

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “Media” ialah bentuk jamak dari kata “*medium*” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat mengemukakan bahwa media merupakan salah satu faktor penentuan keberhasilan pembelajaran dapatkan melalui media pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*)¹.

b. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Manfaat media menurut Kemp dan Dayton yaitu:

- a) Dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah disesuaikan pada materi pembelajaran.
- b) Pada proses pembelajaran akan lebih jelas dan menarik dalam menyampaikan materi.
- c) Proses pembelajaran akan menjadi lebih saling aktif.
- d) Proses efisiensi dalam waktu dan tenaga pada anak
- e) Dapat mengkualitaskan hasil pembelajaran pada anak.
- f) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan mudah menggunakan media.

¹ Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

g) Pada media menumbuhkan sikap positif pada anak pada saat penyampaian materi dan saat belajar.

h) Dapat merubah peran seorang guru lebih positif dan produktif.

c. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Levie & Lentz menyampaikan bahwa media memiliki empat fungsi diantaranya yaitu.:²

1. Fungsi Atensi

Media yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk lebih berkonsentrasi kepada pembelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan.

2. Fungsi Efektif

Suatu media yang dapat menilai dari tingkat kenikmatan kepada anak ketika belajar sehingga dapat mengoptimalkan pada emosi dan sikap pada anak.

3. Fungsi Kognitif

Pada media kognitif dapat memperkencang tercapainya tujuan untuk dapat memahami dan mengingatkan materi atau informasi yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kopersatoris

Media berperan untuk dapat memenuhi kebutuhan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi dari pelajaran yang dapat disajikan.

d. Jenis-Jenis Media

Media yang dapat dikembangkan bagi anak usia dini dikelompokkan menjadi 3 yaitu media audio, visual, dan audio visual.³

² Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 474

³ Guslinda dan kurnia, media pembelajaran anak usia dini

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang di dalamnya mengandung pesan atau sebuah informasi yang hanya dapat di dengar (auditif). Media yang dapat merangsangkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari suatu informasi menggunakan media pada praktik pendidikan anak usia dini berfungsi untuk melatih keterampilan yang dapat melibatkan kemampuan mendengar seperti kaset suara dan radio.

Media audio ini mempunyai sifat auditif yaitu media audio dapat mempunyai beberapa hal yang harus dikembangkan untuk pembelajaran kepada anak.

- a) Media audio mampu memberikan sebuah pelayanan yang bagus kepada anak sehingga anak dapat memberikan kemampuan untuk berfikir yang bersifat abstrak, anak juga bersifat sangat kongkret sehingga anak memerlukan modifikasi yang cocok untuk dapat menunjang proses kebutuhan anak usia dini.
- b) Media audio ini dapat membutuhkan sebuah pengawasan yang ekstra lebih tinggi sehingga media audio dapat memerlukan teknik-teknik tertentu agar mudah digunakan oleh anak usia dini.
- c) Media audio agar dapat memperoleh hasil dari pembelajaran yang optimal kepada anak.

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui penglihatan. Media visual terdiri atas media yang bisa dilihat secara langsung dengan menggunakan media atau tidak,

Media yang sering digunakan oleh pendidikan anak usia dini karena dapat membantu menyampaikan materi atau tema yang akan dipelajari.

Media visual terbagi menjadi dua adalah media yang mampu untuk diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang mampu diproyeksikan

3) Media audio-visual

Media audio visual merupakan perpaduan antara media audio dengan media visual yaitu dapat didengarkan dan dilihat dengan menggunakan media tersebut dapat mengenal materi tema dapat tersampaikan dengan lengkap dan optimal seperti televise atau video pendidikan atau instruksional program slide bersuara, dll.

2. Media *puzzle* huruf alfabet

a. *Puzzle* huruf alfabet

Nama dari *puzzle* diambilkan dalam bahasa latin yang memfokuskan pada suatu program sistem acak yang penuh dengan teka teki. Istilah *puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka teki. Sebuah sistem yang terdiri dari beberapa bagian dalam sebuah *puzzle* yang akan dibuatkan tidak beraturan.⁴ Istilah ini oleh masyarakat Indonesia dikenalkan sebagai permainan bongkar pasang yang berupa sebuah soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga dapat membentuk sebuah kata yang sesuai untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan anak secara teliti.⁵

⁴ Wardani, D. (137). Bermain Sambil Belajar. Jakarta: Edukasia.

⁵ Madyawati, L. (159). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. 2012: Jakarta.

Dari pengertian diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa media *puzzle* alfabet adalah media yang memiliki desain tiga dimensi yang memiliki unsur bahasa atau kata yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kosa kata (Bahasa) anak serta dapat mempermudah untuk belajar membaca permulaan.

b. Kelebihan dan kelemahan media *puzzle*

Kelebihan media *puzzle*

- a) Media *puzzle* dapat menarik minat belajar pada anak.
- b) Dengan media *puzzle* anak dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan pada anak
- c) Sebagai permainan yang dapat mengesah otak sekaligus dapat menghibur anak dalam saat pembelajaran
- d) Pada saat pembelajaran berlangsung ada yang menarik dan terkesan bagi guru yaitu untuk semangat belajar pada anak.
- e) Untuk dapat menguji kejelian anak atau konsentrasi pada anak dalam menyusun huruf
- f) Lebih simple untuk diajarkan pada anak.
- g) Media *puzzle* huruf alfabet mencakup semua focus perkembangan bahasa yaitu keaksaraan yang sesuai dengan STPPA.

Kekurangan media *puzzle*

1. Media *puzzle* huruf alfabet tidak bisa digunakan bersamaan sekaligus, karena dapat membuat anak merasa kebingungan
2. Banyak memakan waktu dalam menyusun kata pada *puzzle* huruf alfabet
3. Pada media *puzzle* huruf alfabet ini tidak sepenuhnya berpusatkan pada anak dikarenakan ada peran guru dalam menyusun kata.

3. Membaca Permulaan

a. Pengertian membaca permulaan

Membaca permulaan berada ditahap awal proses membaca, merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, yaitu anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Membaca permulaan adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk simbol-simbol bahasa (huruf), yang terlihat secara visual dengan lafal atau bunyi huruf menjadi kesatuan bunyi suku kata, kata, sampai menjadi kalimat. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana.⁶

Tujuan dari membaca permulaan yaitu anak mampu memahami dan menyuarakan kata serta kalimat sederhana yang tertulis dengan intonasi wajar, lancar dan tepat dalam waktu yang relative singkat. Mengacuh dari pendapat tersebut untuk taman kanak-kanak atau kalimat sederhana yang dibaca dapat disertai gambar supaya anak merasa terbantu ketika membaca. Jadi jika anak belum dapat membaca kata atau kalimat sederhana tersebut maka anak dapat membaca gambar.⁷

b. Tahapan membaca permulaan

Menurut Glen dalam susanto mengatakan bahwa tahap membaca permulaan dimulai dengan :⁸

a) Pengenalan huruf

⁶ Sagita Krissandi, A. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD. Bekasi: Media Maxima.

⁷ Ibid.

⁸ Susanto, Ahmad. 2011,. Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: kencana

Kemampuan pengenalan huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri aksara dalam melakukan tata tulis, langkah dalam pengenalan huruf kepada anak usia dini yaitu seperti menyebutkan huruf, menunjukan huruf, menghubungkan huruf dengan gambar.

b) Mengenal suku kata

Mengenal suku kata adalah struktur yang terjadi satu atau urutan fonem yang merupakan konstituen kata, suku kata dapat berupa huruf vokal maupun huruf kosonan.

c) Mengenal kata

Mengenal kata adalah kemampuan mengikuti teks tertulis dengan menyebutkan kata kata yang baru di dengar menunjukkan kata-kata yang dapat dikenali menunjukkan kata orang, benda, tempat, tumbuhan, hewan, gagasan, dan sebagainya seperti nama binatang, nama warna dan nama benda.

B. Kajian Pustaka

Penelitian-penelitian sejenis ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, membahas tentang penelitian terdahulu penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut adalah :

Tabel 2.1
Kajian pustaka

No.	Nama Penelitian, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Sukma Sari Indah Fortuna, Tawaduddin Nawafilaty, Moh. Luthfillah "Pengembangan media pohon baca untuk meningkatkan kemampuan"	-Penelitian ini sama yang menerlar belangi tentang rendahnya kemampuan	-penggunaan tentang media pada pembelajaran membaca permulaan menggunakan pohon baca.	Menggunakan media pohon baca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan

	membaca permulaan anak kelompok B” (2021) ⁹	membaca permulaan -Penelitian ini menggunakan <i>research and development</i>	-penelitian ini bertujuan untuk meneliti anak kelompok B pada anak usia 5-6 tahun	
2.	Noviana Rochmi Widayati “Pengembangan alat permainan edukatif <i>puzzle</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan taman kanak kanak (2018) ¹⁰	-penelitian ini menggunakan <i>research and development</i> -penggunaan media <i>puzzle</i> untuk membaca permulaan	-penelitian ini yang membedakan mengenalkan <i>puzzle</i> huruf entang binatang dibuat pada penelitian anak kelompok 4-6 tahun	Menggunakan edukatif <i>puzzle</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan
3.	Ketut gading, Mutiara magta, fenny pebrianti “pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan” (2019) ¹¹	-Penelitian ini bertujuan terhadap kemampuan membaca permulaan	-penelitian ini bertujuan untuk menelitian kuantitatif yang berbentuk eksperimen - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan.	Menggunakan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada kelompok B
4.	Nurmi Yunita,Rita Kurnia,David Chairillsyah. Pengaruh media <i>typewriter alphabet</i> terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini (2020) ¹²	-penelitian ini sama dengan penelitian yang akan dibuat membahas tentang membaca permulaan	-Penelitian ini yang membedakan yakni dari usia anak 5-6 tahun pada kelompok B - Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang berbentuk eksperimen dengan model penelitian one group pretest posttest design. -pada media pembelajaran ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun pada kelompok B sedngkan penelitian yang akan dibuat	Menggunakan media <i>typewriter alphabet</i> untuk kemampuan membaca permulaan

⁹ Sukma Sari Indah Fortuna, Tawaduddin Nawafilaty, Moh. Luthfillah “ pengembangan media pohon baca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B” (universitas Islam Lamongan vol1 No1 Tahun 2021) 1-3

¹⁰ Noviana Rochmi Widayati “pengembangan alat permainan edukatif *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan taman kanak kanak” universitas negeri Yogyakarta jurnal prodi teknologi pendidikan vol 7 no 7 2018

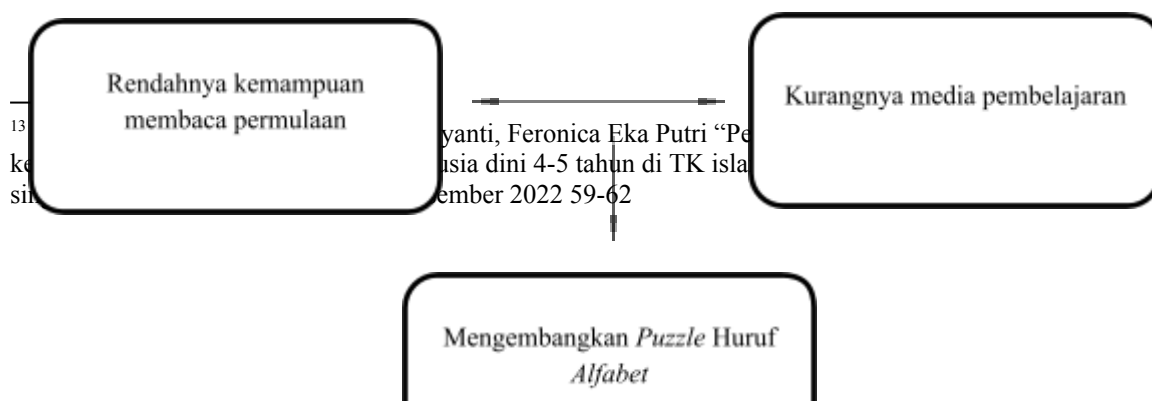
¹¹ Ketut gading, Mutiara magta, Fenny pebrianti “pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan” universitas ganesh singaraja Indonesia vol24 no3 2019 p-issn 1829-877X e-issn 2685-9033 270-272

¹² Nurmi Yunita,Rita Kurnia,David Chairillsyah “pengaruh media *typewriter alphabet* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini” (Universitas Riau vol 3 No 1 tahun 2020)

			menggunakan media yang ditujukan kepada anak usia 4-5 tahun dikempok A.	
5.	Mita Dewi Purnamasari, Astuti Darmiyanti, Feronica Eka Putri “pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini 4-5 tahun di TK islam hanifa kerrawang” (2022) ¹³	-menggunakan penelitian yang bertujuan untuk anak usia 4-5 tahun terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.	Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah PreExperimental Designs dengan model One Group Pretest Posttest -dalam penelitian ini untuk mengenal huruf saja	Penggunaan media puzzle huruf media puzzle huruf harus berkembang kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

C. Kerangka Konseptual

Tabel 2.2
Kerangka Konseptual



13
ke
sif

yanti, Feronica Eka Putri “Pe
usia dini 4-5 tahun di TK isla
ember 2022 59-62

