

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Variabel Terikat

a. Metode *Ice Breaking*

1) Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berbasis individu semakin penting di era di mana teknologi menjadi mudah diakses. Saat ini, masyarakat membutuhkan pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Dalam industri pendidikan Islam, penerapan pendekatan khusus dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memperkuat identitas keislaman siswa. Ini akan memungkinkan mereka untuk menjadi agen perubahan yang positif dalam masyarakat. Selain itu, metode ini dapat membantu meningkatkan persaingan dalam pendidikan Islam di seluruh dunia. Dengan menekankan pentingnya pendekatan individual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan Islam (Alfauzan Amin 2024: 473)

Menurut Dahlan (2010:25) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran

yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, imposium, dan sebagainya.

Selain itu, dalam mengembangkan metode pembelajaran modern dan konvensional dibutuhkan adanya metode resistensi yaitu ada kemampuan guru “mendengarkan” siswa mampu berbicara, membaca, mempraktekkan dan melakukan tindakan pembelajaran secara tentatif dan konstruktif, agar mampu menciptakan nuansa pembelajaran yang lebih hidup, mudah dan cermat. Selain metode ini juga didukung oleh metode pembelajaran diskusi dengan senantiasa berkomunikasi secara lisan antara guru dan siswa dalam membahas, mengkaji, mendalami dan mempresentasikan sebuah materi pembahasan pembelajaran yang memiliki kualitas topik atau judul yang bermakna secara kontekstual dan analitik.

2) Tujuan Metode Pembelajaran

Tujuan metode pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami, menguasai, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Melalui penggunaan metode yang tepat, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek

afektif (sikap, nilai, dan karakter) serta psikomotorik (keterampilan).

Menurut Sudjana, tujuan utama dari penerapan metode pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik aktif, kreatif, serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Sanjaya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran bertujuan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus memfasilitasi siswa agar belajar lebih bermakna.

Tujuan dari metode pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan informasi atau materi, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif dalam diri peserta didik. Berikut ini adalah tujuan metode pembelajaran secara terperinci:

a) Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik mampu memahami materi, menunjukkan perubahan perilaku ke arah yang positif, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Guru dituntut untuk menyesuaikan metode dengan tujuan, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana bahwa efektivitas pembelajaran dapat tercapai apabila terdapat kesesuaian antara strategi mengajar dengan kebutuhan belajar siswa.

Metode pembelajaran digunakan untuk menjadikan proses belajar lebih efektif, yaitu mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih cepat, tepat, dan sesuai dengan kondisi siswa. Dengan metode yang tepat, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan gaya belajar mereka. Contoh: Siswa yang memiliki kecenderungan visual lebih cocok dengan metode pembelajaran menggunakan media gambar atau video.

b) Membantu Siswa Mencapai Tujuan Pembelajaran

Tujuan utama dari setiap proses pembelajaran adalah agar siswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Metode pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru dalam memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami materi, menguasai keterampilan tertentu, serta mengembangkan sikap positif sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Sudjana, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih metode yang

sesuai sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan jembatan yang menghubungkan materi yang diajarkan dengan hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan metode pembelajaran adalah menjembatani antara kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum dengan pencapaian hasil belajar oleh siswa. Metode yang sesuai akan membuat siswa lebih mudah mencapai indikator pembelajaran yang diharapkan. Meningkatkan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa. Salah satu alasan penting digunakannya metode yang variatif adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Siswa bukan hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Contoh: Metode diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) mendorong siswa untuk aktif terlibat dan bekerja sama.

c) Menyesuaikan dengan Karakteristik Siswa

Setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan, minat, gaya belajar, latar belakang, maupun perkembangan psikologis. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Menurut Hamalik, keberhasilan

pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana guru mampu mengenali perbedaan individu pada peserta didik dan menyesuaikan strategi mengajar dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya memperhatikan pengalaman, kemampuan awal, serta gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Setiap siswa memiliki gaya belajar, kemampuan, latar belakang, dan minat yang berbeda. Metode pembelajaran digunakan untuk mengakomodasi perbedaan tersebut agar semua siswa dapat belajar dengan optimal. Contoh: Metode bermain sambil belajar lebih cocok untuk siswa usia dini dibandingkan dengan metode ceramah.

d) Menumbuhkan Kemandirian dan Kreativitas

Salah satu tujuan penting dari penerapan metode pembelajaran adalah menumbuhkan kemandirian dan kreativitas siswa. Kemandirian belajar berarti siswa mampu mengatur, mengelola, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri tanpa selalu bergantung pada guru. Sementara itu, kreativitas mengacu pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi dari suatu permasalahan, serta mengembangkan gagasan yang inovatif. Menurut Sardiman, pembelajaran yang baik harus mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan kreatif, sehingga mereka

tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mampu mengkonstruksi pengetahuan tersebut menjadi pemahaman yang bermakna. Dengan demikian, metode pembelajaran yang tepat akan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi dirinya. Tujuan penting lainnya dari penggunaan metode yang tepat adalah untuk mendorong siswa agar mampu berpikir mandiri, kreatif, dan inovatif. Dalam metode seperti pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), siswa dihadapkan pada situasi nyata yang mendorong mereka mencari solusi sendiri.

e) Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Suasana belajar yang menyenangkan merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman, aman, dan bahagia selama belajar, mereka akan lebih termotivasi, aktif, serta mudah memahami materi pelajaran. Suasana yang menyenangkan juga dapat mengurangi rasa bosan, jenuh, bahkan kecemasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Sardiman, salah satu peran guru adalah menciptakan iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan, karena motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menumbuhkan kegairahan belajar, partisipasi aktif, serta memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Proses belajar tidak hanya

bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh, tertekan, atau bosan. Contoh: Metode bermain peran atau simulasi sering digunakan untuk membuat suasana kelas lebih interaktif dan menarik.

f) Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman

Metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti eksperimen, praktik lapangan, atau simulasi dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Ini karena siswa mengalami langsung atau mengamati proses yang sedang berlangsung.

g) Menumbuhkan Nilai Sosial dan Kerja Sama

Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Salah satu tujuan penting metode pembelajaran adalah menumbuhkan nilai-nilai sosial serta kemampuan kerja sama di antara siswa. Hal ini penting karena manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, sehingga keterampilan bekerja sama dan menghargai orang lain perlu dibiasakan sejak dini. Menurut Vygotsky, interaksi sosial memegang peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Melalui kegiatan belajar bersama, siswa dapat saling bertukar pengetahuan, membangun pemahaman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, metode pembelajaran kooperatif, diskusi

kelompok, maupun kerja tim terbukti mampu meningkatkan rasa tanggung jawab, solidaritas, dan kepedulian terhadap sesama.

Metode pembelajaran kelompok atau kolaboratif mendorong siswa untuk belajar bekerja sama, saling menghargai, dan belajar dari satu sama lain. Ini penting dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial.

h) Mengembangkan Berbagai Keterampilan Abad 21

Pendidikan di abad 21 tidak lagi hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan tantangan global. Metode pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad 21 yang meliputi *4C skills*: *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kerja sama), dan *communication* (komunikasi). Menurut Trilling & Fadel, keterampilan abad 21 merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, globalisasi, serta perubahan sosial yang cepat. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa berpikir reflektif, inovatif, dan mampu berkolaborasi. Metode pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad 21, seperti: Berpikir kritis dan pemecahan masalah, Komunikasi

dan kolaborasi, Literasi digital dan informasi, Kemandirian dan tanggung jawab

i) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih bersemangat, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, salah satu tujuan penting dari penerapan metode pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Sardiman, motivasi adalah daya penggerak yang menjadikan seseorang mau dan bersemangat untuk melakukan suatu aktivitas, termasuk dalam belajar. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan dan mempertahankan motivasi siswa melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang tepat, metode pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan minat siswa untuk belajar. Ketika siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka dan disajikan secara menarik, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif.

j) Pengertian Metode *Ice Breaking*

Menurut Arimbawa, Suarjana dan Arini (2017: 8) metode *Ice breaking* adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan menjadi keadaan

yang semula yaitu keadaan yang bersemangat (kembali kondusif). Dan semangat inilah yang menjadi modal setiap individu untuk melakukan suatu aktivitas. Guru dapat menerapkan ice breaking diawal pembelajaran agar lebih optimal hasil yang didapatkan serta disela-sela proses pembelajaran agar dapat menghilangkan kebakuan atau kejenuhan siswa yang dapat menyebabkan rasa ngantuk pada siswa dalam proses pembelajaran. Ice breaking digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan jenuh menjadi riang. Ada beberapa jenis kegiatan ice breaking yang dapat diterapkan diantaranya, yel-yel, games, menyanyi, tepuk tangan, humor, serta gerak anggota badan. Dengan berbantuan Ice breaking pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat mendorong minat belajar dari peserta didik.

k) Tujuan Metode *Ice Breaking*

Metode *ice breaking* adalah suatu cara atau strategi dalam pembelajaran yang digunakan untuk mencairkan suasana, mengurangi ketegangan, serta membangkitkan semangat belajar siswa. Aktivitas ini biasanya dilakukan pada awal, pertengahan, atau akhir pembelajaran dengan bentuk kegiatan singkat seperti permainan, tepuk semangat, cerita motivasi, atau aktivitas menyenangkan lainnya. Menurut Uno, *ice breaking* memiliki fungsi penting dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menumbuhkan

keterlibatan siswa secara aktif. Dengan adanya kegiatan *ice breaking*, siswa akan lebih siap secara mental, emosional, dan fisik dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode *ice breaking* bukan sekadar hiburan semata, melainkan memiliki sejumlah tujuan penting dan strategis dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berikut adalah penjabaran lengkapnya: Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Santai.

Salah satu tujuan utama *ice breaking* adalah membentuk suasana kelas yang menyenangkan. Dengan mencairkan ketegangan, siswa akan lebih merasa rileks, tidak tertekan, dan lebih siap menerima pelajaran. Manfaatnya: Ketika siswa merasa nyaman secara emosional, mereka cenderung lebih terbuka, lebih mudah fokus, dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Mengaktifkan Siswa Secara Fisik dan Mental Kegiatan *ice breaking* sering melibatkan gerakan tubuh atau aktivitas otak yang sederhana namun menyenangkan. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan kembali semangat siswa setelah periode belajar yang melelahkan atau sebelum masuk ke materi yang menantang. Manfaatnya: Dapat mencegah kejenuhan, mengurangi kelelahan, dan memulihkan konsentrasi siswa.

Membangun Hubungan Sosial dan Keakraban

Melalui aktivitas ice breaking, siswa belajar berinteraksi satu sama lain secara santai. Hal ini penting untuk membentuk hubungan sosial yang sehat, meningkatkan komunikasi, dan membangun kerja sama antar siswa. Manfaatnya: Cocok digunakan di awal pertemuan atau saat siswa baru saling mengenal, seperti pada awal tahun ajaran atau kegiatan kelompok baru. Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam ice breaking, siswa biasanya diajak untuk tampil, berbicara, bergerak, atau berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, terutama bagi siswa yang cenderung pemalu atau pasif. Manfaatnya: Membantu siswa merasa dihargai, berani mengekspresikan diri, dan lebih siap mengikuti pembelajaran yang aktif.

Membantu Transisi Antara Kegiatan *Ice breaking* sering digunakan sebagai penghubung antar segmen dalam pembelajaran, misalnya antara materi berat ke ringan, atau saat berpindah dari satu sesi ke sesi berikutnya. Manfaatnya: Membantu siswa melakukan transisi mental dan emosional agar siap menerima informasi baru. Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Emosional (*Soft Skills*) Aktivitas *ice breaking* yang bersifat interaktif dan kolaboratif berkontribusi dalam pengembangan soft skills, seperti komunikasi, empati, kerja tim, serta kemampuan menyelesaikan konflik kecil.

Manfaatnya: Menjadi pelengkap dari pembelajaran akademik yang sering kali hanya menekankan aspek kognitif. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Ice breaking mampu menyuntikkan semangat baru ke dalam kegiatan belajar, terutama saat siswa mulai kehilangan minat. Dengan metode yang menyenangkan, siswa merasa proses belajar bukan sesuatu yang membosankan, melainkan menarik dan bermanfaat. Manfaatnya: Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan menumbuhkan sikap positif terhadap pelajaran.

Mengurangi Rasa Takut dan Tegang terhadap Guru atau Pelajaran Banyak siswa merasa canggung, takut salah, atau enggan berpartisipasi karena suasana kelas yang terlalu formal atau guru yang terkesan kaku. Ice breaking digunakan untuk menurunkan sekat psikologis antara guru dan siswa. Manfaatnya: Meningkatkan keterbukaan komunikasi antara guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dua arah yang lebih efektif. Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi Siswa Beberapa bentuk ice breaking dirancang untuk merangsang kreativitas dan imajinasi, seperti permainan kata, menyusun cerita acak, atau simulasi sederhana. Manfaatnya: Membantu siswa berpikir secara divergen dan terbiasa mencari solusi dari berbagai sudut pandang. Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi Aktivitas ringan

dalam ice breaking dapat menyegarkan pikiran dan tubuh siswa, yang secara tidak langsung meningkatkan daya konsentrasi terhadap materi pelajaran berikutnya. Manfaatnya: Sangat efektif dilakukan setelah waktu istirahat, saat jam belajar siang, atau saat siswa mulai kehilangan focus.

3) Manfaat Metode *Ice Breaking*

Menurut Irfan dan Faruqi (2016: 53) *Ice breaking* mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

- a) Kegiatan ini dapat dilakukan dan dipelajari oleh setiap orang tanpa harus memiliki keterampilan yang khusus.
- b) Alat yang dapat member suasana kegembiraan dan keakraban serta perasaan bahagia antar peserta didik, maupun antara pendidik dan peserta didik.
- c) Mampu menciptakan nuansa di dalam pendidikan, proses pembelajaran yang mempunyai makna serta menyenangkan.

Penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Marzatifa & Agustina, 2021 yang memiliki pembahasan serupa dengan yang penulis teliti, beliau meneliti beberapa artikel jurnal yang di dalamnya mengandung unsur implementasi dan manfaat diterapkannya *Ice breaking*. Dalam penelitiannya beliau memperoleh hasil bahwa penerapan *Ice breaking* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, daya serap siswa, minat belajar siswa, serta hasil belajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal ini berbanding lurus dengan hasil dari penelitian penulis, bahwa terdapat pengaruh yang dirasakan oleh setiap individu yang mendapat penggunaan *Ice breaking*

pada proses belajarnya. Seperti berpengaruh pada minat belajar siswa, daya serap siswa, motivasi belajar siswa, model pembelajaran yang berbantuan kegiatan *Ice breaking* pun mendapat efek yang positif dalam menunjukkan hasil belajarnya. Maka dapat dikatakan bahwa *Ice breaking* memang mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Khususnya yang masih menggunakan cara konvensional dalam mengajar harusnya dapat mengganti cara lama tersebut dengan menggunakan cara baru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Untuk proses pembelajaran kedepannya, hendaknya guru dapat mengubah cara mengajar yang monoton, agar siswa lebih bersemangat lagi untuk mau mengikuti pembelajaran didalam kelas. Dalam hal ini sebagian guru tidak mau repot menyelinapkan *Ice breaking* di dalam proses pembelajaran, karena guru sudah nyaman dengan cara mengajar yang monoton yang identik dengan ceramah. Penelitian mengharapkan guru dapat merubah cara berpikirnya demi kemajuan pendidikan dan demi mencerdaskan anak bangsa. Menurut Irfan dan Faruqi (2016: 60) manfaat diterapkannya *Ice breaking* di dalam kelas ialah untuk memusnahkan kejenuhan, rasa bosan, serta rasa mengantuk dengan hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh setiap orang tanpa perlu keterampilan yang mumpuni.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Anderson (2018: 37) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang

mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran.

Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses belajar-mengajar tentunya. 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.

Menurut Latuheru (2020: 78) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan

Zain (2020: 55) bahwa 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.

2) Manfaat Media Pembelajaran

a) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik, variatif, dan tidak monoton. Visualisasi, warna, animasi, suara, dan interaktivitas dalam media membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran.

b) Mempermudah Pemahaman Materi yang

Abstrak atau Kompleks Dalam proses pembelajaran, seringkali siswa dihadapkan pada materi pelajaran yang sifatnya abstrak, kompleks, atau sulit dipahami, seperti konsep-konsep dalam ilmu matematika, sains, maupun teori yang membutuhkan penalaran tinggi. Jika materi disampaikan tanpa strategi atau metode yang tepat, siswa bisa merasa bingung, bosan, bahkan kehilangan minat belajar. Metode pembelajaran hadir sebagai solusi untuk mempermudah siswa memahami materi tersebut. Menurut Arends, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dapat mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sederhana, dan mudah dipahami melalui contoh nyata,

visualisasi, maupun aktivitas langsung.

Beberapa materi pelajaran sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan atau tulisan. Media pembelajaran seperti model, simulasi, grafik, dan animasi dapat membantu menggambarkan hal-hal yang tidak bisa dilihat langsung oleh siswa.

c) Menumbuhkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa

Salah satu tujuan penting metode pembelajaran adalah mendorong siswa agar tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mampu belajar secara mandiri serta mengembangkan kreativitasnya. Kemandirian belajar berarti siswa memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya, mampu mengatur waktu, mencari sumber belajar, serta berinisiatif dalam memecahkan masalah tanpa harus selalu bergantung pada guru. Sementara itu, kreativitas siswa mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi alternatif, serta menciptakan karya yang inovatif. Menurut Sardiman, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendorong siswa aktif, mandiri, serta kreatif dalam mengonstruksi pengetahuan. Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan aktivitas belajar yang bermakna. Media pembelajaran berbasis teknologi atau interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini dapat mendorong rasa tanggung

jawab dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas atau menyerap materi.

d) Menghemat Waktu dan Energi dalam Proses Pembelajaran

Efisiensi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menyampaikan materi secara jelas, tepat sasaran, dan mudah dipahami siswa tanpa membuang banyak waktu maupun energi. Metode pembelajaran yang dipilih dengan tepat dapat membantu guru maupun siswa dalam menghemat waktu dan tenaga, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Djamarah dan Zain, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Apabila metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi siswa, maka pembelajaran dapat berlangsung lebih cepat, terarah, dan tidak menguras banyak energi. Dengan bantuan media, guru tidak perlu menjelaskan secara berulang-ulang karena materi sudah tersaji dengan sistematis dan jelas. Media juga memungkinkan penyampaian informasi dalam waktu yang lebih singkat namun efektif.

e) Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran

Efektivitas dan efisiensi merupakan dua aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. **Efektivitas** berkaitan dengan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai, sedangkan **efisiensi** berhubungan dengan bagaimana tujuan tersebut dicapai

dengan penggunaan waktu, tenaga, dan sumber daya yang optimal. Dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan proses belajar yang tidak hanya berhasil mencapai tujuan, tetapi juga berlangsung dengan cara yang hemat waktu, praktis, dan terarah. Menurut Sudjana, pembelajaran yang efektif dan efisien terjadi apabila terdapat kesesuaian antara tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Artinya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari tercapainya hasil belajar, tetapi juga bagaimana proses tersebut berjalan dengan lancar dan tidak membuang banyak energi maupun sumber daya. Media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Materi lebih mudah diserap, dan waktu yang digunakan untuk memahami materi menjadi lebih efisien. Siswa bisa mengingat dan memahami informasi dalam jangka waktu lebih lama.

f) Membantu Guru dalam Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib, terarah, dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai manajer kelas yang bertugas menciptakan suasana kondusif untuk belajar. Dalam hal ini, pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengelola kelas secara efektif. Menurut Djamarah, pengelolaan kelas adalah upaya guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang

optimal serta mengembalikan kondisi belajar apabila terjadi gangguan. Metode pembelajaran yang sesuai dapat mencegah munculnya kejenuhan, meminimalisasi perilaku menyimpang siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu guru mengendalikan perhatian siswa. Saat media menarik perhatian siswa, kelas menjadi lebih kondusif, dan interaksi guru-siswa dapat meningkat

3) Penggolongan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Agar penggunaannya tepat, media pembelajaran perlu digolongkan berdasarkan sifat, bentuk, dan fungsinya. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media yakni: Menurut Rudy Bretz (2018: 35) dalam Arif S. Sadiman, buku Media Pendidikan, bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: Media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak ,media semi gerak ,media audio visual diam Media audio visual gerak. Kemudian dalam buku Arif S.

Sadiman, dkk, buku Media Pendidikan, dijelaskan

bahwa tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya. Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu : Benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam ,gambar gerak ,film bersuara Mesin belajar Ke tujuh kelompok media ini kemudian di kaitkannya dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang di kembangkannya, yaitu : pelontar stimulus, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Arsyad (2017: 20) adalah : Benda nyata ,bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto, Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer, gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video, gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Menurut Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 2.1

NO	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1 .	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

4) Media Berbasis Manusia

Menurut Rudi Susilana (2008: 37) media berbasis manusia yaitu:

- a) Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.
- b) Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan

media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif

c) Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif.

d) Pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

5) Media Berbasis Cetakan

a) Buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

b) Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c) Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

d) Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

e) Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah.

f) Huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring

memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul.

- g) Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak.
- h) Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit dibaca

6) Media Berbasis Audio-Visual

Menurut Rudi Susilana dan Cepi riyana (2008: 98) media berbasis audio visual adalah:

- a) Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
- b) Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.
- c) Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.
- d) Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.
- e) Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa.

f) Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.

7) Media Berbasis Komputer

a) Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama ComputerManaged Instruction (CMI).

b) Komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannyammeliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

c) Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnyadisampaikan bukan dengan media komputer.

d) Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi

e) Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan.

- f) Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai.
- g) Urutan linear dan bercabang digunakan. Penetapan kapan bercabang dimaksudkan untuk penyajian materi pelajaran tambahan berdasarkan hasil analisis perkembangan siswa setelah menyelesaikan beberapa latihan dan tugas.
- h) Semakin banyak alternatif cabang yang tersedia, semakin luwes program tersebut menyesuaikan dengan perbedaan individual
- i) Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram, seperti tugas bacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi, dan interaktif dengan videodisc.
- j) Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif.
- k) Tutorial intelijen berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban. Drill and

practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa.

1. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar.
2. Tugas/perilaku kompleks seringkali memerlukan keterampilan yang harus secara otomatis dilakukan, terutama keterampilan yang dikerjakan dengan kecepatan dan ketepatan. Keterampilan seperti ini hanya dapat dikuasai dengan mempelajarinya melalui latihan yang ekstensif.
3. Latihan ekstensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan drill and practice pada komputer.
4. Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.
5. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.
6. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti pada bidang kedokteran atau penerbangan dan pelayaran sangat bermanfaat jika dikatakan merupakan cara terbaik untuk memperoleh pengalaman "nyata".
7. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.
8. Skenario harus mencerminkan kehidupannya. Ia

menentukan apa yang terjadi dan bagaimana hal itu terjadi, siapa karakternya, objek apa yang ikut terlibat, apa peran siswa, dan bagaimana siswa berhadapan dengan simulasi itu.

9. Media Pembelajaran Kartu Bergambar

Menurut Aprinawati (2017: 75-77) media kartu adalah media yang kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Rokhima(2019- 44) Media kartu bergambar merupakan salah satu jenis media yang berisi gambar yang dibuat untuk menunjang dalam pembelajaran siswa, penggunaan permainan media bergambar pada pembelajaran akan merangsang minat siswa dan dapat memudahkan dalam memahami konsep dan memecahkan masalah. Selain itu, dengan menggunakan media kartu bergambar siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami isi pelajaran yang diberikan oleh guru saat menerima materi. Menurut Irumunde (2022: 33) Anak memiliki pengalaman akan perkembangan khusus tergolong dalam anak kecil yang berusia 0 hingga 8 tahun atau disebut juga dengan masa emas (golden age). Bidang perkembangan yang banyak meliputi seperti perilaku dan agama, fisik, motorik, sosial, emosional, bahasa, dan kognisi. Untuk menyemangatnya, dari lima hal ini akan dapat membuat anak bisa fokus pada perkembangannya

sendiri Dengan menggunakan kartu gambar yang menarik dan berwarna, flashcard dapat membantu anak lebih memahami dan mengerti lebih cepat dengan konsep yang diajarkan. Beragamnya gambar dan bentuk pada media flashcard memungkinkan penggunaan yang fleksibel dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Menurut Harahap (2022:87) Media kartu bergambar adalah suatu jenis media yang berisi gambar yang dibuat oleh sendiri atau diambil gambarnya untuk membantu siswa dalam proses belajar, dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, ini dapat menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi mereka untuk memahami konsep dan dapat memecahkan masalah. Selain itu, menggunakan media kartu bergambar dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan cepat mengerti. (Musdalifah et al., 2021). Dengan adanya pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu guru dalam kegiatan proses belajar, guru dapat mendorong siswa untuk menggunakan kartu bergambar untuk visualisasi agar anak lebih memperhatikan saat belajar, untuk menciptakan lingkungan belajar menjadi tenang dan dipahami oleh siswa maka dengan adanya bergambar menjadi media termudah yang dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan gambar, materi menjadi lebih menarik karena informasi penting

dapat ditemukan dalam gambar menurut (Musdalifah 2021:12).

Dalam berkomunikasi anak bisa perkembangan melalui belajar berbahasa sehingga dapat dimiliki oleh anak atau peserta didik kemampuan membacanya (Ati et al 2022:6). Kemampuan membaca dapat memungkinkan anak untuk memahami dan mengerti hubungan antara bahasa lisan dan tulisan dan memahami maksud dari kata dan kalimat yang terdiri dari huruf-huruf. Kemampuan membaca juga membantu perkembangan aspek kognitif anak dalam perkembangan lainnya. (Afrianti & Wirman, 2020). Membaca merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membantu tumbuh dan kembang anak atau peserta didik.

Menurut Afrianti & Wirman (2020 3-5) membaca merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Membaca pada umumnya merupakan fungsi otak manusia yang lebih tinggi (Wiratmoko, 2020). Membaca merupakan salah satu kegiatan terpenting dalam kehidupan dan dikatakan bahwa semua proses pembelajaran didasarkan pada keterampilan membaca. Agar anak-anak bisa memperoleh keterampilan membaca sejak usia dini dapat menyerap informasi dan pengetahuan dengan lebih mudah di kemudian hari

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rumidjan, yang menunjukkan hasil bahwa media kartu dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Akan tetapi, penggunaan media kartu juga perlu disisipkan sesuatu yang menarik agar dapat memantik motivasi siswa. Penggunaan media kartu yang dikombinasikan dengan permainan tentu akan lebih menarik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rahayu & Riska dalam hasil penelitiannya menyebutkan, media pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi yang kuat dalam diri siswa saat proses pembelajaran akan membuat siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal pula.



Cara Menerapkan :

Penggunaan kartu bergambar lebih sesuai jika diterapkan secara berkelompok, sehingga diharapkan semua siswa dapat berperan dalam pembelajaran. Kartu tersebut didesain dengan berbentuk segiempat yang terbuat dari

kertas tebal agar tidak mudah sobek dan di bergambar yang menarik. Jadi dalam metode *ice breaking* menggunakan kartu bergambar ini anak-anak dikelompokkan menjadi 3 orang, kemudian anak-anak diberi kartu bergambar ada huruf-huruf abjad, yang nantinya anak-anak akan diperintahkan untuk menggabungkan huruf yang ada di kartu bergambar mereka dengan teman yang lain sehingga membentuk kata-kata, setelah berhasil anak-anak disuruh menyusun huruf tersebut di depan kemudian membacanya secara bersama-sama.

Seperti media pembelajaran lainnya, penggunaan kartu bergambar juga mempunyai kelemahan dan keunggulan sebagai berikut:

1. Keunggulan :

- a. Ukuran kartu yang kecil memudahkan dibawa kemana saja sehingga bisa digunakan di mana saja.
- b. Bahan dan cara pembuatan yang mudah.
- c. Berisi materi yang pendek sehingga siswa lebih mudah mengingatnya.
- d. Diterapkan dengan permainan sehingga siswa tidak merasa bosan

2. Kelemahan :

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama.
- b. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran

Dengan adanya kelemahan tersebut masih sesuai jika diterapkan pada program keahlian. Kelemahan dari media kartu bergambar masih bisa diatasi dengan cara

sebelum menerapkan media kartu dalam pembelajaran guru harus memberikan pengarahan kepada siswa dengan singkat dan jelas sehingga saat penerapan waktu yang terpakai tidak teralu lama.

Media kartu bergambar juga harus didesain semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Selain guru harus membagi menjadi kelompok kecil agar semua siswa ikut berperan dalam diskusi kelompok Hasil belajar yang dicapai siswa menjadi penilaian terhadap suatu proses pembelajaran. . Proses belajar dinilai dalam hakikatnya guna tahu akan aktivitas pembelajaran, utamanya hal efisiensi pembelajaran dan produktif mencapai tujuan belajar

2. Variabel Bebas

a. Aspek Perkembangan Bahasa Anak

Pemahaman tentang perkembangan bahasa anak-anak sangat diperlukan dalam rangka usaha pengembangan minat dan kebiasaan membaca, dengan pemahaman tersebut kemampuan berbahasa anak pada setiap jenjang perkembangannya dapat diketahui, atau setidaknya diperkirakan sehingga perkembangan selanjutnya termasuk pengembangan minat dan kebiasaan membaca akan dapat direncanakan lebih efektif dan efisien.

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam

kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain, menimbulkan perubahan, berkolerasi dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan dan mempunyai pola yang tetap.

Masa bayi atau balita (dibawah lima tahun) adalah masa yang paling signifikan dalam kehidupan manusia. Seorang bayi dari hari ke hari akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara, namun tentunya tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu agak lama. Untuk membantu perkembangannya, ibu dapat membantu memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan keunikan masing-masing anak. Sejalan dengan perkembangan kemampuan serta kematangan jasmani terutama yang bertalian dengan proses bicara, komunikasi tersebut makin meningkat dan meluas.

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang gar bisa mengetahui apa yang menjadi maksud dan tujuannya. Pentingnya bahasa sebagai identitas manusia, tidak bisa dilepaskan dari adanya pengakuan manusia terhadap pemakaian bahasa dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Untuk

menjalankan tugas kemanusiaan, manusia hanya punya satu alat, yakni bahasa. Dengan bahasa, manusia dapat mengungkapkan apa yang ada di benak mereka. Sesuatu yang sudah dirasakan sama dan serupa dengannya, belum tentu terasa serupa, karena belum terungkap dan diungkapkan. Hanya dengan bahasa, manusia dapat membuat sesuatu terasa nyata dan terungkap.

1) Pengertian Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah yang terpadu dengan unsur-unsur lain didalam jaringan kebudayaan. Pada waktu yang sama, bahasa merupakan sarana pengungkapan nilai-nilai budaya. Pikiran dan nilai-nilai kehidupan kemasyarakatan. Perkembangan kebudayaan Indonesia kearah peradaban modern sejalan dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perkembangan cara berpikir yang ditandai oleh kecermatan, ketepatan, dan kesanggupan menyatakan isi pikiran secara eksplisit. Perkembangan bahasa merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks dan mengagumkan. Kemampuan berbahasa anak tidak diperoleh secara tiba-tiba atau sekaligus, tetapi bertahap. Kemajuan berbahasa mereka berjalan seiring dengan perkembangan fisik, mental, intelektual, dan sosialnya. Perkembangan bahasa anak ditandai oleh keseimbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi atau ucapan yang

sederhana menuju tuturan yang lebih kompleks.

2) Tahap-tahap perkembangan Bahasa Anak

Tahapan perkembangan bahasa anak dapat dibagi atas:

- a) Tahap Pralingustik (0 – 12 bulan) Sebelum mampu mengucapkan suatu kata, bayi mulai memperoleh bahasa ketika berumur kurang dari satu tahun. Namun pada tahap ini, bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan anak belumlah bermakna. Bunyi-bunyi itu berupa vokal atau konsonan tertentu tetapi tidak mengacu pada kata atau makna tertentu. Untuk itulah sehingga perkembangan bahasa anak pada masa ini disebut tahap pralinguistik. Bahkan pada awalnya, bayi hanya mampu mengeluarkan suara yaitu tangisan. Pada umumnya orang mengatakan bahwa bila bayi yang baru lahir menangis, menandakan bahwa bayi tersebut merasa lapar, takut, atau bosan. Sebenarnya tidak hanya itu saja terjadi. Para peneliti perkembangan mengatakan bahwa lingkungan memberikan mereka halangan tentang apa yang dirasakan oleh bayi, bahkan tangisan itu sudah mempunyai nilai komunikatif. Bayi yang berusia 4 – 7 bulan biasanya sudah mulai menghasilkan banyak suara baru yang menyebabkan masa ini disebut masa ekspansi. Suara-suara baru itu meliputi: bisikan,

menggeram, dan memekik. Setelah memasuki usia 7 – 12 bulan, ocehan bayi meningkat pesat dikenal dengan masa connical.

- b) Tahap Satu-Kata (12 – 18 bulan) Pada masa ini, anak sudah mulai belajar menggunakan satu kata yang memiliki arti yang mewakili keseluruhan idenya. Satu-kata mewakili satu atau bahkan lebih frase atau kalimat. Kata-kata pertama yang lazim diucapkan berhubungan dengan objek-objek nyata atau perbuatan. Kata-kata yang sering diucapkan orang tua sewaktu mengajak bayinya berbicara berpotensi lebih besar menjadi kata pertama yang diucapkan si bayi. Memahami makna kata yang diucapkan anak pada masa ini tidaklah mudah. Untuk menafsirkan maksud tuturan anak harus diperhatikan aktivitas anak itu dan unsur-unsur non-linguistik lainnya seperti gerak isyarat, ekspresi, dan benda yang ditunjuk si anak. Mengapa begitu? Menurut Tarigan dkk, ada dua penyebab, yaitu sebagai berikut. Pertama, bahasa anak masih terbatas sehingga belum memungkinkan mengekspresikan ide atau perasaannya secara lengkap. Keterbatasan berbahasanya diganti dengan ekspresi muka, gerak tubuh, atau unsur-unsur nonverbal lainnya. Kedua, apa yang diucapkan anak adalah sesuatu yang paling menarik perhatiannya saja. Sehingga, tanpa mengerti

konteks ucapan anak, kita akan kesulitan untuk memahami maksud tuturannya. Walaupun memahami makna kata yang diucapkan anak pada masa ini tidaklah mudah, tetapi komunikasi aktif dengan si anak sangat penting dilakukan. Untuk dapat berbicara, anak perlu mengetahui perbendaharaan kata yang akan disimpan di otaknya dan ini bisa didapat ketika orang tua mengajak bicara. Selain itu, yang perlu diperhatikan dalam menghadapi anak yang memasuki usia ini adalah “jangan memakai bahasa bayi untuk anak-anak, melainkan dengan orang dewasa.” Maksudnya, ucapkanlah dengan bahasa yang seharusnya di dengar sehingga si anak juga terpacu untuk berkomunikasi dengan baik.

c) Tahap dua-kata (18 – 24 bulan) Pada masa ini, kebanyakan anak sudah mulai mencapai tahap kombinasi dua kata. Kata-kata yang diucapkan ketika masih tahap satu kata dikombinasikan dalam ucapan pendek tanpa kata penunjuk, kata depan, atau bentuk-bentuk lain yang seharusnya digunakan. Pada tahap dua kata ini anak mulai mengenal berbagai makna kata tetapi belum dapat menggunakan bentuk bahasa yang menunjukkan jumlah, jenis kelamin, dan waktu terjadinya peristiwa. Selain itu, anak belum dapat menggunakan pronomina saya, aku, kamu, dia, mereka, dan sebagainya.

d) Tahap banyak-kata (4– 5 tahun), Menurut Atik

Mufidah (2021:116) Perkembangan suatu kemampuan bahasa yang dimiliki anak usia 4-5 tahun tidak jarang mengalami kendala dalam percakapan, penyampaian atau pengutaraan serta berbicara dengan orang lain. Sintaksis atau kelancaran dalam pelafalan dan kesesuaian susunan kata atau kalimat dalam suatu percakapan pada orang lain merupakan hal penting, karena susunan kata atau kalimat tersebut sangat berpengaruh pada makna yang akan diterima oleh orang lain, sehingga tidak terjadi kesalahan penafsiran makna atau biasa disebut dengan semantik dari percakapan yang disampaikan oleh pembicara dan lawan bicaranya. Pada dasarnya usia 4-5 tahun masih masa belajar mengenal kata, sehingga peran para pendidik ataupun orang tua sangatlah penting dalam perkembangan kemampuan bahasa anak, terutama dari segi aspek sintaksis dan semantik anak.

Permasalahan yang terjadi di TK Witri 1 Kota Bengkulu adalah perkembangan kemampuan bahasa anak untuk usia 4-5 tahun ditinjau dari segi aspek sintaksis dan semantik anak masih belum berkembang dengan baik. Mengetahui hasil tersebut, peneliti mencoba mencari tahu apa yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan perkembangan kemampuan bahasa anak ditinjau dari segi aspek sintaksis dan semantik. Penyebab

ketidak tercapaiannya tersebut diantaranya adalah pembelajaran kurang menyenangkan, model pembelajaran dalam mengasah kemampuan bahasa anak kurang maksimal, sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan bahasa anak. Dalam hal ini melakukan stimulus pada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama segi aspek sintaksis dan semantiknya yaitu metode *ice breaking* menggunakan media bergambar.

Nurbiana Dhieni (2017: 31) menyampaikan “salah satu hal yang terpesat dalam perkembangan balita adalah kemampuan berbahasa”. Periode emas pada anak terjadi saat anak berusia 0-8 tahun oleh karenanya masa inilah yang menjadi penentu kehidupan anak selanjutnya dan pada masa ini juga saat terbaik anak belajar berbahasa karena pada usia tersebut perbendaharaan kata-kata yang dimiliki anak masih sedikit. Anak dapat menemukan banyak kosa kata, serta mengekspresikan diri dengan berkomunikasi terhadap orang lain. Upaya pengembangan bahasa dapat lebih mengarahkan anak mampu dalam : (1) mengolah kata. (2) mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh. (3) mengerti arti dari setiap kata yang diucapkan. (4) berargumen. Menurut Meta Novtrya Sari, (2014:17-18) “ruang lingkup pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak

mencakup pengembangan dan peningkatan berbahasa dalam berbicara dan mendengarkan”. Pengembangan kosa kata dapat dilakukan melalui kegiatan berbicara, mendengarkan dan memahami pembicaraan dengan orang lain. Pada saat anak mencapai usia 4-5 tahun, anak semakin kaya dengan perbendaharaan kosakata. Mereka sudah mulai mampu membuat kalimat pertanyaan, pernyataan negatif, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat. Terkait dengan itu menurut Tompkins dan Hoskisson (2015:66) menyatakan bahwa pada usia 4-5 tahun, tuturan anak mulai lebih panjang dan tatabahasanya lebih teratur. Dia tidak lagi menggunakan hanya dua kata, tetapi tiga atau lebih. Pada umur 4-5 tahun, bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa. Sebagian besar aturan gramatika telah dikuasainya dan pola bahasa serta panjang tuturannya semakin bervariasi. Anak telah mampu menggunakan bahasa dalam berbagai cara untuk berbagai keperluan, termasuk bercanda atau menghibur. Seiring dengan perkembangan bahasa, berkembang pula penguasaan anak-anak atas sistem bahasa yang dipelajarinya. Sistem bahasa itu terdiri atas subsistem, yaitu: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatic.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa

		Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan	media kartu perkembangan bahasa anak usia dini	objek penelitian
2.	Muhammad Akbar	Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar	Penelitian ini sama-sama membahas tentang ice breaking	Perbedaan terletak pada objek penelitian

skripsi dari penulis lain, dan beberapa jurnal lainnya.

Tabel 2.2

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Melisa Andayani	Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Perkembangan Bahasa	Penelitian ini sama-sama membahas tentang	Perbedaan terletak pada

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, penulis membuat skema kerangka berpikir yang akan di tunjukan oleh gambar 1.1 berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

Bagan 2.2 menunjukkan bahwa dalam penelitian ini berpedoman pada dua teori utama yakni metode ice breaking dan Perkembangan bahasa anak. Teori metode ice breaking berkaitan dengan proses perkembangan bahasa anak secara langsung oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran, sedangkan teori perkembangan bahasa anak berfokus pada bagaimana pengaruh metode ice breaking dalam proses suatu perkembangan bahasa anak di dalam suatu proses pembelajaran. Variabel X dalam penelitian ini adalah metode *ice breaking* menggunakan media kartu dan Variabel Y pada penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak. Metode ice breaking saling berkaitan karena dalam proses perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi apakah metode ice mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 4- 5 tahun pada proses kegiatan pembelajaran.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Metode ice breaking menggunakan media kartu bergambar di Tk Witri I Kota Bengkulu dipengaruhi oleh perkembangan bahasa anak 4-5 tahun.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan demikian dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode *ice breaking* media kartu bergambar terhadap perkembangan bahasa anak 4-5 tahun di TK Terpadu Witri I Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat pengaruh metode *ice breaking* media kartu bergambar terhadap perkembangan bahasa anak 4-5 tahun di TK Terpadu Witri I Kota Bengkulu.

