

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut asnawir, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya sendiri.⁴ Adapun menurut *Assosiation of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Beberapa teknologi pembelajaran, banyak memberikan batasan definisi tentang media pembelajaran, diantaranya;⁵

- a. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi

¹Asnawir Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*.(Jakarta, 2002), 11.

²Soetono, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar, Usaha Nasional*,(Surabaya, 1993), 197-198

- b. Menurut NEA (*National Education Association*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Dan hendaknya dapat dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca.
- c. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar sesuatu yang baru ia kenal..
- d. Briggs berpendapat bahwa, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset dan masih banyak contoh lainnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan, atau keterampilan peserta sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta pembelajaran. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian, sumber, lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Jadia media dalam pembelajaran tidak boleh sekedar diartikan sebagai alat yang tidak penting kehadirannya dalam pembelajaran.

Media ajar pada dasarnya merupakan sarana lain pada proses pengajaran, baik sebagai penjelas dari bahan ajar maupun dibuat secara mandiri untuk keperluan siswa. Dalam pengajaran, media ajar dapat berupa rekaman audio, audio-visual, foto dan lain-lain. Media ini memiliki tujuan agar siswa lebih jelas

³Gagne dan Briggs, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, 2003), 8.

dan mudah menangkap materi yang diajarkan serta dapat dipergunakan untuk belajar secara mandiri di luar jam belajar.

Manfaat media dalam pembelajaran adalah:

1. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan dan lain-lain.
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga akan menumbuhkan motivasi belajarnya.⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut.
- b) Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah materi instruksional
- c) Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada penerima pesan (anak didik).

⁴ Harjanto, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta, 1997), 243

2. Media Permainan dan Perkembangan Kognitif Anak

Media atau alat merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media permainan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan untuk belajar melalui bermain, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Pengembangan kemampuan kognitif (hitung) bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Sasaran perkembangan kognitif :

1. Memasangkan benda dalam hubungan satu-satu
2. Mengenali jumlah benda (0-10) dalam kumpulan
3. Menggunakan indera sebagai cara memperoleh informasi dan membandingkan benda
4. Menggambarkan peristiwa dan benda yang ada di lingkungan
5. Mengelompokan benda berdasarkan karakter tertentu (warna, bentuk, ukuran)

6. Menggunakan kosakata untuk membandingkan jumlah (lebih, kurang) dan ukuran (lebih besar, lebih kecil)
7. Memperlihatkan kesadaran hubungan bagian-keseluruhan melalui puzzle
8. Menirukan pola sederhana dengan manik-manik, balok atau benda lain
9. Mengurutkan benda dalam jumlah terbatas berdasarkan ukuran
10. Mengingat tahapan peristiwa dalam cerita yang familiar, aktifitas ruang kelas atau kegiatan sehari-hari.

Secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak mampu mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Pengembangan kemampuan kognitif melalui bentuk permainan menghitung di TK secara khusus bertujuan;

- a. Dapat berpikir dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- d. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu media permainan secara spontan.

3. Hubungan Penggunaan Media Permainan dengan Tingkat Kematangan Anak.

Menurut Jean Piaget, bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena kemauan belajar bagi anak harus keluar dari pikiran anak itu sendiri.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan kognitif yang optimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) perkembangan intelektual anak pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra sekolah (4-6) tahun. Oleh sebab itu, usia pra sekolah sering kali disebut sebagai "*masa peka belajar*". Pernyataan ini didukung oleh Benjamin S Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari

⁵ Jean Piaget, *The Original of Intelligence in Children dan the Construction of Reality*, 1920-1930
The Child's Conception of Time dan The Child's of Movement and Speed, 1940
The Psychology of the Child, 1950-1960

potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai 80% pada usia 8 tahun.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan d atas, permainan berhitung di TK seyogayanya dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

a. Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Masa transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambing yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda(satu buah batu kerikil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus pengenalan bentuk lambang dari angka satu itu.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 5 untuk melambangkan konsep lima, merah untuk melambangkan konsep

warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

B. Hipotesis Tindakan

Rumusan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah :

1. Media permainan yang efektif dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.