

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (*produsen media*) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. (Rusman, 2012 : 46).

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media

berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*). komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*) Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Nurul, 2020 : 3).

Dengan demikian media merupakan wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan: media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio,

gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. (Rusman, 2013 : 47).

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. (Rusman, 2013 : 48).

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid. (Arsyat, 2022 : 41). Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran.

Dalam bukunya Asyar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, 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.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang. (Arsyad, 2002 : 26).

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran ciri-ciri yang dapat dilihat oleh

guru untuk menentukan media apa yang digunakan pada saat pembelajaran, berikut karakteristik media pembelajaran yang dapat dipakai oleh seorang guruyaitu:

a. Media Grafik (Visual diam)

Media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media grafis termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari ke penerima (dari guru kepada anak). Media grafis media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol. Contoh yang termasuk media grafik yaitu: gambar/foto, bagan, poster, grafik. (Wina, 2009 : 213).

b. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan media yang digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media grafis menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, diantaranya film bingkai (*slide*), *Over Haed Transparasi*, *Opaque Projekto*, *Microfi*, video.

c. Media Audio

Media audio merupakan media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan

perasaan pendengar. Namun karena media ini bersifat auditif, maka tujuan yang sifatnya mengharapkan kerampilan motorik, akan sulit menggunakan media ini. (Wina, 2009 : 216).

d. Media Komputer

Komputer adalah jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh anak.

e. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Menurut Setio Wargo ada tiga jenis media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini :

1) *Media Manipulative*

Media Manipulative merupakan benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Ini berarti segala sesuatu yang biasa dan ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran. Contohnya karet gelang, botol, kardus, kaleng dll.

2) *Media Pictorial*

Media Pictorial adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasa diimplementasikan dalam bentuk gambar-gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa praoperasional menuju masa operasional konkret.

3) Media *Symbolic*

Media ini diberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang. Media pada tahap ini sudah tidak lagi menggunakan benda-benda atau gambar-gambar melainkan dengan rumus-rumus, grafik maupun lambang operasional. Jadi dapat peneliti simpulkan media yang peneliti gunakan adalah Media *Pictorial* karena Media *Pictorial* adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasa diimplementasikan dalam bentuk gambar-gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa praoperasional menuju masa operasional konkret.

f. **Klasifikasi Dan Macam-Macam Media Pembelajaran**

- a. Dapat dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga bagian:
 - 1) Media auditif, media ini hanya bisa didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, adalah media yang hanya bisa dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film *slide* suara, foto, transparansi, lukisan, gambar dan bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan bisa dilihat, yang mengandung

unsur gambar dan suara seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi yaitu:

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini anak dapat mempelajari hal-hal atau kejadian aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:

1) Media yang diproyeksikan, film slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film *projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Rudy Brets, ada 7 klasifikasi media sebagai

berikut:

- a. Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
- b. Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
- c. Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microfon, slide* bisu.
- e. Media audio, seperti: radio, telepon, pita, audio.
- f. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. (Wina, 2009 : 212). Jadi dapat peneliti simpulkan media audiovisual gerak dan diam, audio semi gerak, audio saja, media visual diam dan media cetak.

g. Prinsip Pemilihan dan Pembuatan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, terutama media pembelajaran anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak, diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai guru. Maksudnya disini tujuannya harus jelas. Misalnya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan

kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, harus menjadi bagian yang bisa mengembangkan enam aspek perkembangan.

- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan gaya belajar anak dan kemampuan guru. Oleh sebab itu guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- 4) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Karena tidak semua media pembelajaran cocok untuk pembelajaran anak.
- 5) Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran. (Wina, 2009 : 204). Jadi dapat disimpulkan penelitian pemilihan media harus mempertimbangkan banyak hal terutama tujuan dari penggunaan media itu harus tepat sasaran agar tidak menimbulkan pembelajaran yang tidak sesuai dengan yang diharapkan

Menurut Wilkinson, hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

a. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Ini berarti sebelum memilih media pembelajaran guru harus memahami dulu aspek apa yang ingin dikembangkan ke peserta

didik/anak, ketika sudah memahami maka baru menentukan media yang tepat.

b. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan *slide* dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Misalnya media *flashcard* tepat digunakan untuk pembelajaran berhitung anak sedangkan media audio tidak tepat karena ada gambar yang memberikan keterangan.

c. Kaadaan anak

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara anak. Misalnya kalau anak tergolong tipe auditif/visual maka anak yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dari anak yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

d. Ketersediaan

Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan harus memenuhi keperluan anak dan guru. Ini artinya media yang dibutuhkan harus disediakan sesuai dengan kebutuhan anak.

e. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai. Maksudnya disini pengeluaran biaya yang digunakan harus ada timbal balik dengan hasil yang didapat. (Syaefudin, 2016 : 23). Jadi dapat peneliti simpulkan ada lima (5) prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: tujuan, ketepatan, keadaan anak, ketersediaan dan biaya.

Berikut prinsip pembuatan media pembelajaran menurut Latif jadiharapkan guru harus memperhatikan prinsip ini sebelum membuat media pembelajaran, prinsip tersebut sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hendaknya multiguna. Multiguna maksudnya bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Ini bearti media pembelajaran bisa didapatkan dilingkungan sekitar tergantung dari guru dan pendidik untuk mengkreasikannya.
- c. Tidak menggunakan bahan berbahaya bagi anak. Misalnya bisa melukai anak seperti bahan kaca dll

sebagainya.

- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak , maksudnya tingkat perkembangan anak yang berbeda sangat mempunyai pengaruh terhadap jenis mainan yang dirancang oleh guru. Misalnya *Flashcard* tingkat simbol gambar harus disesuaikan dengan usia anak misalnya anak 4-5 tahun jadi hanya menggunakan angka yang sederhana dan gambar yang bisa dipahami anak. (Khaedijah, 2015 : 45).

Jadi dapat peneliti simpulkan prinsip pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kegunaannya, bahannya mudah didapat, tidak berbahaya bagi anak, sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak, serta media tersebut dapat memancing kreativitas dan daya imajinasi anak dan juga bisa digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal. Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan

media pembelajaran yaitu:

- a. Tidak ada media yang paling unggul untuk semua tujuan. Maksudnya disini media pembelajaran *flashcard* mungkin cocok untuk digunakan untuk berhitung anak usia dini tetapi belum tentu cocok untuk kemampuan membaca anak.
- b. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Maksudnya disini media pembelajaran sebaiknya harus selalu digunakan pada saat pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk proses mengajar.
- c. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan anak belajar. Kemudahan belajar anak haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- d. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Maksudnya disini penggunaan media pembelajaran bukan untuk mengalihkan perhatian anak atau mengisi waktu luang anak tetapi media itu

digunakan untuk menambah pengetahuan anak.

- e. Pemilihan media hendaknya objektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi. Maksudny disini guru memilih pembelajaran bukan karena menyukai tetapi karna anak membutuhkannya.
- f. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan beberapa media sekaligus, karna justru dapat membingungkan anak. Maksudnya disini penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak, bukan berarti ingin mengembangkan enam aspek perkembangan anak guru menggunakan berbagai macam media sekaligus.
- g. Kebaikan keburukan media tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya. Media yang konkret bisa jadi sukar dipahami karena kerumitannya, sedangkan media yang abstrak justru dapat memberikan pengertian yang tepat. (Khaedijah, 2015 : 112). Maksudnya disini baik buruknya penggunaan media tergantung pada seorang guru yang bisa menyampaikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini, penyampaian pembelajaran tidak kaku tetapi guru juga harus menjadi objek perhatian yang membuat anak merasa nyaman ketika pembelajaran berlangsung.

h. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sangat penting untuk diketahui sebelum menggunakan media, untuk menghindari terjadinya pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan yang seharusnya, tujuan penggunaan media tersebut yaitu:

- 1) Tujuan menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran. Misalnya media *flashcard* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- 1) Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan. Maksudnya disini pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran. (Hasnida, 2015 : 36). Jadi dapat peneliti simpulkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru agar penggunaan media pembelajaran tersebut bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan guna tercapainya perkembangan anak yang ingin diberikan serta memudahkan guru menentukan teknik penilainnya.

i. Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam langkah melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arief Sadiman dkk, memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak. Ini berarti sebelum mengembangkan media yang sudah ada guru harus mengetahui kebutuhan perkembangan anak agar media tersebut diberikan sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional khas. Ini berarti guru harus mengarahkan cara kerja media tersebut agar sesuai dengan kegunaannya.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

2. Permainan Building Brick Marble Race Run

a. Pengertian building block

Building Block (Balok) adalah suatu alat permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan suatu bangunan balok, mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif, meningkatkan kerjasama, dan untuk mengungkapkan representasi simbolik dan ide-ide kreatif sewaktu bermain balok. Balok sebagai alat bermain yang bersifat tersuktur, hal ini dalam penggunaannya, balok dikontrol berdasarkan bentuk dari bahan yang akan dimainkan.

Bermain balok tidak hanya memberikan kesenangan melainkan lebih pada bagaimana anak memakai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya dan orang lain. Hal penting yang sangat membantu anak adalah bagaimana anak dalam melakukan hubungan sosial yang lebih baik, karena permainan balok dapat memberikan motivasi yang sangat positif untuk melatih kebersamaan, saling membantu, menjalani hubungan yang baik dan sebagainya. Balok ini mempunyai bentuk maupun ukuran yang bervariasi sehingga anak menyukai permainan ini.

b. Tujuan Bermain Buiding Block

- 1) Mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif.
- 2) Melatih kerjasama anak.
- 3) Mengungkapkan representasi simbolik dan ide-ide kreatif sewaktu bermain balok.
- 4) Mengeksplorasi segala kemampuan yang ada dalam dirinya melalui berbagai stimulasi yang diberikan guru maupun orang tua.
- 5) Anak dapat menyelesaikan permasalahan (yang berhubungan dengan suatu bangunan balok pada saat bermain).
- 6) Mengembangkan perkembangan fisik anak (koordinasi mata, tangan dan kaki).
- 7) Dapat melatih perkembangan motorik anak.
- 8) Dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak (mandiri, kerjasama, dan saling menghargai).
- 9) Perkembangan tentang sains (keseimbangan, konsep ruang, perbandingan ukuran, dan gravitasi).

c. Manfaat Permainan Balok (Building Block)

Bermain balok tidak hanya memberikan kesenangan melainkan lebih pada bagaimana anak memaknai permainan yang dapat memberikan

manfaat bagi dirinya dan orang lain. Hal penting yang sangat membantu anak adalah bagaimana anak dalam melakukan hubungan sosial yang baik, karena balok dapat memberikan motivasi yang sangat positif untuk melatih kebersamaan, kepedulian, saling membantu, menjalin hubungan yang baik dan sebagainya. Balok memiliki segi bentuk maupun ukuran yang bervariasi sehingga anak menyukai permainan ini. Pendidikan anak merupakan kunci terbentuknya jiwa, untuk menjadi anak yang berhasil di masa depan karena kualitas manusia akan ditentukan oleh rangsangan dan pengalaman yang datang dari anak maupun dari lingkungan sosialnya. Untuk itu bermain balok hendaknya menjadi pengantar pesan yang positif karena dalam permainan membutuhkan kebersamaan, saling membantu dan menjaga kekompakan dalam kelompok.

Manfaat dari permainan balok dalam berkomunikasi, yaitu:

- 1) Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan halus
- 2) Konsep matematika dan geometri
- 3) Pemikiran simbolik
- 4) Pemetaan dan keterampilan.

d. Langkah-Langkah dalam Bermain Building Block

- 1) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan penjelasan.
- 2) Pemeriksaan anak yang hadir dan mengitung jumlah anak untuk pembagian kelompok.
- 3) Guru memotivasi dan memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan.
- 4) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan berinteraksi langsung dengan bahan yang telah disiapkan.
- 5) Selama kegiatan berlangsung, guru mengawasi dan memberikan motivasi jika diperlukan.
- 6) Anak-anak merapikan dan membersihkan tempat kegiatan setelah permainan selesai
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menampilkan karyanya dan menceritakan hasil karyanya kepada anak lainnya.

Dalam buku masnival mengemukakan bahwa bermain balok meliputi empat tahapan, yaitu: 1) Memilih dan menemukan balok-balok (carrying blos) 2) Memperkenalkan beberapa contoh skuktur. 3) Menghubungkan balok untuk menciptakan stuktur (memasang jembatan, membuat pagar, dan lain-lain). 4) Membuat kontruksi yang lebih rinci.

3. Motorik Halus

a. Pengertian motorik halus

Motorik halus pada anak usia dini memiliki peranan yang penting dalam pengembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian, salah satunya adalah motorik halus. Selanjutnya, Mahendra dalam Sumantri, mengemukakan bahwa “Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/ halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil”. Kemampuan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakkan pergelangan tangan yang tepat. (Agus, 2007 : 45).

Pendapat yang lain tentang motorik halus adalah suatu keterampilan yang melibatkan media dengan kerja sama mata dan tangan, sehingga gerakan tangan harus dikembangkan agar keterampilan dasar dapat dikembangkan, antara lain garis horizontal, garis vertikal,

garis diagonal kiri/kanan, kurva atau lingkaran. 19 Karena keterampilan motorik halus tidak memerlukan tenaga yang besar, sehingga hanya otot kecil saja yang terlibat. Namun, gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Perkembangan motorik halus memungkinkan dilakukannya kegiatan kreatif seperti memotong kertas lurus dengan gunting, menggambar gambar sederhana, mewarnai, menyambung dua lembar kertas lepas, menjahit, menganyam kertas dan mengasah pensil dengan rautan pensil. Keterampilan motorik anak harus dilatih atau didorong agar dapat berkembang secara memadai. Bermain dengan anak dilakukan secara bertahap dan terus menerus sesuai prinsip bahwa rangsangan terjadi dalam bentuk kasih sayang. (Desi, 2009 : 18).

Keterampilan motorik halus yang dilakukan oleh anak dengan berbagai cara antara lain yaitu:

1. Belajar coba dan ralat (*Trial and error*). Melalui latihan coba dan ralat yang dilakukan berulang kali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.
2. Meniru. Keterampilan motorik anak dengan cara menirukan suatu model yang telah dicontohkan membuat anak menjadi lebih cepat menangkap keterampilan tersebut.
3. Pelatihan. Dengan adanya latihan keterampilan motorik anak akan meniru Gerakan yang dilakukan

oleh pelatih atau supervise. Latihan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan motorik pada tahap awal belajar kemampuan motorik. (Wahyu, 2016 : 4).

Dalam perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut: (a) Memberikan kebebasan ekspresi pada anak; (b) Melakukan pengaturan waktu, tempat, media agar dapat merangsang anak untuk kreatif (c) Memberikan bimbingan untuk menemukan teknik yang baik dalam kegiatan; (d) Menumbuhkan keberanian anak dan hindari petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak; (e)

b. Fungsi kemampuan motorik halus anak

Yudha M. Saputra dan Rudyanto Tujuan perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. (Yudha, 2005 : 114). Tujuan program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menurut Sumantri yaitu:

- 1) Program pengembangan keterampilan motorik kasar
 - a) Agar anak mampu meningkatkan keterampilan gerak
 - b) Agar anak mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
 - c) Agar anak mampu menanamkan sikap percaya diri

- d) Agar anak mampu bekerjasama dengan baik
 - e) Agar anak mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sporti. (Sumantri, 2010 : 9).
- 2) Program pengembangan keterampilan motorik halus Agar anak mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakanjari-jaritanagan:
- a) Agar anak mampu mengkoordinasikan kecepatan tangandengan mata.
 - b) Agar anak mampu mengendalikan emosi
- Fungsi keterampilan motorik anak usia dini menurut Hurlock antara lain:
- 1) keterampilan bantu diri (*self-help*),
 - 2) keterampilan bermain,
 - 3) keterampilan bantu sosial (*social-help*),
 - 4) keterampilan sekolah (Hurlock, 1999 : 163).

c. Indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus

Dalam pertumbuhan dan perkembangan motorik halus anak dapat dilihat dari tahap-tahapan usianya. Sebagaimana terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Yaitu:

- 1) Membuat garis vertical, horizontal lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.

- 2) Menjiplak bentuk Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
- 3) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
- 4) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
- 5) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).

4. Konsep Implementasi

Konsep implementasi semakin marak dibicarakan seiring dengan banyaknya pakar yang memberikan kontribusi pemikiran tentang implementasi kebijakan sebagai salah satu tahap dari proses kebijakan. Wahab dan beberapa penulis menempatkan tahap implementasi kebijakan pada posisi yang berbeda, namun pada prinsipnya setiap kebijakan publik selalu ditindaklanjuti dengan implementasi kebijakan. (Akib, 2008 : 113).

Implementasi dianggap sebagai wujud utama dan tahap yang sangat menentukan dalam proses kebijakan. (Ripley, 1986 : 14). Pandangan tersebut dikuatkan dengan pernyataan Edwards III bahwa tanpa implementasi yang efektif keputusan pembuat kebijakan tidak akan berhasil dilaksanakan. Implementasi kebijakan merupakan aktivitas

yang terlihat setelah dikeluarkan pengarahannya yang sah dari suatu kebijakan yang meliputi upaya mengelola *input* untuk menghasilkan *output* atau *outcomes* bagi masyarakat. (Edward, 1990 :41).

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti, “implementasi intinya adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakan (*to deliver policy output*) yang dilakukan oleh para implementor kepada kelompok sasaran (*target group*) sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan”. (Purwanto, 1991 : 41).

Menurut Agustino, “implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri”.

Ripley dan Franklin (dalam Winarno) menyatakan bahwa implementasi adalah apa yang terjadi setelah undang-undang ditetapkan yang memberikan otoritas program, kebijakan, keuntungan (*benefit*), atau suatu jenis keluaran yang nyata (*tangible output*). Implementasi mencakup tindakan-tindakan oleh sebagai aktor, khususnya para birokrat yang dimaksudkan untuk membuat program berjalan. (Ripley, 1986 : 148).

Grindle (dalam Winarno), memberikan pandangannya tentang implementasi dengan mengatakan bahwa secara

umum, tugas implementasi adalah membentuk suatu kaitan (*linkage*) yang memudahkan tujuan-tujuan kebijakan bisa direalisasikan sebagai dampak dari suatu kegiatan pemerintah.

Daniel A. Mazmanian dan Paul A. Sabatier menjelaskan makna implementasi, “Pelaksanaan keputusan kebijaksanaan dasar, biasanya dalam bentuk undang-undang, namun dapat pula berbentuk perintah-perintah atau keputusan-keputusan eksekutif yang penting atau keputusan badan peradilan. Lazimnya, keputusan tersebut mengidentifikasi masalah yang ingin diatasi, menyebutkan secara tegas tujuan atau sasaran yang ingin dicapai, dan berbagai cara untuk menstrukturkan atau mengatur proses implementasinya”. (Mazmanian, 1983 : 36).

Kesulitan dalam proses implementasi kebijakan dapat kita lihat dari pernyataan seorang ahli studi kebijakan Eugne Bardach melukiskan kerumitan dalam proses implementasi menyatakan pernyataan sebagai berikut : “Adalah cukup untuk membuat sebuah program dan kebijakan umum yang kelihatannya bagus diatas kertas. Lebih sulit lagi merumuskannya dalam kata-kata dan slogan-slogan yang kedengarannya mengenakan bagi telinga pemimpin dan para pemilih yang mendengarkannya. dan lebih sulit lagi untuk melaksanakannya dalam bentuk cara yang memuaskan semua orang termasuk mereka anggap klien”.

Dari berbagai defenisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh berbagai aktor pelaksana kebijakan dengan sarana-sarana pendukung berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

B. Kajian Terdahulu

Dalam tinjauan pustaka ini, ada beberapa hasil peneliti yang didapatkan oleh peneliti. Berikut diantaranya:

Sejalan dengan penelitian Aprilia Rahman Nurahmad dengan judul “Hubungan Permainan Bubur Kertas Bekas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung” menggunakan jenis penelitian yang mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode desain korelasi/hubungan. Teknik pada pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pada analisis data menggunakan uji analisis korelasi (*Product moment*), uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi. Hasil penelitian terdapat hubungan signifikan pada permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus seperti yang terlihat dari hasil uji korelasi hitung 0,830 yang artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,830 > 0,482$ pada taraf signifikan dengan 5% dengan $n = 15$. Hasil tersebut membuktikan bahwa adanya hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus

di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dengan tingkat korelasi/ hubungan yang signifikan atau tinggi.

Penelitian kedua yang ditemukan oleh Riza Tsalatsatul Mfida dan Maria Oktaviani Abu dengan judul “Permainan *Paper Clay* (Bubur Kertas) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharmawanita Tosaren II Kecamatan Pesantren Kota Kediri” menggunakan metode penelitian “*Eksperimental Design*” dengan jenis “*One Group Pretest Posttest Design*”, dengan populasi berjumlah 30 siswa maka peneliti menggunakan teknik *total sampling*. Hasil penelitian membuktikan bahwa perkembangan motorik halus anak sebelum diberikan permainan bubur kertas termasuk kategori peringatan yaitu sebanyak 12 orang anak (40%) dan sesudah diberikan permainan bubur kertas termasuk kategori normal yaitu sebanyak 24 orang anak (80%).

Penelitian ketiga yang dikemukakan Najamuddin dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas di Kelompok B TK Al-Ilham NW Selusuh”. Menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Siklus pertama* anak masih terlihat bingung pada saat mengerjakan kegiatan, masih banyak anak bertanya tentang kegiatan yang akan dilakukan. Memasuki *siklus kedua* anak lebih diberi kebebasan untuk mengeksplorasi media bubur kertas dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan

kegiatan bermain bubur kertas anak kelompok B TK Al-Ilham NW Selusuh menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus nya. Peningkatan terjadi pada setiap siklus dikarenakan anak antusias pada saat mengerjakan semua kegiatan yang diminta guru serta ketekunan anak yang belajar dengan sungguh-sungguh.

Penelitian ke Empat Perkembangan motorik kasar perlu diperhatikan oleh orang tua dan juga guru agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan maksimal. Kemampuan motorik kasar anak yang belum maksimal dikarenakan kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dan juga kurangnya perhatian guru dalam mengembangkan motorik kasar. Pembelajaran yang cenderung monoton di dalam kelas dan jarang ada kegiatan yang berada di luar kelas membuat anak mudah bosan.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1). Untuk mengetahui aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (2) Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (3) Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo

Kabupaten Pacitan?.

Rumusan masalah dari penelitian ini yakni: (1) Bagaimana aktivitas kelompok B di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan saat mengikuti yang dalam yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (2) Bagaimanakan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran yang dalam perancangannya menggunakan permainan tradisional? (3) Apakah implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan?

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terbagi menjadi 2 siklus dan setiap siklusnya memiliki tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas kelompok B saat mengikuti pembelajaran dalam rancangan menggunakan permainan tradisiona yaitu disambut dengan sangat antusias oleh anak. Sebelumnya pembelajaran yang membuat anak bosan dan juga kurang semangat. Ditrapkannya permainan tradisional membuat anak menjadi lebih semangat dan juga antusias dalam mengikuti pembelajaran (2). Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang pertama yaitu menyipkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan

pembelajaran kemudian guru menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan tersebut setelah itu dipraktikkan dengan arahan dan bimbingan dari guru. (3) Penerapan permainan tradisional petak umpet, lompat tali, dan juga engkleng yang di laksanakan di RA Al-Ulum Desa Kasihan Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan pada kelompok B itu terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan nilai yang terus meningkat dalam setiap siklusnya. Peningkatan itu ditunjukkan pada siklus I yang meningkat dengan nilai rata-rata 25 atau 60%. Sedangkan peningkatan perkembangan motorik kasar pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 35 atau 88%.

Penelitian ke Lima Skripsi ini membahas tentang Penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak di TK Alkhairaat Maku Kec. Dolo Kab. Sigi, Adapun latar belakang dari penelitian tersebut yaitu banyak faktor yang mempengaruhi belum berkembangnya kemampuan motorik halus adak selain dari kondisi yang dialami anak, diantaranya adalah kurangnya bimbingan yang diberikan kepada anak untuk menggerakkan motorik halusya. Adapun rumusan masalahnya adalah bgaimana penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak? dan bagaimana keberhasilan penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak.? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulandata

melalui observasi wawancara dan dokumentasi, tehnik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek perkembangan anak. Penggunaan media permainan akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media permainan juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajar kedalam suasana rasa senang dan gembira dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Penggunaan media permainan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Keberhasilan terlihat ketika peserta didik tertari dalam mengikuti pembelajaran, agar tertarik pendidik memberikan reward terhadap peserta didik dengan memberikan bintang dan respon anak berbeda-beda dalam peningkatan motorik halus anak sedangkan kendala anak sangat bermacam untuk pembelajaran penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak.

Implikasi dalam penelitian penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak yaitu Penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak sangat penting diajarkan pada anak, agar membantu mengembangkan aspek perkembangan anak,

menjadi bekal dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk sekolah dan tenaga pendidik agar selalu memberikan hal-hal yang dapat menambahkan media pembelajaran yang berkaitan dengan aspek perkembangan motorik halus dengan media permainan yang efektif, penelitian ini terbatas pada penggunaan media permainan dalam meningkatkan motorik halus anak, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang kemampuan anak yang lainnya yang belum pernah dilakukan.

Pada penelitian ketiga yang dikemukakan Susi Maulida dan Sri Setyowati dengan judul “Pengaruh Media Bubur Koran Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Waduk Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan” menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi. Populasi sebanyak 20 anak dengan teknik analisis menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon, teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang. Hasil penelitian dengan uji jenjang Wilcoxon adalah $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 52$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu : H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 52$). Hasil perhitungan tersebut, membuktikan bahwa media dari bahan bubur koran

berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan Ratna Pangestina dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Permainan Bubur Kertas Bekas di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian diaplikasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Hasil penelitian dengan melalui kegiatan permainan bubur kertas yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan. Memperoleh nilai rata-rata kelas pada pra siklus diperoleh 57,95, siklus I 62,27, siklus II pertemuan 1 75, dan ada siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,27.

Perbedaan dari Lima teori diatas terhadap penelitian yang akan disusun oleh peneliti bahwa pada penelitian diatas bahan yang digunakan dalam merekatkan adonan menggunakan lem, sedangkan pada penelitian ini Implementasi Permainan Building Brick Marbele Race Run Sebagai Media pembelajaran dalam meningkatkan Motorik halus Anak Di PAUD Kasi Bunda Desa Padang peri

Kabupaten Seluma.

C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini, kerangka berfikir bertujuan untuk Implementasi Permainan Building Brick Marbele Race Run Sebagai Media pembelajaran dalam meningkatkan Motorik halus Anak Di PAUD Kasi Bunda Desa Padang Peri Kabupaten Seluma.

