

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun

Membaca adalah aktivitas yang melibatkan berbagai kemampuan, seperti mengenali huruf, suara dari huruf atau kombinasi huruf, arti kata, serta pemahaman tentang makna kata tersebut. Oleh karena itu, kegiatan membaca dianggap sebagai sesuatu yang kompleks. (jurnal ilmiah potensia, 2017 : 95).

Dalam proses pembelajaran bahasa untuk anak-anak di usia dini, terdapat aspek keaksaraan awal, yang merupakan salah satu jenis keterampilan bahasa. Amini (2016) menyatakan bahwa keaksaraan awal mencakup kemampuan mendasar dalam membaca dan menulis, serta pengenalan huruf vokal dan konsonan bagi anak-anak usia dini.

Christianti (2015) juga menegaskan bahwa kemampuan mengenali keaksaraan awal adalah keterampilan yang wajib dikembangkan dalam penggunaan bahasa untuk memberikan anak dasar yang kuat dalam membaca dan menulis. Karenanya, sangat krusial untuk mengenalkan keaksaraan kepada anak-anak di usia dini sehingga mereka dapat dengan mudah mempelajari keterampilan membaca dan menulis.

Tertuang dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa cakupan pertumbuhan keaksaraan bagi anak-anak usia 4 – 5 tahun yaitu: 1) mengenal

simbol – simbol, 2) membuat cerita bermakna, 3) mengenal suara hewan/ benda yang ada di sekitarnya, dan 4) meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A – Z. Di antara empat aspek perkembangan literasi tersebut, peneliti memilih salah satu tahap pencapaian perkembangan pada anak usia 4 – 5 tahun yaitu kemampuan untuk meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A - Z dengan menggunakan pendekatan *Open Ended Material*.

Menurut Fakhira (2022), salah satu elemen krusial dalam pertumbuhan anak kecil adalah kemajuan bahasa. Bahasa berfungsi sebagai alat yang meliputi berbagai cara dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pikiran serta perasaan dalam berbagai simbol, seperti lewat suara, tulisan, gerakan, dan ekspresi wajah. Usia dini adalah periode yang paling ideal untuk mengasah kemampuan bahasa, karena ini adalah fase emas anak atau yang sering dikenal dengan istilah golden age, untuk mendukung perkembangan berikutnya, diperlukan stimulasi yang tepat dari semua aspek pertumbuhan di tahap ini.

Dalam arena pendidikan, keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh setiap orang adalah kemampuan berbahasa yang memfasilitasi komunikasi yang efektif. Namun kenyataannya, hal tersebut belum sepenuhnya terwujud. Di dalam lingkungan pendidikan masa kini, terutama di era milenial, penggunaan bahasa yang baku dan tepat masih kurang diterapkan, mengakibatkan penyimpangan dalam penggunaan bahasa Indonesia oleh para penggunanya. Akibatnya, bahasa Indonesia sering kali terlihat kurang kredibel dan kurang terstruktur. Oleh karena itu, ada beberapa langkah yang perlu diambil untuk menjaga kualitas berbahasa, yaitu (1) tidak merasa khawatir jika ada kesalahan

dalam pelafalan, (2) berani untuk berbicara meskipun mungkin salah, (3) tidak merasa cemas saat melakukan kesalahan, dan (4) menghilangkan rasa kurang percaya diri.

Pengertian anak tentang kesamaan dan perbedaan suara serta kemampuannya untuk memperhatikan kesamaan dan perbedaan tersebut tampak dalam aktivitas lisan yang mereka lakukan. Anak dapat secara mendadak terfokus pada irama dan pola lisan saat berpartisipasi dalam bermain dengan blok, objek seni, dan beragam mainan anak-anak. Lagu, irama (suara yang dihasilkan oleh huruf atau kata), pembacaan puisi, serta permainan kata-kata merupakan sumber dari permainan yang menyenangkan yang akan memperkuat kesadaran anak tentang pola hidup dan variasi suara (Otto, 2015 : 284).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 (2014) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak usia 4-5 Tahun meliputi pemahaman bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. Keaksaraan adalah salah satu aspek dalam perkembangan bahasa anak (Sari, 2020 : 2).

Indikator yang diterapkan dalam studi ini terbagi menjadi lima kategori penilaian, yaitu: 1) Meniru menebalkan tulisan huruf; 2) Meniru menulis huruf; 3) Meniru pengucapan suara huruf. Indikator tersebut telah dibahas dengan para pakar (*expert judgment*) sehingga dapat disimpulkan sebagai indikator yang relevan dengan kemandirian anak dalam penelitian ini (Sari, 2020 : 2). Teori *expert judgement* adalah metode untuk memperoleh pendapat atau pertimbangan dari ahli atau orang yang berpengalaman.

Aspek pertumbuhan kemampuan keaksaraan untuk anak-anak usia dini mencakup: 1) pengetahuan mengenai nama-nama huruf, yakni kemampuan seorang anak untuk mengenali nama huruf dalam abjad; 2) pemahaman tentang fonem, yang merupakan kemampuan anak untuk memahami bagaimana huruf dan suara berhubungan dalam membentuk kata; 3) kelincahan anak dalam menyebutkan nama huruf, yaitu kemampuan anak dalam melafalkan huruf-huruf yang ada di dalam abjad; 4) pengalaman membaca serta mendengarkan orang lain membacakan buku, yaitu pengalaman anak yang berhubungan dengan kegiatan literasi. (Morrison, 2012).

Mengajukan pertanyaan dengan cakap tidak hanya memotivasi partisipasi intelektual dan menyediakan arahan bagi anak dalam memikirkan isu yang kompleks, tetapi juga menyediakan kesempatan belajar bagi guru untuk menentukan apa yang anak tahu dan bagaimana mereka berpikir.

Bahasa berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, memungkinkan seseorang untuk menjelaskan kepada orang lain sehingga percakapan dapat berlangsung dengan baik. Menurut Isnanda (2019), bahasa di samping digunakan sebagai media Interaksi dalam proses edukasi, bahasa juga bisa berfungsi sebagai alat pengembangan karakter individu. Bahasa Indonesia ialah bahasa resmi negara Indonesia. Bahasa ini dipergunakan oleh warga Indonesia untuk berinteraksi dan mencerna pelajaran, serta melibatkan banyak tokoh atau komunitas yang datang dari aneka daerah di Indonesia. Inilah yang menjadikan Bahasa Indonesia memiliki peranan dan posisi sebagai alat pemersatu bangsa,

dan perkembangan bahasa ini selalu memiliki karakter unik yang membedakannya sejak zaman dahulu. (Nizhamiyah, 2024).

Melalui bahasa, individu dapat berinteraksi dan bertukar informasi satu sama lain. Bahasa juga memungkinkan kita untuk memahami tindakan dan kebiasaan orang lain.

Namun, dalam kenyataannya, saat ini, kemajuan bahasa Indonesia mengalami penurunan, terutama dalam bidang pendidikan, yang seharusnya menjadi perhatian serius dan perlu segera diatasi. Dengan demikian, bahasa resmi itu tidak semakin dipandang rendah, bahkan tidak lagi disalahgunakan atau dianggap remeh.

Teori Bahasa Noam Chomsky dikenal sebagai Teori Generatif atau Teori Grammar Generatif. Chomsky berpendapat bahwa manusia memiliki kapasitas bawaan untuk memahami dan menghasilkan bahasa, yang disebut “*universal grammar*”. Berikut adalah beberapa poin utama dalam Teori Bahasa Chomsky:

1) *Universal Grammar (UG)*, Chomsky berpendapat bahwa semua bahasa manusia memiliki struktur dasar yang sama, meskipun terlihat berbeda dalam bentuknya. *Universal Grammar* adalah struktural mental yang memungkinkan manusia untuk belajar bahasa, 2) *Teori Transformational Grammar-Generatif Grammar*, Chomsky mengembangkan teori ini untuk menjelaskan bagaimana kalimat dalam bahasa dapat dibentuk dan diproses. Ia mengusulkan bahwa setiap kalimat dapat dihasilkan melalui dua tahap: pertama, *deep structure* (struktur mendalam) yang merujuk pada makna kalimat, dan kedua, *surface structure*

(struktur permukaan) yang merujuk pada bagaimana kalimat tersebut diucapkan atau ditulis.

Tiga jenis *grammar*: a) grammar sintaktik, menyatakan aturan atau prinsip yang mengatur struktur kalimat dalam bahasa, b) grammar transformasional, mengatur bagaimana struktur kalimat dapat diubah atau ditransformasikan menjadi bentuk lain, c) grammar generatif, sistem aturan yang digunakan untuk menghasilkan kalimat-kalimat yang valid dalam suatu bahasa.

Kompetensi bahasa adalah pengetahuan intuitif seseorang tentang bahasa, sementara performansi adalah penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Chomsky berfokus pada kompetensi bahasa karena hal ini adalah elemen yang mendasari kemampuan berbahasa manusia. Chomsky menekankan bahwa kemampuan bahasa manusia adalah sesuatu yang berkembang secara alami dan bukan sekedar hasil dari belajar atau pengaruh lingkungan.

Teori Watson dalam bukunya Hergenhahn (2017 : 49) mengatakan perilaku tidak dapat menemukan kesadaran dalam tabung uji pengetahuan ilmiahnya. Dia tidak menemukan bukti adanya aliran kesadaran, bahkan bukti dari apa yang diungkapkan dengan meyakinkan oleh William James. Namun, dia menemukan bukti yang kuat dari aliran perilaku.

Melalui pendidikan bahasa Indonesia, seharusnya bahasa yang digunakan setiap hari dapat menjadi bahasa yang tepat dan efektif ketika dipakai untuk berkomunikasi. (Setiawati, 2019).

B. Pendekatan Open Ended Material

Pendekatan materi pembelajaran ada dua macam yaitu open ended material approach dan close ended material approach (Montessori : 2023). *Close ended approach* (materi tertutup) memiliki tujuan khusus dan cara khusus untuk menggunakan atau untuk menyelesaikan tujuannya. Contohnya adalah kegiatan menelusuri dan mencocokkan dimana ada satu tujuan khusus dari kegiatan tersebut dan tujuan akhir dinyatakan oleh kegiatan tersebut dan bukan oleh anak.

Sebaliknya, *open ended approach* (materi terbuka) adalah materi yang dapat memiliki lebih dari satu tujuan dan dapat digunakan selama anak ingin memainkannya. Ada banyak contoh materi terbuka seperti boneka, balok bangunan dan mobil atau figuran aksi. Manfaat dari materi terbuka yang bersifat terbuka yaitu berpikir kritis, membangun harga diri, membina kreativitas, kerja sama.

Ada 7 jenis permainan untuk anak-anak yang berkonsep *open ended play* menurut Kristal dalam artikel Ibupedia.com yaitu:

1. Lego

Lego atau balok berfungsi sebagai contoh awal mainan anak-anak yang dirancang dengan konsep terbuka. Dengan memanfaatkan lego atau balok, anak-anak dapat membangun apa pun yang mereka inginkan, seperti mobil mainan, kereta api, rumah boneka, dan lainnya. Ini akan memicu ide-ide di benak mereka, sehingga meningkatkan kreativitas mereka lebih lanjut.

2. Masak–masakan

Mainan mempersiapkan makanan juga merupakan salah satu bahan untuk bermain terbuka yang efektif dalam merangsang kemajuan kognitif dan emosional anak. Saat terlibat dalam bermain peran agar lebih menarik. Ibu bisa berperan sebagai pelanggan sementara anak menjadi pemilik restoran yang bertugas menyediakan hidangan.

3. Bermain Boneka

Bermain dengan boneka juga bisa menjadi opsi permainan yang menarik dan tidak terbatas bagi anak-anak. Seperti saat bermain masak-masakan, anak dapat melakukan permainan peran, contohnya berperan sebagai seorang ibu yang merawat bayi.

4. Playdough

Permainan yang cocok dijadikan bahan tanpa batas adalah playdough. Dengan alat ini, anak dapat menciptakan apa saja yang mereka inginkan, seperti makanan, boneka, atau berbagai objek lain yang mereka sukai.

5. Mainan Figur Hewan

Ibu bisa membantu menciptakan cerita seolah-olah para hewan itu berada di kebun binatang dan anak berperan sebagai penjaga hewan, memberikan pengertian kepada anak bahwa hewan-hewan itu memerlukan makanan untuk bertahan hidup, serta mengajarkan anak tentang arti tanggung jawab. Rasa kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar juga akan berkembang dengan baik.

6. Buku

Membiasakan anak-anak makin cinta dan terbiasa dengan buku.

Metode pembelajaran dengan pendekatan *Open Ended Material* adalah metode bermain, tebak-tebakan huruf, dan memanfaatkan media audio video.

Metode pembelajaran aktif adalah pendekatan yang mendorong keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman, diskusi, dan eksplorasi. Berikut adalah beberapa macam metode pembelajaran aktif yang sering digunakan dalam pendidikan: (Slavin: 2014)

1. Metode Diskusi

Siswa berdiskusi dalam kelompok atau kelas untuk membahas suatu topik, masalah, atau konsep. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi.

Kelebihan: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerjasama.

Contoh: Diskusi kelompok tentang isu sosial atau kajian materi.

2. Metode Penemuan (Discovery Learning)

Siswa belajar dengan cara menemukan konsep atau prinsip melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberi petunjuk, bukan sebagai sumber utama informasi.

Kelebihan: Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir mandiri dan memecahkan masalah.

Contoh: Eksperimen sains di mana siswa menemukan hukum fisika dengan cara praktis.

3. Metode Problem-Based Learning (PBL)

Pembelajaran dengan memberikan suatu masalah yang harus diselesaikan oleh siswa. Siswa menyelesaikan masalah secara kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari solusi, mengembangkan pengetahuan mereka melalui penelitian dan diskusi.

Kelebihan: Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi.

Contoh: Menganalisis studi kasus dan mencari solusi praktis untuk masalah nyata.

4. Metode Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)

Siswa terbagi dalam kelompok kecil untuk mengatasi masalah atau menyelesaikan tugas bersama. Setiap anggota bertanggung jawab atas pemahaman materi dan keberhasilan kelompok secara keseluruhan.

Kelebihan: Meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama antar siswa.

Contoh: Teknik Jigsaw, di mana setiap anggota kelompok mempelajari bagian berbeda dari materi dan kemudian mengajarkannya kepada anggota lainnya.

5. Metode Simulasi

Pembelajaran dilakukan dengan cara mensimulasikan situasi atau kondisi nyata, di mana siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang lebih realistis.

Kelebihan: Siswa mendapatkan pengalaman langsung dan dapat mengembangkan keterampilan praktis.

Contoh: Simulasi bisnis, simulasi percakapan dalam bahasa asing, atau role-playing dalam situasi sosial.

6. Metode Flipped Classroom (Kelas Terbalik)

Siswa mempelajari konten di luar ruangan kelas (sering kali melalui rekaman atau teks), sedangkan waktu di dalam kelas dimanfaatkan untuk diskusi, pertanyaan, atau pemecahan masalah yang lebih mendalam.

Kelebihan: Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan kemampuan mereka sendiri dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Contoh: Menonton video pembelajaran di rumah, lalu berdiskusi dan melakukan latihan di kelas.

7. Metode Project-Based Learning (PBL)

Siswa bekerja pada suatu proyek besar yang melibatkan penelitian, desain, atau pembuatan produk. Pembelajaran berfokus pada hasil akhir dan proses yang dilalui siswa.

Kelebihan: Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Contoh: Membuat proyek ilmiah, pembuatan aplikasi, atau penelitian tentang isu lingkungan.

8. Metode Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Menggunakan permainan atau game sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Game dapat dirancang untuk mengajarkan konsep tertentu atau mengembangkan keterampilan tertentu.

Kelebihan: Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa.

Contoh: Menggunakan kuis atau permainan edukatif untuk mengulang materi yang telah dipelajari.

9. Metode Role-Playing

Siswa berperan sebagai tokoh tertentu dalam sebuah situasi atau skenario untuk memahami berbagai perspektif dan mengembangkan keterampilan sosial.

Kelebihan: Meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan pengertian terhadap situasi sosial atau budaya.

Contoh: Bermain peran sebagai negosiator dalam situasi bisnis atau sebagai tokoh sejarah dalam suatu drama.

10. Metode Konstruktivisme

Pembelajaran yang menekankan pada pengembangan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan dunia sekitar. Siswa dibimbing untuk membangun pemahaman mereka sendiri.

Kelebihan: Membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan pribadi tentang materi.

Contoh: Pengalaman langsung seperti kunjungan ke museum atau eksperimen ilmiah.

11. Metode Self-Directed Learning (Pembelajaran Mandiri)

Siswa mengambil inisiatif dalam mengatur dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka sendiri. Mereka belajar sesuai dengan minat dan kecepatan masing-masing.

Kelebihan: Mengembangkan kemandirian, motivasi intrinsik, dan keterampilan manajemen waktu.

Contoh: Pembelajaran berbasis online di mana siswa memilih dan mengeksplorasi materi sendiri.

Metode pembelajaran aktif berfokus pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk menjadi peserta aktif, berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

Metode permainan tergolong dalam teknik pembelajaran yang aktif, yang menekankan partisipasi langsung siswa dalam proses belajar melalui aktivitas bermain.. Metode ini sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dan pendidikan dasar, di mana peserta didik belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Bermain memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara natural, tanpa merasa tertekan atau terbebani. (Miller: 2009)

Langkah-Langkah dalam Metode Bermain:

1. Persiapan: pendidik memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menyiapkan alat atau media permainan yang diperlukan.

2. Penjelasan: pendidik memberikan instruksi tentang bagaimana permainan dilakukan dan tujuan dari permainan tersebut.
3. Pelaksanaan: peserta didik terlibat langsung dalam permainan, baik secara individu maupun dalam kelompok.
4. Refleksi: setelah permainan, pendidik melakukan diskusi atau refleksi dengan peserta didik mengenai apa yang telah dipelajari dan pengalaman yang diperoleh selama permainan.
5. Evaluasi: pendidik menilai perkembangan keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui permainan tersebut.

Manfaat Metode Bermain:

- a. Mengembangkan kreativitas: melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.
- b. Meningkatkan keterampilan sosial: Bermain dalam kelompok mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menghormati orang lain.
- c. Meningkatkan keterampilan motorik: Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus.
- d. Meningkatkan pemecahan masalah: Melalui permainan, peserta didik diajak untuk berpikir kritis dan mencari solusi atas tantangan yang dihadapi.

Metode bermain dapat sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak, karena menggabungkan elemen hiburan dan pembelajaran yang menyenangkan.

Bermain memberikan lingkungan belajar yang bebas stres dan menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu, anak-anak yang sedang bersenang-senang dapat menyerap pembelajaran dengan lebih efektif daripada ketika mereka sedang tidak bersenang-senang. Inilah alasan utama mengapa pendekatan pembelajaran Montessori menghargai waktu bermain. Setelah seorang anak menguasai material dan peralatan belajar, permainan *open-ended* dapat terjadi secara alami.

Model pembelajaran *open-ended* di PAUD merujuk pada pendekatan yang membuat anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban atau solusi terhadap sebuah masalah atau tugas. Dengan kata lain, model ini memberikan peluang kepada anak untuk berimajinasi, berpikir kreatif, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis tanpa terbatas pada jawaban yang benar atau salah secara kaku.

Karakteristik Model Pembelajaran *Open-Ended*:

- a. Fleksibilitas dalam jawaban: anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan jawaban mereka sendiri tanpa batasan yang ketat, yang boleh tidak sama jawaban antara satu anak dengan anak lainnya.
- b. Pembelajaran berbasis masalah: anak-anak diajak untuk menyelesaikan masalah yang tidak memiliki satu solusi yang benar, sehingga mereka dapat menemukan banyak cara atau ide yang berbeda.
- c. Pemberian pilihan: anak diberi kesempatan untuk memilih cara atau metode yang mereka anggap tepat dalam mengatasi masalah.

- d. Pengembangan keterampilan kritis dan kreatif: Pembelajaran ini mendorong anak untuk berpikir lebih dalam, membuat keputusan, dan mengeksplorasi berbagai ide tanpa takut salah.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Open-Ended di PAUD:

- a. Pemberian masalah atau tugas: Guru memberikan situasi atau masalah yang memungkinkan anak-anak untuk berpikir terbuka dan menemukan berbagai solusi.
- b. Eksplorasi dan diskusi: Anak-anak diminta untuk mendiskusikan berbagai solusi atau cara untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- c. Penyelesaian masalah: Anak-anak mencoba solusi yang mereka pilih dan mencoba untuk mengembangkan ide atau solusi lainnya.
- d. Refleksi: anak-anak diberi kesempatan untuk mengevaluasi proses yang mereka jalani dan hasil yang mereka capai.

Pendekatan *Open-Ended*

Pendekatan yang bersifat terbuka merujuk pada metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak-anak untuk menjelajahi banyak pilihan dan menciptakan solusi mereka sendiri, tanpa adanya jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya. Pendekatan ini menekankan kreativitas, kebebasan berpikir, dan pengembangan ide-ide pribadi.

Ciri-ciri pendekatan *open ended*:

- a. Memberi kebebasan untuk menemukan banyak kemungkinan solusi atau jawaban.

- b. Fokus pada proses belajar, bukan hanya hasil akhir.
- c. Memfasilitasi eksplorasi, eksperimen, dan refleksi.
- d. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Penerapan permainan terbuka dapat mendukung anak dalam mengasah daya imajinasinya, serta kemampuan berpikir simbolis dan abstrak. Hal ini berpotensi mendorong perkembangan berpikir kreatif dan kritis pada anak. (Tanumiharjo, 2016).

Alasan lain mengapa penerapan permainan terbuka itu krusial adalah karena (1) dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajahi gagasan dan konsep; (2) dapat membentuk suasana yang rendah stres bagi anak; dan (3) mendukung anak dalam meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional mereka. (Wijayanti, 2021).

Lebih lanjut dijelaskan bahwa dengan bermain terbuka, anak bisa melakukan penjelajahan, menguji ide serta konsep melalui percobaan dan kesalahan. Permainan yang bersifat terbuka ini menawarkan lingkungan bermain yang minim tekanan, sehingga anak-anak merasa tidak gentar untuk melakukan kesalahan. Ketakutan terhadap kesalahan merupakan hambatan utama bagi anak-anak (dan juga orang dewasa) dalam proses belajar. Selain itu, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk mengambil risiko dalam mempelajari hal-hal baru tanpa merasa khawatir tentang kesalahan, karena dalam konteks bermain ini tidak ada yang benar atau salah. Anak-anak juga akan lebih banyak terlibat dalam komunikasi, karena mereka akan belajar mengenali emosi teman sebaya dan memberikan reaksi yang sesuai. Anak-anak juga bisa mengeksplor berbagai

macam emosi dengan bermain peran dan saat anak-anak merespon berbagai emosi dari teman bermainnya, mereka mengembangkan emotional intelligence.

Hal ini memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan baik dalam berbagai keadaan, yang dapat mengurangi kemungkinan mengalami stres dan depresi di masa yang akan datang.

Permainan terbuka juga memberikan anak kesempatan untuk memanipulasi alat belajar mereka dengan cara yang paling efektif (Montessory 2014). Anak mendapatkan peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam membangun jaringan secara mendalam.

Alat belajar sebaiknya dikelola dengan baik agar anak bisa mengasah keterampilan berpikir kritis melalui proses perbandingan, bersifat penyelesaian masalah, serta memberi peluang bagi mereka untuk mengekspresikan pengalaman dan hasil belajar mereka dengan berbagai cara, seperti menggunakan kata-kata atau kalimat sederhana, gambar, grafik, dan lainnya.

Menurut Muzammil (2021) alat permainan edukatif merupakan alat media pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah salah satu sarana pembelajaran yang terbaik untuk anak-anak karena mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta tidak membosankan. Menurut pandangan lain mengenai alat permainan, Sudono (2000) menyatakan bahwa semua peralatan bermain merupakan alat yang digunakan oleh anak-anak untuk mengekspresikan naluri bermain mereka, termasuk aktivitas seperti mengurai, mengelompokkan, menyatukan, mencari kemiripan, merakit, mencetak, serta mengetuk, yang memiliki berbagai karakteristik seperti penyelesaian. Tempatkan alat tersebut

sesuai dengan desain atau bentuk yang sesuai. Berikut adalah manfaat dari alat permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran:

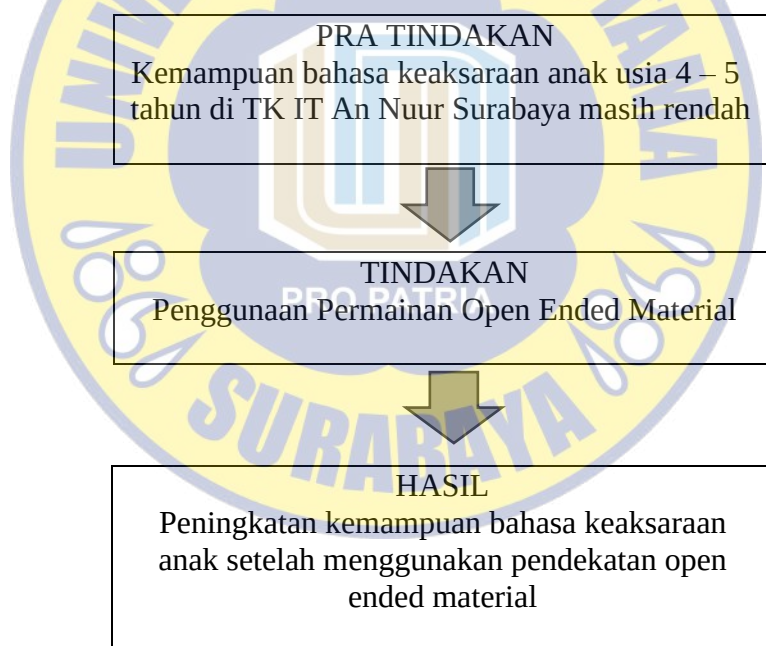
- a. Melatih keterampilan motorik. Dalam konteks alat permainan edukatif, manfaatnya adalah merangsang keterampilan motorik halus ketika anak-anak meraih mainan, meraba, serta memegang objek dengan lima jari mereka.
- b. Alat permainan edukatif juga berguna untuk melatih daya konsentrasi anak, dirancang untuk mengeksplorasi potensi mereka, terutama dalam aspek fokus. Contohnya, ketika seorang anak bermain ular tangga, mereka perlu memperhatikan gambar dan bentuk yang ada di depan mereka, agar tidak berlarian atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Hal ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan konsentrasi yang lebih dalam. Tanpa fokus yang baik, hasil yang dicapai mungkin tidak memuaskan.
- c. Mengenalkan konsep sebab dan akibat dengan menggunakan dua jenis mainan yang berbeda ukuran. Misalnya, ketika seorang anak menempelkan objek kecil ke objek besar, mereka menyadari bahwa objek kecil dapat masuk ke dalam objek besar, tetapi objek besar tidak bisa masuk ke objek kecil. Aktivitas sederhana ini memberikan pemahaman yang mendasar tentang konsep sebab dan akibat.
- d. Melatih kemampuan dan wawasan berbahasa. Mendongeng secara terus menerus menggunakan alat permainan edukatif sangat bermanfaat. Ini juga memberikan keuntungan bagi anak-anak dengan cara meningkatkan keterampilan berbahasa (verbal) dan memberikan wawasan baru bagi mereka.

e. Mengenalkan konsep warna dan bentuk. Alat permainan edukatif memungkinkan anak-anak untuk mengenali berbagai bentuk dan warna, mulai dari kotak, segitiga, persegi panjang, lingkaran hingga berbagai warna seperti merah, kuning, hijau, dan biru.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis peningkatan pengembangan bahasa keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun di TK IT An Nuur Surabaya.

Berikut dibawah ini adalah skema kerangka berpikir yang dibuat oleh peneliti:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas tentang langkah-langkah untuk memperbaiki keterampilan bahasa melalui pendekatan material terbuka pada anak berusia 4 hingga 5 tahun di TKIT An-Nuur Surabaya. Tujuan utamanya adalah

untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mereproduksi (baik dalam menulis maupun melafalkan) huruf A sampai Z.

