

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan¹. 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;²

- 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
- 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.

¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 6

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

- a. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- b. Briggs berpendapat bahwa, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset dan lain-lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 2

pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sipengirim (dalam hal ini adalah seorang guru) kepada sipenerima (siswa) sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung. Media pembelajaran ditunjukkan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa. Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada otak para peserta didik.

Setiap pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah-laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama. Guru merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah-laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio

visual, dan sebagainya. Dari sini lahirlah konsep penggunaan multi media dalam kegiatan pembelajaran.²

Sedangkan ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, antara lain:

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.³

Berdasarkan beberapa batasan tentang media pembelajaran, maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah;

² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), 10

³ Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 11

- a. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat di lihat, di dengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya:radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya : modul, computer, radio, tape/kaset video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.⁴

Jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum diatas media pembelajaran adalah berupa *hardware* dan *software* dan bisa dilihat serta di dengar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar proses berlangsungnya pembelajaran dimana tujuan akhir yang ingin di capai adalah

⁴ Ibid., 6.

terjadinya komunikasi dan interaksi edukatif., serta mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

Fungsi media pengajaran menurut Levie dan Lenz ada empat, khususnya media visual, yaitu :

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁵

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

⁵ Ibid., 17

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain :

1. Media Grafis

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu simbol-simbol yang digunakan perlu dipahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.⁶

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak digrafiskan, misalnya : tentang simbol angka 5 dan konsep lainnya. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif mudah di tinjau dari segi biayanya, adapun jenis-jenis dari media grafis dapat berupa; gambar, sketsa, diagram dan lain-lain.

2. Media Audio

Media Audio berbeda dengan media grafis, dimana media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan,

⁶ Asnawir Basyirudin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 33

di tuangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun *nonverbal*. Ada beberapa jenis pengelompokan media audio, antara lain.⁷

1. Radio

Radio adalah media audio yang programnya dapat di rekam dan diputar sesuka kita. Media ini relatif murah dan variasi programnya lebih banyak dan bisa dan dapat di pindah-pindah serta dapat digunakan bersama-sama.

2. Tape Recorder

Tape recorder adalah salah satu media audio yang keberadaanya tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai kesamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Karena hal itu, banyak bahan-bahan grafis digunakan di dalam proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dengan media proyeksi diam, yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada

⁷ Ibid., 52-55

media proyeksi diam pesan yang terkandung didalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.⁸

3. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media

Tujuan dari penggunaan media adalah agar siswa lebih jelas dan mudah menangkap materi yang diajarkan serta dapat dipergunakan untuk belajar secara mandiri di luar jam belajar.

Manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- a. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b. 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.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga akan menumbuhkan motivasi belajarnya.⁹

Menurut Kemp dan Dayton manfaat media dalam pembelajaran adalah :

⁸ Ibid., 57

⁹ Harjanto, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta 1997), 243

- a. Penyampain pelajaran menjadi lebih baku. Setiap palajar yang melihat atau mendengar panyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam, hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan applikasi lebih lanjut.
- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik imageyang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integritas kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.¹⁰

Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media dalam pembelajaran adalah :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 22

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹¹

Menurut Hamalik mafaat media dalam pengajaran adalah :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat palajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui ambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Media pembelajaran merupakan wahana dari pesan / informasi yang oleh sumber pesan/guru ingin diteruskan kepada penerima pesan/siswa.
- b. Pesan yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran.
- c. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri siswa.

¹¹ Ibid., 25

¹² Ibid.

- d. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- e. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- f. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- g. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

4. Media Permainan

Media atau alat merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kemudian, 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 berhitung melalui bentuk permainan di TK dimaksudkan untuk melacak, mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai bentuk permainan dalam rangka membuat anak siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang yang lebih kompleks. Adapun secara khusus permainan berhitung di TK 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 sesuatu secara spontan.

5. Pengembangan Kemampuan Berhitung

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan, anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan di mana saja. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika.

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dirinya sejalan dengan perkembangan kemampuan anak

dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Pengembangan kemampuan berhitung bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Dimana secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak mampu mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

6. Hubungan Penggunaan Media Permainan dengan Tingkat Kematangan

Anak.

Menurut Jean Piaget, bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri 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 belajar bagi anak harus keluar dari 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 berhitung yang optimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Osborn, 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 Benyamin S Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai 80% pada usia 8 tahun.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan diatas, permainan berhitung di TK seyogayanya dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung dijalur 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 lambang 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.