

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi⁸. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar yang dapat dipahami dan dimengerti.

Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan belajar-mengajar tersebut. media pembelajaran merupakan alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran

⁸ Hasan, Dkk, Media Pembelajaran,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hlm.85-86

dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar)⁹. Dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.

Menurut Tillar, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan¹⁰. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran salah satunya yaitu adanya media pembelajaran. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel dalam Badru Zaman media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara, yakni perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Contoh media misalkan film, televise, bahan tercetak (printed material), dan instruktur, serta

⁹ Hasan, Dkk, Media Pembelajaran,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hlm.87-88

¹⁰ Tilaar, Media Pembelajaran Aktif (Bandung: Nuansa, 2017). Hlm.

komputer¹¹. Menurut Gerlach dan Erly sebagaimana yang dikutip dari Azhar Arsyad mengatakan media jika ditelaah secara garis besar adalah materi manusia serta kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap¹². Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sedangkan Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional¹³. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah¹⁴. Menurut Suprpto (2010) menyatakan bahwa

¹¹ Badru Zaman, Media Dan Sumber Belajar TK (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), Hlm. 4.4

¹² Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2013), Hlm. 3

¹³ Basyiruddin Usman, Asnawir, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers Juni, 2002), Hlm.11

¹⁴ Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung: Citra Aditya, 1989), Hlm. 12

media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan¹⁵. Menurut NEA (National Education Association) dalam Ali Mudhlofir memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya¹⁶.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sarana yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar yang berkualitas dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Untuk itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran akan sangat menyenangkan. Dalam hal ini Pendidik wajib menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan pendidik harus memikirkan materi yang sesuai dengan perkembangan anak serta media untuk penyampaian materi tersebut yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga berkembang secara optimal.

¹⁵ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 1986), Hlm. 4.

¹⁶ 4 Ali Mudhlofir, *Desain Pembelajaran inovatif (Dari Teori ke Praktik)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Hlm. 122

2) Peran Media pembelajaran

Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai suatu usaha pemberian informasi atau ilmu dan pembentukan karakteristik dan keterampilan saja, tetapi dalam arti luas dapat dianggap sebagai mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan hanya sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang nanti, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang ketinggian kedewasaannya¹⁷. Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut¹⁸. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan

¹⁷ Hasan, Dkk, Media Pembelajaran,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hal.98-99

¹⁸ Audie, N. Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* : Vol. 2, No. 1, pp. (2019),586-595.

proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tetapi masih aja ada yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar. Alasan seperti sulitnya mendapatkan media yang akan digunakan, tidak cukupnya waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak adanya biaya, dll.

Penggunaan media pembelajaranpun memiliki karakteristik tersendiri seperti salah satunya adalah relatif murah. Pembuatan media pembelajaran harus memikirkan juga berapa budget yang kita miliki untuk membuat media pembelajaran tersebut agar media tersebut sesuai seperti yang kita ekspetasikan. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan. Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Menurut UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibimbing oleh pendidik untuk mengembangkan

kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan intelektual siswa, serta dapat mampu mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran¹⁹. Oleh sebab itu, para pendidik diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikannya itu secara efisien, dalam waktu yang singkat tapi banyak informasi yang diberikan

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu²⁰. Jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan

¹⁹ Audie, N. Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* : Vol. 2, No. 1, pp. (2019),586-595

²⁰ Junaidi. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, (2019), 3.1: 45-56.

kondisi yang ada di lapangan Peranan pembelajar di dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari tupoksi yang dimiliki pembelajar, sehingga diperlukan pengetahuan yang sangat mendalam agar setiap pembelajar memahami apa saja yang harus dilakukan²¹.

Jadi, sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan perilaku tersebut, misalnya, dapat berupa: dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa, dll. Jadi, perubahan hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor.

3) Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan sangatlah banyak baik itu berupa gambar, foto, dan lain sebagainya. Adapun ada beberapa jenis media yang digunakan di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran. Media visual/ media grafis yakni media yang hanya dapat dilihat dan media ini sering digunakan guru dalam pembelajaran ada beberapa contoh-contoh

²¹ Junaidi. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, (2019), 3.1: 45-56.

media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran gambar/foto Secara umum, gambar merupakan cara untuk menyampaikan pesan, mengkomunikasikan ide, atau merekam kejadian dengan menggunakan elemen visual, seperti garis, warna, tekstur, dan komposisi²². Gambar dapat diartikan sebagai representasi visual dari objek atau ide yang ditampilkan dalam bentuk dua dimensi. Gambar bisa dibuat dengan menggunakan berbagai media, seperti pensil, tinta, cat, atau melalui metode digital menggunakan perangkat lunak komputer. Gambar memiliki peran penting dalam berbagai bidang, termasuk seni, ilustrasi, desain grafis, arsitektur, ilmu pengetahuan, dan banyak lagi.

Sketsa Diagram Sketsa diagram adalah representasi visual atau gambaran kasar dari suatu ide atau konsep yang ditampilkan dalam bentuk gambar atau ilustrasi sederhana. Sketsa diagram umumnya digunakan sebagai langkah awal dalam proses perencanaan atau desain untuk menggambarkan bentuk atau struktur dasar dari suatu objek, sistem, atau konsep²³. Sketsa diagram seringkali berupa gambar tangan yang dibuat secara cepat dan kasar, tanpa detail yang lengkap atau akurat. Tujuan utama dari sketsa diagram adalah untuk menangkap ide atau gagasan secara visual, sehingga memudahkan

²² Hasan, Dkk, Media Pembelajaran,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hal.125

²³ Mukhtar Latif, dkk, Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2013), Hlm. 152

komunikasi dan pemahaman antara orang-orang yang terlibat dalam proses perencanaan atau desain.

Bagan/chart Bagan atau chart adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan data atau informasi secara grafis. Bagan sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, bisnis, pendidikan, dan statistik, untuk membantu pemahaman dan analisis data secara efektif. Bagan dapat berbentuk grafik, diagram, atau struktur hierarkis yang menyajikan hubungan antara berbagai elemen atau variabel²⁴. Tujuan utama dari penggunaan bagan adalah untuk menyajikan informasi secara visual agar lebih mudah dipahami, mengidentifikasi pola, tren, atau hubungan antara data, serta mempermudah pengambilan keputusan.

Selain itu, ada juga bagan organisasi (organizational chart) yang digunakan untuk menggambarkan struktur hierarkis suatu organisasi atau perusahaan, dan bagan alir (flowchart) yang digunakan untuk memvisualisasikan alur kerja atau proses dalam bentuk langkah-langkah atau keputusan. Bagan atau chart dapat memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap data atau informasi secara visual, mempermudah

²⁴ Mukhtar Latif, dkk, Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2013), Hlm. 154

komunikasi, dan mendukung pengambilan keputusan yang berdasarkan data²⁵.

Papan flannel Papan flanel adalah sebuah papan berbahan dasar kain flanel yang digunakan sebagai media untuk menempelkan dan menyusun berbagai macam bahan dengan cara menempelkan atau menyalurkannya menggunakan lapisan kain flanel. Papan flanel sering digunakan dalam berbagai aktivitas seperti pendidikan, presentasi, permainan, dan hobi kreatif. Secara keseluruhan, papan flanel adalah alat yang serbaguna dan fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai konteks untuk membantu mengorganisir, mengajar, dan berkreasi²⁶. Media audio yaitu Media berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambanglambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal. Sedangkan media audio visual yakni media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio.

4) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa memperluas cara pandang, pemahaman, pengertian maupun pendapat manusia. Secara general, fungsi media pembelajaran

²⁵ Mukhtar Latif, dkk, Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2013), Hlm. 158

²⁶ Mukhtar Latif, dkk, Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2013), Hlm. 169

adalah menjadikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistis, memberikan solusi untuk limitasi waktu, tempat, dan kemampuan indra. Menumbuhkan spirit belajar, dan ikatan yang lebih antara peserta didik dan pendidik²⁷. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirangkum pelbagai fungsi pemakaian media untuk aktivitas pembelajaran penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar. Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaanpeserta didik siswa dalam aktivitas belajar. Dan onsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik bahwa pemakaian media 6 pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, Media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa

²⁷ Hasan, Dkk, Media Pembelajaran,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hal.135

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa²⁸. Sadiman (2017) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Sedangkan fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan dari kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya. Analisis fungsi media secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua hal, yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada media dimana terdapat tiga fungsi yaitu: pertama media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, kedua fungsi semantik, dan yang ketiga fungsi manipulatif. Analisis yang kedua didasarkan pada penggunaannya yang terdiri dari dua fungsi pertama fungsi psikologis dan yang kedua fungsi sosio-kultural. Media sebagai sumber belajar Sumber belajar bisa diperoleh dari mana saja, salah satunya melalui media pembelajaran²⁹. Media pembelajaran bisa memberikan informasi tentang materi yang dipelajari siswa. Media pembelajaran juga bisa memberikan informasi yang menarik yang bisa menambah pengetahuan siswa diluar materi yang dipelajari.

Fungsi semantic Semantik berkaitan dengan “maksud” atau “makna” dari suatu simbol, tanda, istilah

²⁸ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.5

²⁹ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.5

atau kata. Dalam proses pembelajaran terkadang siswa menemukan simbol atau istilah yang tidak lazim mereka temukan. Media pembelajaran mampu menjelaskan simbol dan istilah tersebut dengan baik bahkan dengan cara yang menarik, misalnya seperti penggunaan karikatur atau ilustrasi. Bahkan untuk multimedia bisa menjelaskannya melalui video atau gambar bergerak sehingga siswa benar-benar paham maksudnya.

Fungsi manipulative Materi yang dipelajari oleh siswa terkadang tidak bisa begitu saja dipraktekkan atau dipresentasikan. Hal ini karena keterbatasan sumber daya serta waktu, terlebih lagi hal tersebut tidak mungkin ditemukan disekitar lingkungan siswa atau sekolah. Media pembelajaran mampu memberikan fungsi manipulatif, yaitu bisa memanipulasi keadaan sesuai apa yang diharapkan pada tujuan pembelajaran³⁰. Misalnya saat ingin melihat proses metamorfosis kupu-kupu yang tidak bisa disaksikan secara langsung, siswa bisa melihat bagan tentang proses metamorfosis atau guru menampilkan animasi tentang metamorfosis kupu-kupu.

Fungsi fiksatif Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan atau menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan

³⁰ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.5

merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu bisa diperlihatkan kembali³¹. Misalnya adalah peristiwa proklamasi kemerdekaan yang bisa dilihat dengan media film atau gambar. Fungsi distributive Fungsi ini berkaitan dengan jangkauan yang bisa didapat melalui media pembelajaran. Misalnya dengan media proyektor pembelajaran bisa dilakukan secara lebih luas karena bisa mencakup ruangan yang besar, atau pembelajaran dengan menggunakan video conference, bisa membuat siswa belajar dari mana saja.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar, media pembelajaran 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, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat,

³¹ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.29-30

dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Sebagai fungsi psikologis media memiliki kemampuan dalam meningkatkan perhatian (attention) peserta didik terhadap materi ajar, selain itu media juga mampu untuk menggugah perasan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Dengan media yang tepat dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik terhadap materi ajar. Fungsi media sebagai sosiokultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi jika dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman³². Dengan demikian media memiliki fungsi yang penting dalam pembelajaran terutama dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta akan lebih mudah dalam memahami materi ajar dikarenakan media dapat mengkonkritkan hal-hal yang bersifat abstrak.

5) Manfaat Media Pembelajaran

Ada berapa manfaat praktis dari pengguna media pembelajaran di dalam proses belajar dapat memperjelas saajian materi pesan dan informasi sehingga dapat

³² Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.38

melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar³³. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dan memberi kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa pada lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran seperti gambar, video, atau animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, penggunaan permainan edukatif atau simulasi dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran³⁴. Mendorong pemecahan masalah yang dirancang dengan baik dapat merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah siswa. Misalnya, menggunakan studi kasus atau simulasi yang realistis dapat membantu

³³ Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*,(Klaten : Tahta Media Group,2021). Hal. 144

³⁴ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.38

siswa mengembangkan kemampuan analitis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Mengakomodasi berbagai gaya belajar setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar ini, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menarik. Misalnya, melalui virtual reality (VR) atau augmented reality (AR), siswa dapat "mengunjungi" tempat-tempat bersejarah atau eksplorasi dunia yang sulit diakses secara fisik, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan retensi informasi siswa. Visualisasi dan pengulangan melalui media pembelajaran dapat membantu siswa mengingat dan mengingat kembali informasi yang dipelajari.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui platform online atau perangkat mobile, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal pribadi mereka, pembelajaran juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antara siswa. Misalnya, platform pembelajaran online memungkinkan siswa untuk berbagi

pengetahuan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok. Menjangkau siswa dengan berbagai kebutuhan media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai kebutuhan khusus³⁵. Misalnya, melalui media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat bantu pendengaran atau penampilan khusus, siswa dengan kebutuhan khusus dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih baik.

B. Permainan Ular Pintar Dari Tutup Botol

Menurut Erikson bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati. Pada waktu bermain anak usia dini mempunyai aturan sendiri dan harus terbebas dari aturan yang mengikat disaat melakukan suatu permainan. Karena padadasarnya anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah kegiatan bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan dan tanpa batas waktu. Pada tahap anak bermain dengan temannya dan menggunakan benda yang sejenis untuk bermain³⁶. Misalnya waktu bermainan dari tutup botol, dimana tiap anak bermain sendiri-sendiri tetapi sudah mulai berinteraksi dengan teman lainnya seperti melakukan percakapan. Bermain merupakan kegiatan

³⁵ Anam, Dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. (Padang:Global Eksekutif Teknologi.2023) Hlm.38

³⁶ Erikson, *Perkembangan bahasa anak* . (Jakarta : Erlangga 2000) Hlm 248.

yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang di tetapkan pemain sendiri.

Belajar sambil bermain merupakan suatu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini bermain juga diartikan sebagai prantara untu pendekatan kepada anak dalam melaksanakan proses belajar mengajar, banyak cara dalam mengembangkan pengetahuan anak tentang huruf salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Permainan Ular Pintar Dari Tutup Botol³⁷. Media Permainan Ular Pintar Dari Tutup Botol dibuat dari bahan-bahan bekas yang ada disekeliling kita. Tutup botol plastik yang sudah dibuang disulap menjadi media yang dapat digunakan untuk media pembelajaran khususnya dalam pengenalan huruf, dengan sedikit variasi diatas tutup botol yang dihias dengan huruf dari kain flanel warna-warni.

Menurut Sudono (2000) bermain adalah Kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Dengan media permainan ular pintar dari tutup botol ini diharapkan anak dapat melakukan kegiatan dengan antusias karena tutup botol yang digunakan dalam permainan mempunyai warna yang mencolok sehingga akan menarik perhatian dan menyenangkan anak. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan

³⁷ Salsa, Gudang Permainan Kreatifitas Khusus Asah Otak Kiri Anak. (Jakarta: Flash Socks, 2022) Hlm. 20

peningkatan kemampuan membaca anak dalam pengenalan huruf tetapi juga sekaligus untuk mengenalkan warna sehingga kognitif anak dapat meningkat.

Media permainan ular pintar dari tutup botol merupakan salah satu media yang digunakan dalam permainan huruf yang dapat merangsang perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf³⁸. Dengan menggunakan media huruf anak akan merasa senang dan tanpa terpaksa dalam mengenal huruf-huruf yang diajarkan oleh pendidik, sehingga tanpa disadari anak telah memperkaya kemampuan mengenal hurufnya.

1. Konsep Dasar Permainan Ular Pintar Dari Tutup Botol

Erikson (1963), menyebutkan bermain dengan bahan bekas seperti tutup botol, botol plastic, kardus dan lain-lain dapat membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan³⁹. Salah satu permainan yang dikemukakan oleh erikson adalh bermain menggunakan tutup botol yang merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah.

³⁸ Tesya dan Heni, Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. (Jakarta : Kencana 2021) Hlm. 22

³⁹ Erikson, Perkembangan bahasa anak . (Jakarta : Erlangga 2000) Hlm 258.

Hurlock (1990) menyebutkan tentang pengaruh permainan dari tutup botol bagi perkembangan anak perkembangan fisik, dapat mendorong berkomunikasi, penyalurkan energy emosional pada anak yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas anak, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, dan perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan⁴⁰. Sedangkan *Poerwadarminta (1999)* juga mengikuti teori dari *Hurlock* menyebutkan bahwa permainan dari tutup botol bekas yang dimaksud pengenalan huruf adalah proses, cara, pembuatan mengenal atau mengenali. Sedangkan huruf merupakan tanda aksara dulu tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa aksara.

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang dimaksud pengenalan huruf adalah proses, cara, pembuatan mengenal tanda aksara atau tanda tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bahasa aksara. Dalam pembelajaran di PAUD belum belajar tentang membaca, akan tetapi pembelajaran yang dilakukan hanyalah sampai tahap prabaca⁴¹. Dalam tahap prabaca ini hasil belajar yang ingin dicapai adalah anak dapat

⁴⁰ Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid 2. (Jakarta : Erlangga 1990) Hlm 323.

⁴¹ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia : Edisi Ketiga*. (Jakarta : Pusat Bahasa. Departemen Pendidikan Nasional 1999) Hlm 418.

mengenal dan memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan.

Selanjutnya dikembangkan lagi oleh *Salsa (2022)* dengan Permainan yang berisikan gambar dan huruf secara langsung dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Permainan ini di beri nama permainan ular pintar dari tutup botol diciptakan terinspirasi dari uraian yang telah dijelaskan di atas, sinkron dengan solusi yang diupayakan untuk memecahkan masalah yang ada, yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia dini. Jadi media tutup botol adalah media yang digunakan dalam permainan ular pintar yang sengaja dibuat oleh pendidik untuk perantara dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf⁴².

Kemudian dikembangkan lagi oleh *Dhieni (2010)* menyatakan bahwa permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan, bebas dari tegangan dan kelelahan. Yang mana teori dari *Dhiene* mengikuti teori dari *Hurlock* bahwa dapat mengembangkan media dari tutup botol yang melibatkan anak-anak dengan aktif dan dituntut untuk memberikan tanggapan dalam bentuk keputusan. Dalam memainkan sesuatu permainan, anak-anak dapat melibatkan kata-kata berkali-kali namun tidak

⁴² Salsa, Gudang Permainan Kreatifitas Khusus Asah Otak Kiri Anak. (Jakarta: Flash Socks, 2022) Hlm. 20

dengan cara yang membosankan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Permainan ular pintar dari tutup botol merupakan sebuah metode bermain yang digunakan dalam pengenalan huruf kepada anak. Dengan menggunakan permainan ular pintar dari tutup botol ini, kita dapat memperkenalkan pada anak-anak kita semuanya, dari mulai huruf, suku kata ataupun kosa kata⁴³.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan konsep Permainan Ular Pintar Dari Tutup Botol yang dikembangkan oleh *Salsa (2022)* yang menurutnya permainan ular pintar dari tutup botol dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia dini. Jadi media tutup botol ini adalah media yang digunakan dalam permainan ular pintar yang sengaja dibuat oleh pendidik untuk perantara dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

2. Prosedur Permainan Ular Pintar

- a. Prosedur permainan dari tutup botol menurut Erikson, sebagai berikut:
 - 1) Anak-anak dikumpulkan terlebih dahulu dan di bagi menjadi 2 kempok atau lebih
 - 2) Anak-anak memilih warna dari tutup botol

⁴³ Dhieni, Nurbiana, Metode Pengembangan bahasa. (Jakarta: Universitas Terbuka 2010) Hlm.25

- 3) Anak-anak menyebutkan awalan huruf yang ada di tutup botol, misalnya di tutup botol ada huruf “a” maka anak harus menyebutkan “a”
 - 4) Begitupun seterusnya hingga anak terakhir.
- b. Prosedur permainan ular pintar menurut Hurlock, sebagai berikut:
- 1) Permainan tutup botol ini menggunakan jari-jari tangan.
 - 2) Para pemain duduk melingkar, para pemain bisa melakukan hompimpa untuk mengetahui siapa yang akan mengocok toples dahulu.
 - 3) Pemenang bisa mengocok toples terlebih dahulu disusul pemenang selanjutnya.
 - 4) Setelah pemenang mengocok toples dan sudah ada tutup botol yang jatuh, pemenang bisa mencari kata sesuai huruf yang ada di tutup botol yang jatuh, sesuai ketentuan yang disepakati misalnya, sama dengan huruf awal, sama dengan huruf akhir atau ada huruf yang sama dimanapun letaknya.
 - 5) Tujuannya untuk mencari kata kemudian membacanya. Bisa dilakukan berulang-ulang sesuai kesepakatan yang dibuat.
 - 6) Pada kata-kata pada lembaran kertas dibuat dua tingkat kesulitan, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca permulaan anak, ada yang rendah dan ada yang agak lancar.
- c. Prosedur permainan ular pintar menurut Poerwadarminta, sebagai berikut:
- 1) Pendidik memperkenalkan gambar dan huruf-huruf yang akan dijadikan kata oleh pendidik.
 - 2) Pendidik menyusun kata dengan tutup botol plastik hias tetapi ada satu huruf yang hilang. Misal, a p _ l atau p _ r
 - 3) Tugas anak melengkapi huruf yang hilang tersebut, sehingga menjadi satu kata yang bermakna

d. Prosedur permainan ular pintar menurut Salsa, sebagai berikut:

- 1) Permainan mengenal huruf
- 2) Pendidik menjelaskan tentang media permainan ular pintar dari tutup botol yang akan digunakan dan mengenalkan tema hari ini.
- 3) Pendidik mengambil dan memperkenalkan satu persatu huruf yang akan diperkenalkan hari ini
- 4) Setelah pengenalan huruf dilakukan barulah pendidik membuat permainan “siapa yang tahu”. Pendidik memberi tebak-tebakkan dengan menyebutkan salah satu huruf kepada anak.
- 5) Jika anak faham dan mengenal huruf yang disebutkan pendidik tersebut maka dengan spontan anak akan mengambil tutup botol tersebut sesuai dengan huruf yang tertera di atasnya.

e. Prosedur permainan ular pintar menurut Dhieni, sebagai berikut:

- 1) Pendidik memperkenalkan suatu gambar pada anak
- 2) Pendidik memerintahkan anak untuk menggabungkan huruf menjadi suku kata
- 3) Anak harus menggabungkan huruf menjadi suku kata kedalam lobang huruf yang disediakan pendidik
- 4) Jika anak masih kesulitan maka pendidik memberikan satu contoh suku kata sesuai gambar.

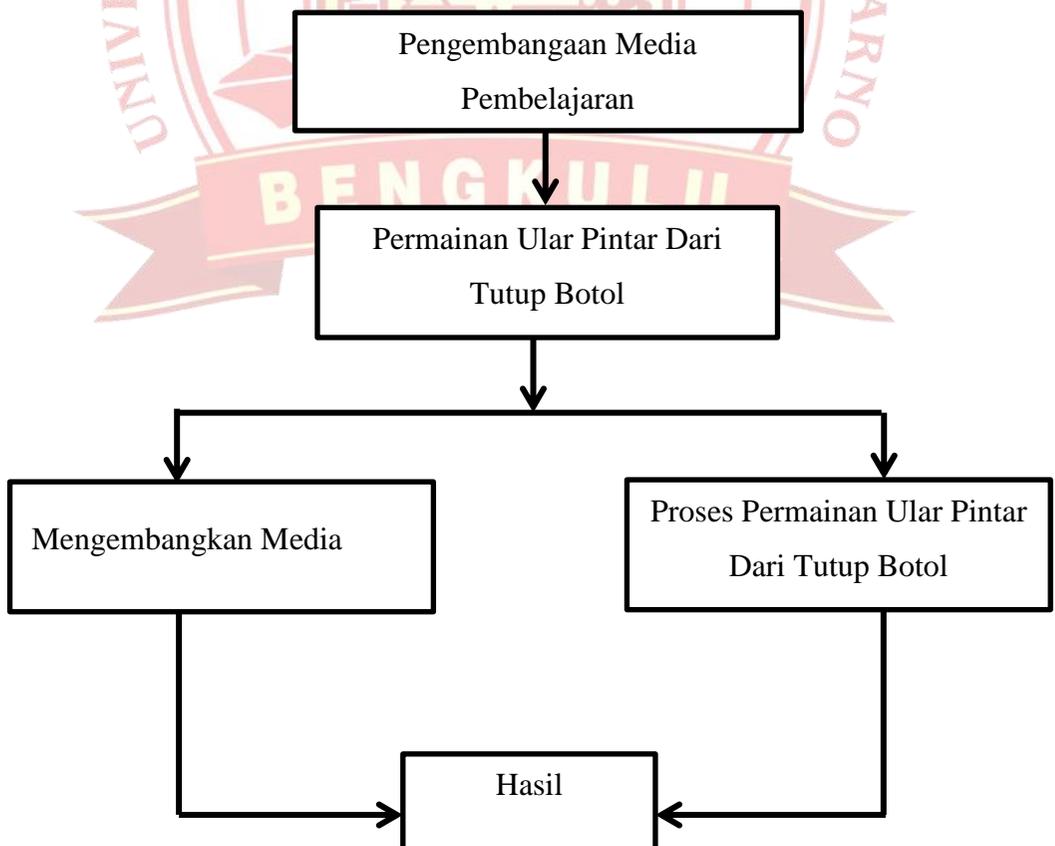
Dalam prosedur permainan ular pintar peneliti mengikuti prosedur permainan menurut Salsa.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini didasarkan pada pengembangan media pengajaran mengenal huruf melalui permainan ular pintar dari tutup botol di PAUD AN NASH Kaur belum berkembang dengan maksimal atau belum berkembang dengan baik di karenakan kurangnya pembelajaran tentang mengenal huruf, namun sebenarnya banyak cara untuk mengembangkan media ajar guna untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang huruf salah satunya yaitu dengan cara melakukan kegiatan atau permainan untuk melihat perkembangan anak sudah berkembang dengan optimal apa belum. Adapun kerangka berfikir yang dapat peneliti gambarkan yaitu sebagai berikut

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir



D. Penelitian Terdahului Yang Relevan

Telah banyak penelitian yang dilakukan oleh semua orang, adapun penelitian terdahulu dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel. 2.1

Matriks Penelitian Relevan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ersa (2023). Pengaruh Media Tutup Botol Alfabet Pintar Terhadap Kemampuan Pra Membaca Anak Kelompok A Di TK Al-Madani	Persamaan dari keduanya adalah sama-sama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.	Perbedaan penelitian ini terletak pada media penelitian Ersa menggunakan media tutup botol Alfabet sedangkan penelitian ini menggunakan permainan ular pintar dari tutup botol.
2	Wahyuningsih (2022). Peranan Media Tutup Botol Bekas Dalam Kemampuan Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media dari tutup botol	Perbedaan penelitian wahyuningsih untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan sedangkan penelitian ini untuk mengembangkan pengetahuan dalam mengenal huruf, persamaannya adalah sama-sama menggunakan media dari tutup botol
3	Fauzah (2022). Implementasi	Persamaannya adalah terletak	Perbedaan penelitian fauzan dengan

	Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).	pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media dari tutup botol	penelitian ini adalah penelitian fauzan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak sedangkan penelitian ini untuk mengembangkan pengetahuan mengenal huruf pada anak paud.
4	Wahyuningrum (2022).Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf.	Persamaannya yaitu sama-sama untuk mengenlkan huruf kepada anak.	Perbedaan penelitian wahyuningrum dengan penelitian ini adalah penelitian wahyuningrum menggunakan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan ular pintar dari tutup botol, namun terdapat juga.

Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat diketahui persamaan dan perbedaannya, persamannya yaitu sama-sama membahas mengenai media untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang huruf . Sedangkan perbedaan dari hasil penelitian diatas dengan peneliti yang akan di teliti yaitu dari judul penelitian, jenis, dan metode penelitian yang digunakan serta tempat penelitian, bebrapa jurnal diatas menggunakan

jenis penelitian kuantitatif dan penelitian tindakan kelas sedangkan yang peneliti gunakan yaitu *Research and Development* (R&D), dan terfokus pada permainan ular pintar dari tutup botol untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Jadi penelitian diatas rata-rata hanya terfokuskan langsung dengan permainan dan media yang akan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan tidak terfikirkan untuk melakukan pengembangan media. Sedangkan untuk penelitian ini, peneliti juga membahas tentang pengembangan media guna untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang huruf, maka dapat dilihat dalam penelitian ini terdapat pembaharuan yang dibuat oleh peneliti.

