisan anak.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan kemampuan pra menulis bagi anak usia dini adalah menirukan simbol-simbol yang menggambarkan suatu bahasa yang di pahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol tersebut. Menulis adalah suatu aktivitas yang kompleks yang mencakup gerakan tangan, jari dan mata secara terintegrasi. Untuk mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan keinginan anak menulis, maka orang tua dan guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam kegiatan menulis tersebut.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis**

Kemampuan menulis dapat berkembang baik apabila rangsangannya yang optimal. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini. Salah satu pengaruhnya adalah faktor internal yaitu seperti kematangan motorik halus anak maupun motivasi anak untuk belajar menulis. Faktor yang lain adalah faktor eksternal yang merupakan faktor lingkungan maupun orang di sekitar anak.

Menurut Lerner dalam (Abdurrahman, 2012, p. 181), ini adalah faktor internal: motorik, perilaku, persepsi, memori, kemampuan melaksanakan cross modal, penggunaan tangan yang dominan dan kemampuan memahami instruksi.

Anak yang perkembangan motoriknya belum matang akan mengalami kesulitan dalam menulis dengan hasil tulisan yang kurang jelas. Perilaku anak yang sulit konsentrasi dapat menyebabkan terhambatnya suatu pekerjaan yang sedang anak lakukan, salah satunya pekerjaan menulis. Selain itu, anak yang memiliki gangguan pada persepsi visualnya akan menyebabkan anak sulit untuk membedakan bentuk-bentuk yang hampir sama seperti 'd' dan 'b' atau 'p' dan 'q'.

Dan ketika ada gangguan dalam pendengaran maka anak akan kesulitan dalam menuliskan kata yang diucapkan oleh guru. Faktor yang terakhir adalah kemampuan anak dalam memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Selain beberapa faktor internal yang sudah dijabarkan diatas, terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan menulis anak antara lain, pengajaran guru dan motivasi anak. Jika guru menggunakan metode atau media yang kurang menarik maka anak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Guru dan orangtua juga perlu memberikan motivasi dan juga keyakinan, bahwa proses belajar menulis tersebut tidak sulit dan anak bisa melakukannya.

Menurut Tseng dalam (Cornhill H, 1996, p. 50), berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan menulis dengan tangan antara lain:

a. Kinestetik

Kesadaran kinestetik yang dimaksud adalah adanya arah dan gerakan sendi dari anggota badan. Hal ini dianggap penting dalam kinerja menulis.

Dengan kesadaran kinestetik anak dapat mengkoordinasikan gerak dalam kegiatan menulis

b. Stimulasi motorik

Menulis huruf–huruf dan tulisan lengkap membutuhkan stimulasi motorik yang berkelanjutan. Stimulasi motorik mempengaruhi kemampuan anak dalam merencanakan, membentuk sebuah huruf dan menyusunnya menjadi kata-kata. Secara logis hal ini menjadi penting ketika seorang anak pertama kali belajar menulis.

c. Integrasi visuomotor

Integrasi visuomotor tampaknya menjadi variabel penting untuk keterampilan tulisan tangan anak, terutama ketika menyalin. Dalam menyalin, anak harus memvisualisasikan bentuk huruf, menetapkan arti bentuk, dan kemudian memanipulasi alat tulis untuk mereproduksi huruf atau angka yang sama.

d. Manipulasi Tangan

Menulis membutuhkan manipulasi tepat dan cepat dari alat tulis. Menulis tampaknya dicapai oleh aksi otot berurutan dari pelepasan siku dan pergelangan tangan. Kedua presisi dan kecepatan sangat dibutuhkan dalam pencapaian fungsi tulisan tangan hingga dapat dibaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis anak. Faktor-faktor ini dibagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Kemampuan menulis dengan tangan adalah kesanggupan anak dalam menggunakan alat tulis untuk membuat coretan membentuk huruf atau angka yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu diantaranya meniru huruf atau angka, menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya dan meniru menuliskan kata.

## **B. Media *Completable Card***

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Anitah dalam (Nunuk Suryani, 2018, p. 2), menjelaskan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Sementara menurut Smaldino dkk dalam (Sri Widayati, 2020, p. 10), pengertian media ada dua macam yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit yaitu media berwujud foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. Arti luas yaitu media sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.

Media adalah segala bentuk penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima. Media dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa. Media sebagai perantara guru untuk menyajikan sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tetapi dapat digambarkan melalui media.

Menurut Miarso dalam (Nunuk Suryani, 2018, p. 4) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Sementara pendapat Sanaky mempertegas dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Sejalan dengan itu, pendapat Musfiqon menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Istilah media pembelajaran menurut UNESCO diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, instrumen atau alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar. *Media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek atau materi ajar. Selain itu menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Sri Widayati, 2020, p. 9), adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 2. Penerapan Belajar pada Media

Aktifitas yang bersifat psikologis adalah belajar, yaitu aktivitas berpikir, memahami, menyimak, menyimpulkan, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Kemudian penerapan atau praktek adalah aktifitas bersifat fisiologis. Misalkan dengan melakukan eksperimen, percobaan, latihan dan apresiasi (Rusman, 2012, p. 7). Kegiatan yang terjadi dalam satu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu disebut aktivitas

belajar. Untuk mencapai perubahan pemahaman dan perilaku anak didik dalam kompetensi tertentu, diperlukan perencanaan terlebih dahulu dalam pembelajaran.

Bermain dapat dipahami diantaranya dari pendapat Elizabeth Hurlock dalam (Suyadi, 2010, p. 283), bahwa permainan atau bermain sebagai aktivitas untuk mendapatkan kesenangan. Perbedaan bermain dengan bekerja diantaranya, jika bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Dapat dipahami bahwa, permainan dalam pembelajaran sangat serbaguna, maka kegiatan belajar yang dikatakan sambil bermain mempunyai beberapa petunjuk diantaranya:

- a. Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi, dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi positif.
- c. Adanya unsur fleksibilitas yaitu, mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- d. Tidak ada tekanan tertentu atas permainan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e. Bebas memilih. Ciri ini mutlak bagi anak usia dini.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura, seperti anak memegang kertas dilipat jadi pesawat dan sejenisnya.

Pemahaman belajar sambil bermain bahwa, bermain akan membuka wawasan, sehingga menjernihkan pendapat kita terhadap sesuatu dengan menimbulkan kesenangan. Kegiatan bermain dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi,

memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang, mempunyai potensi besar untuk membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, semakin banyak permainan yang dilakukan anak, hasil belajar anak akan lebih meningkat dan semakin menambah kecerdasannya. Dengan hadirnya media permainan baru dalam belajar, akan menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan. Belajar menggunakan media *completable card* berprinsip pada belajar sambil bermain, supaya anak tertarik dan tidak mudah bosan. Anak didik kelompok A di RA Al Istiqomah dengan rentang usia 4-5 tahun, faktanya mereka menyukai belajar dengan media permainan yang bervariasi, benda dengan warna-warna cerah, untuk memotivasi, merangsang imajinasinya serta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

### 3. Manfaat media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Sri Widayati, 2020, p. 11), manfaat media dalam pengajaran dapat menarik perhatian anak, menumbuhkan motivasi belajar, metode pengajaran lebih bervariasi dan master tidak kehabisan tenaga dalam setiap jam pembelajaran. Sundayana dalam (Nunuk Suryani, 2018, p. 14), mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Ciptakan dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi kata-kata.
- b. Dapat menarik perhatian anak.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada anak.

- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain dapat membantu menarik perhatian anak, memotivasi anak untuk belajar, serta membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran. Dapat menggunakan variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga dapat membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. Manfaat bagi anak diantaranya yaitu, merangsang minat dan rasa ingin tahu untuk belajar. Membantu anak secara sistematis memahami materi pelajaran, dan memberikan suasana kondusif yang menyenangkan, sehingga lebih fokus pada pembelajaran.

#### 4. Media *completable card*

Media pembelajaran *completable card* adalah sebuah nama inovasi atau pengembangan media yang akan peneliti paparkan, yang dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini. Media *completable card* adalah media visual, yaitu media yang menggunakan indra penglihatan. *Completable card* diartikan dengan kartu yang dapat diselesaikan. *Completable card* adalah kartu yang terbuat dari bahan triplek jenis kalsiboard yang mempunyai dua sisi. Di lapiasi dengan berbagai warna dari cat minyak, yang bertuliskan angka dalam bahasa Indonesia disatu sisi dan angka dalam bahasa arab disatu sisinya lagi.

*Completable card* dilengkapi dengan petunjuk cara penulisan angka yang benar, alat tulis yang digunakan bisa berupa kapur, arang dan bata merah. Dengan

*completable card* belajar menulis dapat dilakukan berulang-ulang karena kartu bisa dibersihkan dan dipakai kembali. Alat tulis yang digunakan bisa didapat dilingkungan sekitar. Bisa menggunakan berbagai alat tulis yang berukuran lebih besar, untuk mempermudah anak dalam memegangnya, sebelum anak belajar memegang alat tulis berukuran kecil yang biasa digunakan.

Ukuran kartu yang kecil, memudahkan untuk dibawa kemana saja, dan bisa digunakan dimana saja. Supaya anak termotivasi dalam belajar menulis, dan untuk merangsang anak yang baru belajar menulis. Dengan demikian belajar dilakukan sambil bermain, mengurangi rasa bosan, dan anak merasa senang dalam kegiatan belajar menulis menggunakan media *completable card* yang mempunyai beberapa karakteristik dan kelebihan.

#### 5. Karakteristik dan kelebihan media *completable card*

Media *completable card* mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. *Completable card* berupa kartu berwarna yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi simbol angka 1-10 dalam bahasa Indonesia, dan sisi belakang simbol angka 1-10 dalam bahasa Bedouin.
- d. Setiap simbol dilengkapi petunjuk cara menulis simbol tersebut.
- e. Alat menulis yang digunakan ada dilingkungan sekitar.
- f. Sederhana dan mudah membuatnya

Kelebihan Media *completable card*:

Beberapa kelebihan media *completable card* yaitu, mudah dibawa-bawa, praktis, menarik, menyenangkan, Gampang diingat, serta awet dan tahan lama. Media *completable card* adalah kartu berwarna yang dapat mengarahkan siswa

kepada kegiatan menulis angka bahasa Indonesia dari sebelah kiri, dan angka bahasa Bedouin dari sebelah kanan. *Completable card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan petunjuk penulisan angka untuk pengenalan menulis pada anak sesuai kebutuhan pemakai. Macam *Completable card* bisa di kreasikan misalnya, *Completable card* simbol huruf bahasa Indonesia dan huruf hijaiyah, serta simbol lain sesuai kebutuhan pembelajaran.

#### 6. Cara pembuatan media *completable card*

##### a. Alat dan bahan pembuatan media *completable card*

- 1) Triplek jenis kalsiboard
- 2) Cat minyak jenis gloss dan super dengan warna ( merah, pink, kuning, biru, ungu, hijau muda, hijau tua, , merah hati)
- 3) Kuas
- 4) Ampelas
- 5) Pensil, spidol permanen warna hitam, putih dan silver
- 6) Penggaris
- 7) Penghapus pensil
- 8) Shaper
- 9) Pengait dan pegangan kotak kemasan

##### b. Langkah pembuatan media *completable card*

- 1) Potong calsiiboard menggunakan shaper dengan ukuran lebar 12 cm, panjang 14 cm.
- 2) Haluskan permukaan triplek kalsiboard menggunakan ampelas
- 3) Cat permukaan kartu menggunakan kuas dengan warna yang berbeda disetiap kartu

- 4) Buatlah garis tepi pada kartu menggunakan spidol permanen warna hitam
- 5) Buatlah pola angka pada bagian tengah kartu menggunakan pensil
- 6) Cat pola angka menggunakan kuas kecil dengan warna yang berbeda dari warna dasar pada permukaan kartu
- 7) Buatlah garis petunjuk cara penulisan pada tengah angka menggunakan spidol permanen warna putih.

c. Cara menggunakan media *completable card*

Cara memainkan media pembelajaran biasanya tidak langsung dimainkan tetapi sebelumnya kita membahas terlebih dahulu apa tema kita pada saat itu. Selanjutnya tanya jawab dengan anak sambil proses pembelajaran berjalan barulah media tersebut ditampilkan dan ditanyakan media apa yang dibawa lalu dijelaskan kepada anak secara keseluruhan media yang dibawa. Memberikan perintah atau arahan untuk memainkannya tetapi tetap dalam pengawasan kita dan melihat juga bagaimana langkah memainkan permainan secara spesifik.

Penggunaan media *completable card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses. Cara menggunakan kartu belajar yang efektif, berisi tanda atau simbol angka untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada suatu bentuk angka dengan petunjuk cara penulisannya. Untuk merangsang pikiran dan minat siswa dalam menulis dan meningkatkan kecakapan pengenalan simbol. Kegiatan tersebut sampai kepada siswa memahami simbol angka dan cara penulisannya yang benar.

Berikut langkah penggunaan media *completable card*:

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Pijakan lingkungan main
- 4) Pijakan pengalaman sebelum main
- 5) Pijakan pengalaman principal setiap anak
- 6) Pijakan pengalaman setelah main

Jika penggunaan disajikan didalam kelas untuk pembelajaran menulis:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke anak.
- 2) Cabut kartu satu persatu master menerangkan dan menyebutkan.
- 3) Berikan kartu yang telah diterangkan tersebut kepada setiap anak, Mintalah anak untuk mengamati bersama kartu yang diberikan guru tersebut, pada permulaan untuk mengamati satu simbol angka, selanjutnya bisa secara bergantian.
- 4) Setelah Siswa mendapatkan kartu, ajaklah siswa untuk memilih media tulis yang telah disiapkan.
- 5) Siswa menulis simbol dikartu mengikuti petunjuknya, bila masih kesulitan bisa dihapus dan diulang kembali.

Jika sajian menggunakan cara permainan untuk memahami simbol angka:

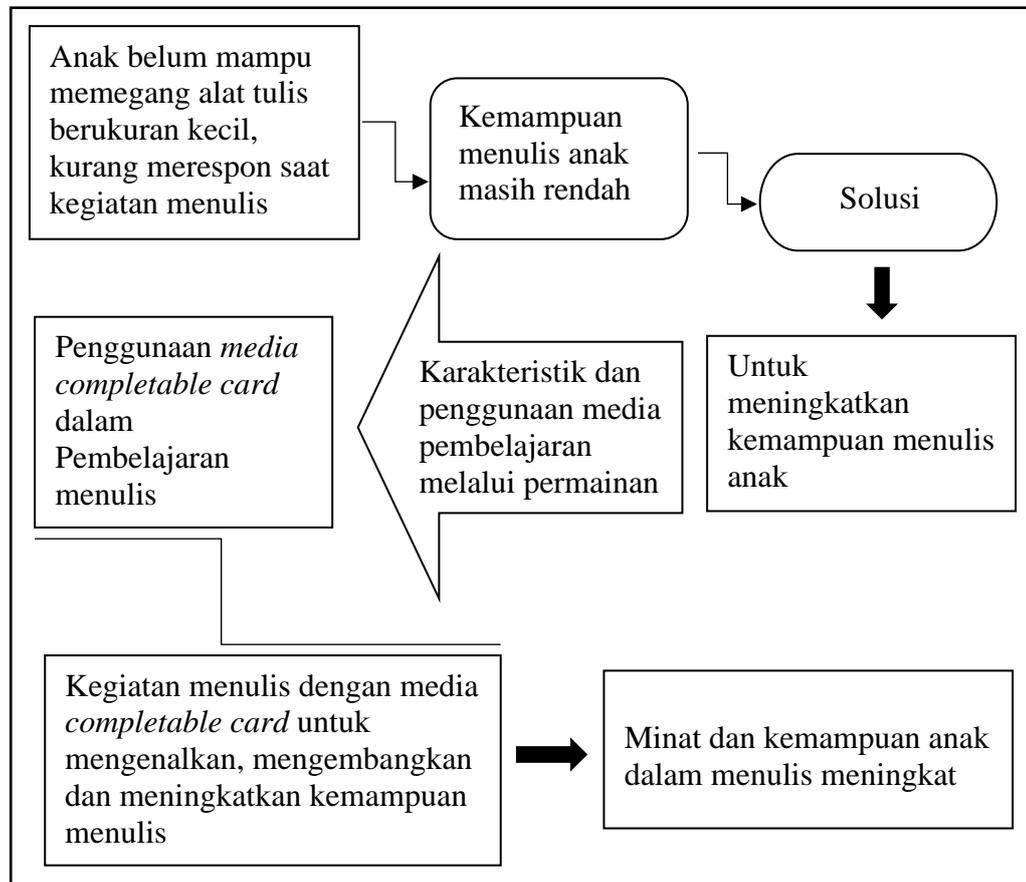
- 1) Letakkan kartu acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa.
- 2) Siapkan siswa yang akan berlomba.
- 3) Guru memberi perintah pada siswa untuk mencari kartu yang berisi simbol angka atau lambang sesuai yang disebutkan.

- 4) Setiap anak yang mampu melakukan sesuai dengan perintah, sesuai indikator tingkat pencapaian perkembangan anak maka dapat diberikan apresiasi.
- 5) Permainan menggunakan *completable card* dapat dikreasikan untuk menyesuaikan tema, kebutuhan dan pencapaian tujuan pembelajaran.

#### 7. Manfaat media *completable card*

Manfaat media *completable card* adalah untuk pengenalan *menulis*, perkembangan bahasa, pengenalan dan pemahaman angka. Dengan media ini kita dapat mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk yang ada, misalnya bentuk dan warna. Penggunaan *completable card* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna dan maksimal.

### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar diatas seperti yang kita ketahui salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah perkembangan bahasa. Bentuk kemampuan bahasa yang harus dimiliki anak salah satunya kemampuan bahasa ekspresif menulis. Menulis merupakan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep menulis simbol baik huruf maupun angka, yang merupakan juga dasar bagi kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Hal ini tentu diperlukan berbagai cara yang dapat digunakan untuk

mengajarkan anak menulis. Salah satunya dengan menggunakan media yang dapat berguna melatih keterampilan menulis anak serta menarik bagi anak.

Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sangat memerlukan sekali yang dinamakan media pembelajaran, agar dapat membantu anak dalam perkembangannya. Anak memiliki tahap perkembangannya masing-masing, terlebih lagi setiap perkembangannya sangat penting bagi orang tua. Media pembelajaran *completable card* dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan pengajaran dalam materi pembelajaran menulis anak usia dini. Rancangan yang disesuaikan dengan usia anak, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Standard Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4 sampai 5 tahun. Selain menarik, media *completable card* juga harus menggunakan bahan yang aman, terjangkau dan didapat dengan mudah.

Produk *completable card* ini akan di validasi oleh pakar atau ahli produk dan akan diberi penilaian serta saran yang akan diberikan untuk diperbaiki nantinya. Setelah produk diperbaiki maka akan jadilah suatu produk yang sudah teruji sesuai dengan produk media *completable card* untuk anak usia 4-5 tahun. Produk *completable card* dalam pembelajaran bisa nantinya untuk perkembangan anak, misalkan anak mengenal bentuk angka dalam bahasa Indonesia dan bahasa Arab, mengembangkan keterampilan menulisnya dan dapat menuliskannya dengan cara yang benar. Dengan begitu kita dapat mengembangkan keterampilan menulis anak sesuai dengan konteksnya.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan teori yang telah diungkapkan, hipotesis dari penelitian ini adalah media *completable card* layak digunakan untuk pembelajaran menulis dan dapat meningkatkan kemampuan menulis anak kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan.