

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.⁸

Menurut Sri Widiyanti dan Kartika media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah diterima/dimaknai oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga perlu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, melalui media pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.⁹

⁸ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h.3

⁹ Widiyanti, Sri. Kartika Rinakit Adhe." *Media Pembelajaran PAUD*".(Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2020) hlm. 9

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.* (Q.S An-Nahl : 44)

Sedangkan menurut Khadijah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁰ Sedangkan menurut Dhine menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadiya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.¹¹

Menurut Aqib media pemeblaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (massage). Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak

¹⁰ Khadijah, "Media Pembelajaran AUD" (Medan: Perdana Publishin.2015) Hal.124

¹¹ Dhine, Nurbiana, dkk. "Metode Pengembangan Bahasa" (Jakarta: Universitas Terbuka.2012). hal.205

didik sehingga dapat mendorong proses kegiatan pembelajaran.¹²

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media adalah sebuah alat perantara penyampaian suatu informasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik atau siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam buku karya Sri Widayanti dan kartika menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran, karena memiliki manfaat antara lain yaitu : (a) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran yang digunakan lebih bermakna sehingga pendidik dapat lebih kreatif dalam memberikan materi dan siswa lebih paham dan menguasai tujuan dari pembelajaran itu, (c) Cara atau metode mengajar akan lebih beragam, tidak hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan dan guru kehabisan tenaga, (d) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar dikarenakan tidak selalu mendengarkan tetapi mengamati, mengerjakan, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Menurut Hamalik dalam buku karya Sri Widayanti dan kartika menyebutkan manfaat media pada pendidikan anatara

¹² Aqib. Zainal. "Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran" (Surabaya:Insan Cendekia.2010). Hal.58

lain: 1) Menanamkan dasar yang konkrit untuk berfikir, 2) Memberikan lebih besar perhatian peserta didik, 3) Menanamkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar peserta didik, 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri, 5) Menanamkan pemikiran yang terorganisir, 6) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.¹³

3. Macam-Macam Media pembelajaran.

Menurut Seels dan Glasgow dalam buku karya Sri Widayanti dan kartika media dibagi menjadi dua kriteria yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan Media

¹³ Arsyad, jurnal teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, vol 3, no 1, juni 2016

Tradisional (1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi, tak tembus pandang, proyeksi overhead, slides, flemstrips, (2) Visual yang tak diproyeksikan meliputi, gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan bulu, (3) Audio meliputi, rekaman piringan, pita, kaset, reel, cartridge (4) Penyajian multimedia meliputi, slide plus suara, multi image, (5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi, film, televise dan video, (6) Cetak meliputi, buku teks, modul, teks program, workbook majalah ilmiah, lembaran lepas, (7) Permainan meliputi, teka teki, simulasi, permainan papan, (8) Realita meliputi model, specimen dan manipulative.

Kemudia Pilihan media teknologi mutakhir: (1) Media berbasis telekomunikasi meliputi, telekonferen, kuliah jarak jauh, (2) Media berbasis mikroprosesor meliputi, computer assisted instruction, permainan computer, system tutor intelejen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Media Audio Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Dalam pendidikan anak usia dini media ini dapat digunakan untuk memutarakan sebuah cerita ataupun lagu-lagu. Melalui media ini anak diperintahkan untuk menyimak, mendengarkan atau bahkan meniru cerita atau lagu yang diputarkan. Media audio bermanfaat untuk anak 23 Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, H. 15-23 31 dalam merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya. Dengan adanya media audio memudahkan anak memahami maksud dan

bahasa yang diperdengarkan oleh guru. Sehingga anak lebih mudah untuk menirukannya. Media audio ini cocok digunakan bagi anak yang gaya belajarnya auditori. 2) Media Visual Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media big book merupakan salah satu contoh media visual. Dimana mengandalkan penglihatan anak untuk memperhatikan kata-kata, gambar dan warna yang terdapat dalam big book. 3) Media Audio-Visual Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini lebih menguntungkan selain anak dapat melihat gambar dan teks anak juga dapat mendengar informasi dari media tersebut, contohnya TV

4. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan mengenai penggunaan media pengajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru serta membangkitkan motivasi maupun rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga berpengaruh terhadap psikologi peserta didik.¹⁴ Ibrahim menjelaskan mengenai pentingnya media pembelajaran sebab media pembelajaran berfungsi dalam membangkitkan rasa senang dan semangat peserta didik serta membantu membentuk pengetahuan pada pola pikir peserta didik melalui mengubah suasana belajar yang menyenangkan.

Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu Watta'liim* mengungkapkan bawasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. seseorang yang hanya mendengarkan mempunyai

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h.19

tingkat pemahaman yang berbeda dan seseorang yang memahami dengan baik lebih baik dibandingkan dengan seseorang yang hanya melihat maupun mendengarkan.

Menurut Rudi Haryadi fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa apalagi dengan menggunakan sesuatu yang baru dan menarik, dapat memperjelas ketika menyampaikan materi ataupun informasi, dapat menghindari kesalahan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan, dapat meyatukan perbedaan dari berbagai tipe gaya belajar siswa, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifitaskan kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran sehingga membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru sudah mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri, ia akan menemukan kepuasan sendiri ketika alat tersebut dimainkan oleh siswanya. Alat-alat yang dibuatnya sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswanya baik dari sisi tingkat kesulitan maupun variasi media bermain itu sendiri agar anak tidak mudah bosan atau anak selalu tertantang mau mencobanya.

Namun, dalam pembuatan media bermain atau sumber belajar, seorang guru harus tetap memperhatikan atau mempertimbangkan dari segi keamanan media bermain itu sendiri. Menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama bagi seorang guru dalam membuat media permainan. Boleh saja hal-hal yang harus dipertimbangkan itu hal-hal kecil mengenai pembuatan alat bermain harus pula diperhitungkan.

Adapun beberapa atribut media pembelajaran yang perlu diperhatikan aspek kesesuaiannya dengan kondisi faktual pembelajaran dan potensinya dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik adalah sebagai berikut: yang pertama yaitu Konten Media Pembelajaran, Konten media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kesesuaiannya dengan kurikulum dan kebutuhan pengguna. Misalnya, materi media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik, sistematis, estetikanya menarik, dan memiliki kualitas audio dan visual yang baik.

Kedua Fitur, Adapun fitur media pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya dalam melayani berbagai kegiatan pembelajaran. Misalnya: media pembelajaran memungkinkan untuk digunakan oleh individu, kelompok kecil, dan kelompok besar, media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan penyajian materi, pengelolaan tugas, dan penilaian, dan media pembelajaran dapat melakukan komunikasi *interaktif* (dua arah) dengan penggunanya.

Ketiga Harga, Harga yang dimaksud di sini meliputi biaya pembelian produk, teknologi pendukungnya, dan biaya

perawatannya. Harga dari sebuah barang antara lain dipengaruhi oleh kualitas bahan, kecanggihan fiturnya, kuantitas produksinya, dan proses distribusinya.

Keempat Ketersediaan, Ketersediaan adalah berkaitan dengan kesesuaian jumlah produk yang tersedia dengan kebutuhan, ketersediaan alat transportasi untuk menghadirkan media tersebut, dan kemampuan infrastruktur sekolah atau para penggunanya untuk menggunakannya di sekolah dan di luar sekolah.

Kelima Kepraktisan, Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari aspek yaitu: tingkat kecepatan pengguna dalam memahami cara menggunakannya, tingkat fleksibilitas media pembelajaran dengan berbagai tempat dan waktu, dan kemudahan dalam perawatan.

Keenam Keawetan, Keawetan media pembelajaran berkaitan dengan daya tahan media pembelajaran saat digunakan dalam jangka waktu yang lama, berulang kali, dan di berbagai tempat yang berbeda. Ketujuh Tingkat kebaruan, Media pembelajaran baru biasanya menawarkan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik di bandingkan dengan pengalaman yang diberikan oleh media pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik penting untuk mengenali dan memanfaatkan media pembelajaran baru agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak ketinggalan zaman.

Sedangkan menurut Warsila, ada sembilan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yakni sebagai berikut: a)

Kesesuaian media dengan tujuan atau kompetensi, b) Kesesuaian media dengan jenis pengetahuan, c) Kesesuaian media dengan sasaran, d) Ketersediaan atau kemudahan untuk memperolehnya, e) Biaya, penggunaan media dimaksud untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, f) Kemampuan media untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau massal, g) karakteristik media yang bersangkutan, h) Waktu, berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih.¹⁵

B. Media Papan Pintar

1. Pengertian Media Papan Pintar.

Menurut Cut Maranda Suryanti dkk dalam jurnalnya Media papan pintar huruf merupakan media grafis yang juga termasuk kedalam media dua dimensi dan sangat efektif untuk penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran. Media papan pintar huruf adalah papan yang dilapisi kain flanel dan terdapat kantong huruf abjad serta kartu huruf yang sudah diberi magnet, pada media ini tersedia bagian papan yang tidak dilapisi kain flanel yang sudah dipasangkan magnet yang berfungsi untuk menyusun kartu huruf abjad yang sudah disediakan pada kantong yang ada pada papan pintar huruf. Papan pintar huruf berisi aktifitas-aktifitas sederhana seperti kartu huruf yang

¹⁵ Sigit purnama. “ *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*”. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya.2019). hlm 17

dimasukkan kedalam kantong huruf yang tersedia pada papan pintar huruf, menyusun huruf menjadi kata.¹⁶

Papan pintar, Menurut dari jurnal Suharmanto media papan hitung di kembangkan dengan tujuan agar matapelajaran Matematika Khususnya pada materi pembagian yang terkadang sering dianggap sulit oleh siswa akan lebih menyenangkan, sehingga dalam kegiatan belajar siswa tidak akan merasa ceper bosan, selain itu juga diharapkn dengan media ini dapat membantu siswa dalam proses berhitung.

Sedangkan menurut mutho'I dalam jurnal midya yulisa Media papan pintar angkat adalah sebuah media pembelajaran menyusun kartu angka atau nomor. Media ini berupa permainan yang dilemparkan dengan dadu dan di hitung jumlah titik pada balok angka yang disesuaikan dengan titik dadu tersebut. Permainan dadu adalah salah satu permainan yang digemari anak-anak, media tersebut berjeniskan media visual yang hanya bisa dilihat dan dinikmati oleh indra penglihatan.¹⁷

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa media papan pintar adalah alat yang digunakan oleh seorang guru atau pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran, baik itu dalam mengenalkan sesuatu seperti huruf, angka dan yang lainnya.

¹⁶ Maranda, cut dkk "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun" Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.

¹⁷ Yuli. Midya dkk, " Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 1, No. (1) 2021 hal. 21-28



Gambar 2.1. Papan Pintar Angka (PAPINKA)

2. Manfaat Media Papan Pintar.

Menurut Sujiono dalam jurnal pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 sekolah dasar, kegunaan media papan pintar yaitu: a) Perkenalkan konsep angka, b) Nomor pelatihan dan angka pengenalan, c) Tanamkan banyak pengertian, d) Sebagai alat untuk memperkenalkan konsep penambahan dan pengurangan, e) Jadilah cerdas saat menggunakan media Papan Pintar.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam jurnal pengembangan media papan pintar angka aspek kognitif untuk kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun di tdk st. petrus bomari kecamatan

bajawa kabupaten ngada manfaat menggunakan media papan pintar dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. 2) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan, 4) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar.

Media pembelajaran Papan pintar ini merupakan media yang didesain seperti papan tulis yang didalamnya memuat materi materi yang ada pada Tema pembelajaran PAUD pada kurikulum 13 yaitu pada tema Binatang, Tanaman dan lingkunganku. Didalam media pembelajaran ini anak dapat mengenal jenis-jenis Binatang liar dan binatang peliharaan, mengenal tanaman hias, tanaman sayur, dan tanaman buah, serta mengenal jenis sampah organic dan non-organik. Pada media pembelajaran papan pintar ini, anak tidak hanya dapat mengenali tapi juga bisa mengamati, mengklasifikasi dan menyebutkan binatang, tanaman dan jenis-jenis sampah.

Selain itu, media pembelajaran papan pintar ini juga didesain bukan hanya untuk meningkatkan kecerdasan naturalis saja tetapi juga untuk mengembangkan 6 Aspek perkembangan anak.

adapun urutan dalam pengembangan program media dapat diurutkan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karaktersistik siswa.

- b) Merumuskan tujuan intruksional (instructional objective) secara operasional dan jelas.
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
- d) Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
- e) Menulis naskah media.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran papan pintar cinta lingkungan ini yaitu :

- 1) Papan ukuran 60cm x 60 cm.
- 2) Kayu ukuran 30cm x 10 cm.
- 3) Papan ukuran 10cm x 10 cm.
- 4) Paku.
- 5) Cet kayu.
- 6) Tiner.
- 7) Lem.
- 8) Lembar kertas gambar jenis binatang, gambar jenis tanaman dan gambar jenis sampah.
- 9) Lembar kertas nama jenis binatang, nama jenis tanaman, dan nama jenis sampah.
- 10) Lembar kertas tulisan "PAPAN PINTAR"
- 11) Kertas origami.
- 12) Beberapa jenis bunga imitasi.

Cara pembuatan media pembelajaran papan pintar :

- a) Buatlah papan penampang menggunakan papan yang telah disediakan menyerupai papan tulis yang memiliki kaki penyangga, kemudian buat juga kantong papan yang akan di tempel pada papan penampang dengan ukuran 10 cm x 10

cm, untuk bagian kantong papan pada tema “jenis binatang”, kantong tersebut dibuat menyerupai kandang dengan bentuk segitiga pada atap nya.

- b) Selanjutnya seluruh bagian papan pintar di amplas sehingga kayu menjadi halus dan siap di cet.
- c) Cet seluruh bagian papan pintar dengan menggunakan cet dengan warna-warna yang menarik dan tunggu sampai kering.
- d) setelah itu pasangkan plastik pada kantong kayu yang nantinya akan berfungsi sebagai wadah menempatkan kertas tentang “mengenali jenis binatang, jenis tanaman dan jenis sampah.
- e) Gunting gambar tulisan papan pintar lalu tempelkan tulisan tersebut pada bagian atas papan penampang, dan tak lupa juga menggantung seluruh gambar-gambar jenis binatang, jenis tanaman, dan jenis sampah yang sudah disiapkan. Dan tempelkan nama nama pada bagian gambar tersebut.
- f) Setelah semua komponen jadi, media pembelajaran papan pintar siap digunakan.

4. Cara penggunaan media pembelajaran papan pintar.

Adapun tata cara menggunakan media pembelajaran papan pintar cinta lingkungan ini yaitu di sesuai dengan Tema yang di pelajari, media ini memuat tentang tema tanaman, binatang,, dan lingkungan. Berikut contoh penggunaan media pembelajaran papan pintar dengan tema “Binatang” dengan sub tema “mengenal jenis binatang liar dan binatang peliharaan” :

- a) Menjelaskan media pembelajaran papan pintar.
- b) Mencontohkan cara menggunakan media papan pintar cinta lingkungan.
- c) Guru mengambil gambar didalam box kemudian menunjukkan gambar tersebut kepada anak, selanjutnya guru mengajak anak untuk menebak dan menyebutkan nama binatang yang ada pada gambar. Setelah itu guru membalikkan gambar binatang tersebut sehingga terlihat tulisan nama dari binatang itu.
- d) Kemudian guru menjelaskan tentang ciri ciri dari binatang tersebut, mulai dari warna, suara bentuk dan lainnya.
- e) Setelah itu guru akan memerintahkan anak untuk memasukkan gambar binatang itu ke dalam kantong kayu pada papan pintar secara bergantian, hal itu dilakukan untuk melatih motorik halus anak usia dini.
- f) Berikan kalimat pujian dan tepuk tangan kepada anak yang sudah memasukkan gambar kedalam kantong kayu.
- g) Lakukan kegiatan itu sampai gambar yang tersedia didalam box kayu habis.
- h) Setelah selesai ajak anak mengingat kembali binatang apa saja yang mereka ketahui dari media papan pintar itu.
- i) Kemudia dilanjutkan dengan bernyanyi lagu tentang tema “binatang”
- j) Selesai.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Papan Pintar.

Media pembelajaran ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan Media :

- 1) Proses pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharannya relatif mudah.
- 4) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- 5) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 6) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 7) Murid dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- 8) Mudah dioperasikan.
- 9) Dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.

b. Kekurangan Media :

- 1) Susah dipindahkan dikarenakan terbuat dari kayu yang lumayan berat.
- 2) Lembar gambar bisa menjadi rusak apabila terkena air.

C. Kecerdasan naturalis.

1. Hakikat Kecerdasan.

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaan

terletak pada tingkatan dan indikator kecerdasannya. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak berusia dini. Perbedaan kecerdasan diantara peserta didik menuntut cara berpikir pendidik yang adil dan eksistensial. Pendidik yang baik mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan mengamati perilaku, kecenderungan, minat, cara dan kualitas anak saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Kecerdasan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui kecerdasan yang dimiliki, manusia mampu menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya.¹⁸

Sebelum muncul teori multiple intelligence, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit, kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh kemampuannya menyelesaikan serangkaian tes psikologis kemudian hasil tes itu diubah menjadi angka standar kecerdasan. Kecerdasan seseorang tidak diukur dari hasil tes psikologi standar, namun dapat dilihat dari kebiasaan seseorang terhadap dua hal. Pertama, kebiasaan seseorang menyelesaikan masalahnya sendiri (problem solving). Kedua, kebiasaan seseorang menciptakan produk-produk baru yang mempunyai nilai budaya.¹⁹

Bandler dan grinder dalam Yuliani Nurani Sujiono berpendapat bahwa "kecerdasan merupakan ungkapan dari cara

¹⁸ Musfiroh, T. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Universitas Terbuka.(2010)

¹⁹ Chatib, M. Gurunya Manusia. Bandung: Kaifa Learning.(2016)

berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar”. Modalitas belajar seorang individu secara umum terbagi atas 3 yaitu: visual, audio, dan kinestetik. Seseorang yang mengutamakan modal visualnya akan menggunakan indera penglihatannya, audio belajar dengan apa yang mereka dengar dan kinestetik belajar dari apa yang mereka sentuh dan gerakkan.²⁰

Inteligensi adalah kecerdasan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Kecerdasan ini lah yang nantinya dapat digunakan oleh individu untuk dapat menyesuaikan sesuatu yang dihadapinya dengan semestinya.²¹ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kecerdasan atau intelegensi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga kecerdasan membantu perkembangan cara berfikir dan kecerdasan melakukan sosialisasi dalam mempertahankan hidupnya dilingkungannya. Kecerdasan juga berpengaruh pada kreatifitas, bakat dan pengalaman-pengalaman seorang individu dalam kehidupannya.

Suyadi dalam Chatib menuliskan kembali definisi setiap kecerdasan Gardner yaitu: a). Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran dalam bicara, membaca dan menulis, b). Kecerdasan matematika dan logika

²⁰Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Universitas UI, 2010), h. 176

²¹Yuliani Nurani Sujiono dkk, Metode Pengembangan Kognitif (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.4

adalah kemampuan menangani bilangan, perhitungan, pola serta pemikiran logis dan ilmiah, c). Kecerdasan visual dan spasial adalah kemampuan melihat secara detail sehingga bias menggunakan kemampuan ini untuk melihat segala objek yang diamati. Lebih dari itu, kecerdasan ini bias merekam semua yang diamati dan mampu melukiskannya kembali, d). Kecerdasan musikal adalah kemampuan menyimpan nada atau irama musik dalam memori. Orang yang memiliki kecerdasan ini lebih mudah mengingat sesuatu jika diiringi dengan irama music, e). Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya sehingga dia bias merasakan secara emosional, temperamen, Susana hati, maksud, serta kehendak orang lain, f). Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan mengenali dan memahami diri sendiri serta berani bertanggung jawab atas perbuatan sendiri, g). Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan anggota tubuh untuk segala kebutuhan atau kepentingan hidup. Dengan kecerdasan ini, seseorang bisa mewujudkan ide atau gagasannya melalui gerak fisik, h). Kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengenali lingkungan dan memperlakukannya secara proporsional.²²

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide atau pemikiran, kemampuan mengolah, mengkritisi serta mengubah

²²Chatib, M. Oranguanya Manusia. Bandung: Kaifa Learning. (2015)

pemikiran dan tindakan, sehingga dapat memecahkan masalah secara kreatif, efisien dan bijaksana.

2. Pengertian Kecerdasan Naturalis.

Kecerdasan naturalis menurut Gardner dalam juniarti adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang di jumpai di alam maupun lingkungan. Intinya adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan dan bagian lain dari alam semesta. Kecerdasan naturalis adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam. Kecerdasan naturalis adalah kecerdasan untuk mengenal bentuk-bentuk alam di sekitar kita seperti bunga, burung, pohon, hewan serta flora dan fauna serta kemampuannya mengolah dan memanfaatkan alam, serta melestarikannya.²³

Kecerdasan naturalis menunjukkan kemampuan manusia untuk membedakan di antara benda-benda hidup (tumbuh-tumbuhan dan hewan) ataupun kepekaan dari keistimewaan yang lain dari dunia alam (awan, bentuk-bentuk batuan). Pada dasarnya, konsep yang dikemukakan oleh Howard Gardner dalam bukunya Adi Gunawan, yakni multiple intelligences ini adalah sebuah perubahan konsep tentang makna kecerdasan secara mendasar yang berbeda dengan konsep-konsep

²³ Nyayu Khodijah, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 91

sebelumnya. Setidaknya ada tiga paradigma mendasar yaitu²⁴:

- (1). kecerdasan tidak dibatasi tes formal. Kecerdasan seseorang tidak mungkin dibatasi oleh indicator-indikator yang ada dalam achievement test (tes formal) sebab setelah diteliti, ternyata kecerdasan seseorang selalu berkembang atau dinamis, tidak statis. Tes yang dilakukan untuk menilai seseorang, praktis hanya menilai kecerdasan pada saat itu, tidak untuk satu bulan lagi, apalagi sepuluh tahun lagi. Kecerdasan dapat dilihat dari kebiasaan seseorang. Padahal, kebiasaan adalah perilaku yang diulang-ulang,
- (2). kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Gardner dengan cerdas memberikan label “multiple” (jamak atau majemuk) pada luasnya makna kecerdasan.
- (3). kecerdasan merupakan proses discovering ability, yaitu proses menemukan kemampuan seseorang, Gardner menyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu. Kecenderungan tersebut harus ditemukan melalui pencarian kecerdasan. Dalam menemukan kecerdasannya, seorang siswa harus dibantu oleh lingkungannya, baik orang tua, guru, madrasah, maupun system pendidikan yang diimplementasikan disuatu Negara.

Menurut Presetyo dan Andriani bahwa kecerdasan naturalis adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokan fitur tertentu di lingkungan fisik sekitar seperti binatang, tumbuhan, dan kondisi cuaca. Seseorang yang memiliki kecerdasan

²⁴ Adi Gunawan. Born To be a Genius (Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak). (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2012), h. 56-60.

naturalis yang berkembang baik maka mempunyai kapasitas mengelolah Alam dan lingkungan sekitar dengan aktivitas utama memelihara dan berinteraksi dengan alam sekitar.²⁵

Kemudian Yudrik Jahja menjelaskan bahwa anak dengan kecerdasan naturalis yang berkembang dengan baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut: menjelajahi lingkungan alam dan lingkungan manusia dengan penuh ketertarikan dan antusias, suka mengamati, mengenali, atau peduli dengan objek, tanaman atau hewan, ingin mengerti bagaimana sesuatu itu bekerja senang memelihara tanaman atau hewan, kecerdasan ini berkembang sesuai dengan kebutuhan untuk mempertahankan hidup di alam bebas.²⁶

Menurut Amstrong dalam Zaenal mengemukakan bahwa kecerdasan naturalis merupakan keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan Individu. hal ini juga mencakup kepekaan terhadap fenomena alam lainnya (misalnya, formasi awan, gunung, dll), dan dalam kasus tumbuh di lingkungan perkotaan, kemampuan untuk membedakan benda-benda mati seperti mobil, sepatu, dan sampul CD (compact disc).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya dan

²⁵ Suhada, Ida. “*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*”, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.2018). hlm. 54

²⁶Said, Alamyah, Andi Budimanjaya. 2015. “*95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Otak Dan Gaya Belajar Siswa*”, Jakarta: Prenadamedia Group.

berpikir untuk menyelesaikannya, sedangkan kecerdasan naturalis adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk memahami, mengenali, dan mengklasifikasikan benda-benda di alam baik seperti flora dan fauna juga benda mati seperti bebatuan serta kepekaan terhadap fenomena alam yang terjadi di lingkungan seperti awan yang gelap akan datangnya hujan. Kecerdasan naturalis cenderung membuat seseorang lebih peka untuk memelihara lingkungan.

3. Ciri-Ciri Kecerdasan Naturalis.

Berkaitan dengan kecerdasan naturalis Menurut Yaumi maka ada beberapa hal yang merupakan ciri atau tanda anak memiliki kecerdasan ini adalah anak dapat: a) Menganalisis persamaan dan perbedaan, b) Menyukai tumbuhan dan hewan, c) Mengklasifikasi flora dan fauna, d) Mengoleksi flora dan fauna, d) Menemukan pola dalam alam, f) Mengidentifikasi pola dalam alam, g) Melihat sesuatu dalam alam secara detil, h) Meramal cuaca, i) Menjaga lingkungan, j) Mengenali berbagai spesies, k) Memahami ketergantungan lingkungan, l) Melatih dan menjinakkan hewan.

Menurut Meliala , ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis yaitu: a). Suka mengamati lingkungan, b). Bersemangat dengan kegiatan outdoor, c). Sayang dan suka mengamati binatang dan serangga, d). Suka bermain di pantai, kebun binatang, taman dll.

Begitu pula dengan anak-anak yang menyukai alam terbuka, Kecerdasan naturalis dapat dirangsang melalui

berbagai hal misalnya melalui pengenalan sains secara verbal, penyediaan buku-buku sains, VCD hewan /tumbuhan, kegiatan bercocok tanam, menyiram bunga, memelihara unggas, mengoleksi benda-benda alam yang ada disekitarnya misalnya batu-batuan, pasir, kacang-kacangan serta hal-hal lain yang sifatnya berasal dari alam. Anak – anak yang memiliki kecerdasan naturalis cenderung berani memegang-megang hewan, suka dengan bunga-bunga dan tumbuhan serta merawat lingkungan yang ada disekitar mereka.

4. Indikator Kecerdasan Naturalis.

Kecerdasan naturalis pada anak usia dini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal. Seseorang yang optimal kecerdasan naturalisnya cenderung menyukai dan efektif dalam menganalisis persamaan dan perbedaan, menyukai tumbuhan dan hewan, mengklasifikasi flora dan fauna, menjaga lingkungan dan memahami ketergantungannya pada lingkungan.

Menurut Sujiono mengemukakan indikator kecerdasan naturalis yaitu sebagai berikut: a). Mampu mengenali lingkungan sekitar melalui panca indra, b). Peduli lingkungan, c). Menyukai fauna (hewan), d). Menyayangi flora (tumbuhan). e. Menyukai alam terbuka.

Menurut Musfiroh kecerdasan naturalis anak usia dini terdeteksi melalui indikator sebagai berikut: a). Anak-anak lebih

menunjukkan ketertarikan mereka terhadap tumbuhan, bunga dan kecenderungan untuk merawat tanaman dan tampak seolah-olah berbicara dengan tumbuhan, b). Anak-anak memiliki sikap sayang terhadap hewan peliharaan (membelai, memberikan makan dan minum, mengoleksi binatang ataupun miniatur hewan), c). Kemampuan mereka dalam mengenal dan menghafal nama-nama atau jenis binatang dan tumbuhan, d). Kepekaan terhadap bentuk, tekstur, dan ciri lain dari unsur alam seperti daun, bunga, dan bebatuan, e). Kesenangan terhadap alam, menyukai kegiatan di alam terbuka, seperti pantai, tanah lapang, kebun, sungai, sawah, dan dalam alam terbatas menghabiskan waktu di dekat kolam, dekat aquarium, f). Anak lebih banyak berada di luar kelas daripada di dalam kelas. Anak juga senang mendekat ke jendela dan melihat keluar, dan melaporkan pada pendidik apa yang mereka lihat di luar jendela, g). Anak (cenderung laki-laki) tertarik pada gerombolan binatang kecil seperti semut dan mencari sarangnya, bahkan berani ke sungai mencari ikan dan menangkap belut di sawah, h). Anak tertarik melihat majalah bergambar binatang dan tumbuhan, i). Anak memiliki ketertarikan terhadap binatang seperti ikan. Mereka mulai mengamati gerak-gerik ikan, memperhatikan pertumbuhan ikan, dan memberinya makan dengan baik, j). Anak tertarik mengamati gejala alam seperti hujan dan angin, k). Anak tidak takut terhadap binatang, seperti ulat, serta tidak jijik terhadap binatang, l). Anak lebih memilih tempat berlibur outdoor seperti kebun binatang, gunung, pantai atau desa.

Sedangkan menurut Gunawan anak yang kecerdasan naturalisnya berkembang dengan baik mempunyai indikator sebagai berikut: a). Menjelajahi lingkungan alam dan lingkungan manusia dengan penuh ketertarikan dan antusiasme, b). Suka mengamati, mengenali, berinteraksi, atau peduli dengan objek, tanaman atau hewan, c). Mampu menggolongkan objek sesuai dengan karakteristik objek tersebut, d). Mampu mengenali pola diantara spesies atau kelas dari objek, e). Senang mempelajari siklus kehidupan flora dan fauna, f). Ingin mengetahui bagaimana sesuatu dapat bekerja, g). Mempelajari taksonomi tanaman dan hewan, h). Senang memelihara tanaman ataupun hewan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar PAUD, adapun indikator dari kecerdasan naturalis dapat dilihat pada aspek kognitif diantaranya: 1)menunjuk benda berdasarkan fungsi, 2).mengelompokkan benda menurut fungsi, 3).menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua benda, 4).mencoba menceritakan proses terjadinya tanaman, 5).menunjuk benda (hewan dan tanaman) yang mempunyai ciri-ciri tertentu.

D. Penelitian Relevan.

1. Hasil Penelitian Cut Maranda Suryanti Dkk , yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun” dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media papan pintar huruf yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil persentase

penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor 77,27% dengan kategori “Layak”. Sedangkan persentase skor penilaian dari validator ahli materi mendapatkan skor 96,87% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Sina Aceh Besar dengan menggunakan media papan pintar huruf menunjukkan bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan berkualitas dengan skor persentase 85,71% dengan kategori “Layak”. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R & D. Perbedaan dari penelitian di atas adalah menggunakan metode penelitian R & D Model ADDIE sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian R & D Model Sugioyono.

2. Hasil penelitian Irma Yulinda Maslich (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirano Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta” Dari penelitian ini dapat disimpulkan Berdasarkan uji coba lapangan coba lapangan utama dan uji coba awal, uji lapangan operasional dapat ditarik kesimpulan bahwa anak didik Kelompok A TK Nasional Samirano dalam penggunaan Media PAPIKA paling banyak tertarik dengan bentuk bangun datar geometri lingkaran dan persegi panjang, warna merah, coklat dan biru, permainan puzzle mencocokkan dan menabung, belajar menulis angka dengan menebali garis putusputus serta memainkan potongan kayu angka untuk diurutkan mulai dari angka 1 sampai dengan

10 di meja mereka. Berdasarkan penilaian yang didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media pembelajaran dan pengisian angket anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirono sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media Papan Pintar Angka (PAPIKA) yang telah dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran di anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirono Depok Sleman. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R & D. Perbedaan dari penelitian di atas adalah menggunakan metode penelitian R & D Model Borg & Gall sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian R & D Model Sugioyono.

3. Hasil penelitian Amar salahuddin Dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Permainan Edukatif Papan Pintar Pada Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah 01 Koto Baru “ dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan pengembangan, uji coba dan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap permainan edukatif papan pintar, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1. Hasil analisis data lembar validasi yang dinilai oleh dua validator menunjukkan bahwa ketepatan media dan materi pada permainan edukatif papan pintar memiliki komponenkomponen penyusunannya konsisten satu sama lain, serta kualitas permainan edukatif papan pintar berkategori sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 87,81%. 2. Hasil analisis data angket respon guru yang dinilai

oleh guru kelas TK Aisyiyah 01 Koto Baru menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan edukatif papan pintar dari hasil pengembangan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Kualitas permainan edukatif papan pintar dari hasil pengembangan berkategori sangat praktis dengan persentase sebesar 100%. 3. Berdasarkan dari lembar efektifitas, diketahui bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan permainan edukatif papan pintar memperoleh nilai dengan kategori sangat efektif, maka sesuai dengan tabel 4.3 kategori keefektifitas permainan edukatif papan pintar berada pada interval 75. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R & D. Perbedaan dari penelitian di atas adalah menggunakan metode penelitian R & D Model desain pengembangan plomp. Model pengembangan Plomp (dalam Estuhono, 2020) memiliki 3 tahap atau fase yaitu: Tahap penelitian pendahuluan (preliminary research), Tahap prototipe (prototyping phase), Tahap penilaian (assesment phase). sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian R & D Model Sugioyono.

4. Hasil penelitian Ni Luh Ayu Intan Wahyuni (2022) dengan judul “Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini” dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berdasarakan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media papan pintar angka berbasis animasi ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari

hasil uji validitas media yang berada pada kategori sangat valid. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R & D. Perbedaan dari penelitian di atas adalah menggunakan metode penelitian R & D Model ADDIE sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian R & D Model Sugioyono.

5. Hasil penelitian Agus Sumitra dkk (2019) yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Metode Karyawisata” dapat disimpulkan bahwa metode karyawisata mampu meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Dengan demikian, kecerdasan naturalis anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain sambil belajar melalui metode karyawisata. Berdasarkan data observasi anak ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode karyawisata terhadap kecerdasan naturalis. Dengan metode Karyawisata dapat meningkatkan kreatifitas anak terhadap objek yang berkaitan, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Agar tercapainya suatu pembelajaran yang baik, maka setiap pembelajaran harus dilakukan dengan tepat. . Perbedaan dari penelitian ini dengan yang saya teliti yaitu pada penelitian di atas menggunakan Metode quasi experimental dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan teknik purposive sampling sedangkan pada penelitian menggunakan metode penelitian R and D.

persamaanya yaitu persamaannya yaitu sama sama membahas mengenai kecerdasan naturalis anak.

E. Kerangka Berfikir.

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaanya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.

Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan kecerdasan (daya pikir daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual) Kecerdasan naturalis perlu diajarkan dan ditanamkan sejak anak usia dini, yaitu antara 0-6 tahun. Sesuai dengan teori dengan perkembangan otak, karna pada anak usia dini ini anak lebih cepat meresap apa yang di oleh guru atau menanamkan daya ingat anak Peran orang tua sangat mempengaruhi kecerdasan naturalis, karna itu orang tua dan PAUD lah yang mempunyai peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai naturalis.

Untuk itu, orang tua dan guru PAUD harus mempunyai pengetahuan yang cukup tentang nilai-nilai naturalis agar mereka dapat memberikan pengetahuan teori dan contoh nyata kepada anak-anak tersebut Sehingga sejak dini anak-anak sudah mendapat pengetahuan tentang lingkungan dan bagaimana melestarikan lingkungan dengan praktek langsung atau contoh nyata dapat

mendorong anak lebih menumbuhkan rasa sayangnya kepada lingkungan. Contoh kecil misalnya, memelihara lingkungan (menanam, menyiram, menyiangi, memupuk menyayangi tanaman sambil menjelaskan kepada anak) Memelihara dan menyayangi binatang. membersihkan lingkungan sekitar membuang sampah pada tempatnya, membiasakan mereka untuk tidak mencabut tanaman secara kasar atau sembarangan. Kebiasaan-kebiasaan yang ditanamkan sejak dini ini akan menjadi memori yang tertanam dalam otak anak sehingga mereka anak secara konsisten akan mempraktekkan nilai-nilai naturalis.

Anak Usia 4-6 tahun di TK Perintis Satu Atap Kecamatan Kerkap Kabupaten Bengkulu Utara sebagian besar masih belum terbiasa membuang sampah pada tempatnya, masih banyak anak-anak di TK tersebut yang membuang sampah di lantai, atas meja, kolong meja, bahkan diluar ruangan hingga halaman serta masih banyak anak-anak yang belum mencintai hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah itu.

Berkaitan dengan hal tersebut permasalahan permasalahan itu termasuk kedalam kecerdasan naturalis anak yang belum terstimulasi dengan baik. Maka dari itu cara mengatasinya yaitu dengan memberikan raangsangan-rangsangan kepada anak-anak di TK Perintis Satu Atap Kecamatan Kerkap Kabupaten Bengkulu Utara menggunakan media pembelajaran papan pintar sehingga anak-anak lebih termotivasi dalam belajar sehingga kecerdasan naturalis anak dapat berkembang dengan baik.

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

