

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode pembelajaran**

Metode adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam kegiatan supaya tujuan yang sudah ditentukan tercapai secara optimal.<sup>11</sup> Ini berarti bahwa metode digunakan untuk menerapkan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Abdurrahman Ginting mengartikan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan bermacam-macam prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri anak.<sup>12</sup>

Dengan kata lain metode pembelajaran adalah strategi penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa di dalam kelas baik secara individual maupun secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap,

---

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 147

<sup>12</sup> Abdurrahman Ginting, Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Humaniora, 2008), 42.

dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.<sup>13</sup> Dalam kenyataannya, cara atau metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memfokuskan siswa dalam menguasai pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Khusus metode pembelajaran di kelas, efektifitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan dan memberikan metode pembelajaran bagi siswa.

## 2. Prinsip menentukan metode pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip penentuan metode dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :<sup>14</sup>

- a. Prinsip motivasi dan tujuan belajar. Motivasi memiliki posisi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Belajar tanpa motivasi tidak akan bermakna. Demikian juga tujuan, proses belajar mengajar yang tidak mempunyai tujuan yang jelas, maka pembelajaran tersebut akan tidak terarah.

---

<sup>13</sup> Abu Ahmadi – Joko Tri Prastya, Strategi Belajar Mengajar (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), 52.

<sup>14</sup> Ibid., 56-59

- b. Prinsip kematangan dan perbedaan individual. Semua perkembangan pada anak mempunyai tahapan yang berbeda-beda, karena itu setiap guru harus memperhatikan waktu dan tingkatan perkembangan anak, minat, intelegensi dan emosi kecepatan menangkap pelajaran, serta pembawaan dan faktor lingkungan anak.
- c. Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis. Belajar dengan memperhatikan peluang secara maksimal kepada partisipasi anak didik dan pengalaman langsung bagi anak. Hal ini akan lebih memiliki makna dari pada belajar verbalistik.
- d. Integrasi pemahaman dan pengalaman. Penyatuan pemahaman dan pengalaman menghendaki suatu proses pembelajaran yang mampu menerapkan pengalaman nyata dalam suatu proses belajar mengajar.
- e. Prinsip fungsional. Belajar merupakan proses pengalaman hidup yang bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya. Setiap kegiatan belajar tidak bisa lepas dari nilai manfaat, sekalipun bisa berupa nilai manfaat teoritis atau praktis bagi kehidupan sehari-hari.
- f. Prinsip pengembiraan. Belajar merupakan proses yang terus berlanjut tanpa henti, tentu seiring kebutuhan dan tuntutan yang terus berkembang. Berkaitan dengan kepentingan belajar yang

terus menerus, maka metode mengajar harus inovatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip penentuan metode pembelajaran di atas, diharapkan dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan secara efektif dan efisien dan dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan yang akan dicapai, karena dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut seorang guru bisa mempertimbangkan metode yang sesuai digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3. Media pembelajaran

Media adalah alat komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "perantara" yakni perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich menyebutkan media tersebut seperti film, televisi, bahan tercetak (printed materials), komputer, diagram dan instruktur dll.<sup>15</sup>

Media adalah segala sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dari sumber menuju penerima. Serta sesuatu yang digunakan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Arsyad, Azhar . 2014. Media Pembelajaran. Jakarta:Raja Grafindo Persada

<sup>16</sup> Hairudin dkk,. 2008. Bahan Ajar Cetak Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta. Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan kepada anak untuk belajar.”<sup>17</sup>

Jadi, kesimpulan dari pendapat tentang media pembelajaran tersebut yaitu suatu bentuk komponen peralatan yang digunakan dalam menyampaikan pesan, membantu menekankan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa atau anak didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### 4. Fungsi media pembelajaran

Peranan media dalam proses belajar mengajar.<sup>18</sup>

##### a. Memperjelas Penyampaian Pesan dan Mengurangi Verbalitas

Penggunaan media dapat membantu manusia dalam mengatasi keterbatasan indera manusia sehingga proses penyampaian pesan menjadi lebih jelas. Penggunaan media bisa mengurangi verbalitas karena media mampu memotivasi anak untuk berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga informasi yang diperoleh siswa tidak hanya dari guru saja melainkan mereka juga turut serta dalam mencari dan memperoleh informasi melalui media pembelajaran sebagai eksplorasi dirinya.

---

<sup>17</sup> Kamus Bahasa Indonesia. 2003. Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.

<sup>18</sup> Sadiman, Arief S. 2003. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

b. Meningkatkan Pemahaman siswa Terhadap Materi pembelajaran

Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, mampu memperjelas informasi/pesan terkait materi pembelajaran yang diperoleh anak didik. Selain itu, melalui media pembelajaran siswa dapat berperan aktif secara maksimal dalam mendapat pengetahuan terkait materi pembelajaran, maka hal tersebut secara otomatis dapat meningkatkan pemahaman anak didik.

c. Mempraktekkan sesuatu yang Abstrak menjadi sesuatu yang Konkrit dan Jelas

Banyak bentuk materi pelajaran, salah satunya adalah materi yang bersifat abstrak. Hal yang abstrak ini sulit dimengerti terutama bagi anak usia dini. Oleh sebab itu, media dapat menjadikan sesuatu yang abstrak dapat dipahami secara konkrit dan jelas yang dapat di praktekkan langsung oleh anak. Misalnya ketika mengajarkan makna kasih sayang, Tuhan, Malaikat, dan lain-lain.

d. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu dan Kemampuan Indera Manusia

Manusia mempunyai keterbatasan indera untuk dapat memahami tentang lingkungan kehidupannya jika hanya

mengandalkan kemampuan inderanya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan bantuan berbagai alat yaitu dengan menggunakan berbagai media. Salah satunya pada lingkup pendidikan.

e. Penggunaan Media Pelajaran yang Sesuai Dapat Mengurangi Sikap Pasif Peserta Didik

Dengan menggunakan media, anak memiliki kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara maksimal terhadap media tersebut.penggunaan media berfungsi untuk:<sup>19</sup>

- 1) Meningkatkan minat dalam belajar
- 2) Terciptanya interaksi yang lebih langsung dan luas antara siswa dengan lingkungan dan kehidupan sehari-harinya.
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

f. Menstimulasi Perkembangan Anak Sesuai dengan Sifat Unik yang Diakibatkan oleh Lingkungan yang Berbeda

Setiap anak berasal dari lingkungan keluarga dengan latar belakang yang berbeda. Perbedaan tersebut antara lain dari segi budaya, agama, tingkat pendidikan, dan sosial ekonomi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, setiap siswa mempunyai keunikan tersendiri dan berpengaruh terhadap

---

<sup>19</sup> Zaman, Badru, dkk. 2005. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta:Universitas Terbuka.

proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus menggunakan media yang sesuai dengan latar belakang para siswanya. Misalnya guru menggunakan variasi media untuk mengatasi perbedaan cara belajar para siswanya, sehingga media tersebut dapat:

- 1) Memberikan rangsangan yang sama;
- 2) Menyamakan perolehan pengalaman;
- 3) menciptakan pemahaman yang sama bagi siswanya.

g. Media Memberikan inovasi dalam Proses Belajar Mengajar

Dengan penggunaan media yang bervariasi, maka suasana pembelajaranpun akan menyenangkan dan menarik bagi anak. Hal ini disebabkan oleh setiap media yang mempunyai karakteristik yang memberi kesempatan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dalam berbagai macam metode..

h. Memberi Kesempatan pada Siswa untuk Mengulangi materi pembelajaran yang Diberikan

Dalam kegiatan belajar, mungkin ada beberapa informasi yang terlewat oleh anak. Dengan melihat kembali media yang digunakan oleh guru dalam menerangkan, anak dapat menerima kembali informasi pelajaran yang pernah diterimanya tersebut. Sehingga pemahaman anak lebih maksimal.

i. Membantu Kelancaran Pelaksanaan Proses Pembelajaran dan Mempermudah Tugas Guru

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar bisa meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangunkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan juga berpengaruh pada psikologis siswa.<sup>20</sup> Maknanya, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar. Anak akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan tekun dan juga bisa menciptakan rasa ingin tau yang tinggi.

5. Aspek perkembangan kognitif anak

Pada penelitian ini, akan membahas metode pembelajaran steam dengan media loose parts untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19. Dalam penelitian ini ditekankan pada kemampuan berfikir logis dan simbolik anak. Dalam hal tersebut kemampuan berfikir logis anak lebih ditekankan pada kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; Mengenal pola ABCD-ABCD. Sedangkan kemampuan berfikir simbolis anak ditekankan pada aspek Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Menggunakan

---

<sup>20</sup> Arsyad, Azhar . 2016. Media Pembelajaran. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

lambang bilangan untuk menghitung, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dan Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Menurut Jean Piaget, tahap-tahap tersebut antara lain :

- 5) Tahap sensori-motor : 0 – 2 tahun
- 6) Tahap pra-operasional : 2 – 7 tahun
- 7) Tahap operasional konkrit : 7 – 11 tahun
- 8) Tahap operasional formal : 11 tahun ke atas

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun :

Menurut Piaget, anak usia 5-6 termasuk pada tahap pra-operasional yang dibagi menjadi 2 subtahap yang pertama yaitu subtahap berpikir simbolik dan subtahap pemikiran intuitif<sup>21</sup>. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan berfikir melalui benda-benda abstrak sebagai cara memahami benda yang nyata. Serta anak pada usia ini,

---

<sup>21</sup> Santrock, John W. 2011. Psikologi Pendidikan : Jakarta : Salemba Humanika

mampu berpikir melalui kegiatan eksplorasi yang menyumbang pengalaman-pengalaman bagi anak yang terjadi secara spontan.<sup>22</sup>

Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

## **B. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka pada penelitian ditujukan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan ditulis oleh peneliti. Setelah melakukan tinjauan pustaka dari sumber media, penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang memiliki hubungan dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “Efek Metode *STEAM* pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun”, karya Siti Wahyuningsih<sup>1</sup>, Adriani Rahma Pudyaningtyas<sup>2</sup>, Ruli Hafidah<sup>3</sup>, Muhammad Munif Syamsuddin<sup>4</sup>, Upik Elok Endang Rasmani<sup>5</sup>, Novita Eka Nurjanah<sup>6</sup>, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret. Jurnal tersebut membahas tentang bagaimana Efek Metode *STEAM*

---

<sup>22</sup> A Latar Belakang, “Identifikasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk se-kecamatan praya kabupaten lombok tengah tahun ajaran 2014/2015 jurnal” (2015).

pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.<sup>23</sup> Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah jurnal tersebut sama dalam hal meneliti tentang metode *steam* pada pembelajaran anak usia dini. Perbedaannya yaitu, penelitian tersebut mengacu pada kreativitas anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian ini mengacu pada media *loose parts*. Adapun alasan penggunaan jurnal ini dalam sumber referensi karena jurnal ini dianggap memenuhi kriteria dalam konteks perbandingan teori dengan penelitian ini.

2. Jurnal dengan judul “*Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*”, karya Muniroh Munawar<sup>1</sup>, Fenny Roshayanti<sup>2</sup>, Sugiyanti<sup>3</sup>, Universitas PGRI Semarang. Jurnal tersebut membahas tentang pelaksanaan pembelajaran *STEAM* pada PAUD di kota semarang.<sup>24</sup> Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah jurnal tersebut sama dalam meneliti tentang pembelajaran steam pada paud. Perbedaannya yaitu, penelitian tersebut mengacu pada pembelajaran steam di kota semarang,

---

<sup>23</sup> Siti Wahyuningsih et al., “Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 305.

<sup>24</sup> Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, dan Sugiyanti Sugiyanti, “IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (2019): 276.

sedangkan penelitian ini mengacu pada pembelajaran *steam* di era pandemi covid-19. Adapun alasan penggunaan jurnal ini dalam sumber referensi karena jurnal ini hampir memiliki kesamaan dalam hal subyek penelitian yaitu pendidikan anak usia dini.

3. Jurnal dengan judul “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*”, karya Titania Widya Prameswari<sup>1</sup>, Anik Lestaringrum<sup>2</sup>, Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri<sup>1,2</sup>, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2</sup>. Jurnal tersebut membahas tentang pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada anak usia 4-5 tahun.<sup>25</sup> Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah jurnal tersebut sama dalam meneliti tentang pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* pada anak usia dini. Perbedaannya yaitu, penelitian tersebut menggunakan desain penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Adapun alasan penggunaan jurnal ini dalam sumber referensi karena jurnal ini memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran pada anak usia dini.

---

<sup>25</sup> Prameswari, Titania, dan Anik Lestaringrum. “Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Efektor* 7, no. 1 (2020): 24–34.

4. Artikel dengan judul “Metode *Steam Loose Parts* Untuk Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam *Setting* Keluarga”, karya Rini Suprihati, Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET Semarang. Artikel tersebut membahas tentang mengaplikasikan metode pembelajaran *STEAM loose part* dalam pendidikan penanaman karakter pada anak usia dini dengan setting kehidupan keluarga sehari-hari.<sup>26</sup> Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah jurnal tersebut sama dalam meneliti tentang metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts* dalam setting keluarga. Perbedaannya yaitu jurnal tersebut mengacu pada penanaman karakter anak usia dini, sedangkan penelitian ini mengacu pada ke efektifan metode dan media pembelajaran di era pandemi covid-19. Adapun alasan penggunaan jurnal ini dalam sumber referensi karena jurnal ini memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran pada anak usia dini.
5. Jurnal dengan judul “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun. Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Steam* Dengan Media *Loose Parts*”. Karya Anita Damayanti1,

---

<sup>26</sup>Suprihati, Rini. “METODE STEAM LOOSE PARTS UNTUK PENANAMAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DALAM SETTING KELUARGA.” *Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas IVET Semarang* 53, no. 9 (1967): 1–11.

Sriyanti Rachmatunnisa<sup>2</sup>, dan Lia Rahmawati<sup>3</sup>, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jurnal tersebut membahas tentang proses dan hasil pembelajaran Jarak Jauh berbasis *STEAM* dengan Media *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun.<sup>27</sup> Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah jurnal tersebut sama dalam meneliti tentang metode pembelajaran *steam* jarak jauh atau dari rumah dengan menggunakan media *loose parts*. Perbedaannya yaitu, jurnal tersebut mengacu pada peningkatan kreativitas berkarya anak usia dini, sedangkan dalam penelitian ini mengacu pada tingkat ke efektifan metode dan media pembelajaran yang digunakan selama belajar melalui jarak jauh atau dari rumah. Adapun alasan penggunaan jurnal ini dalam sumber referensi karena jurnal ini memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran pada anak usia dini.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah hubungan antara teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematika penelitian. Kerangka

---

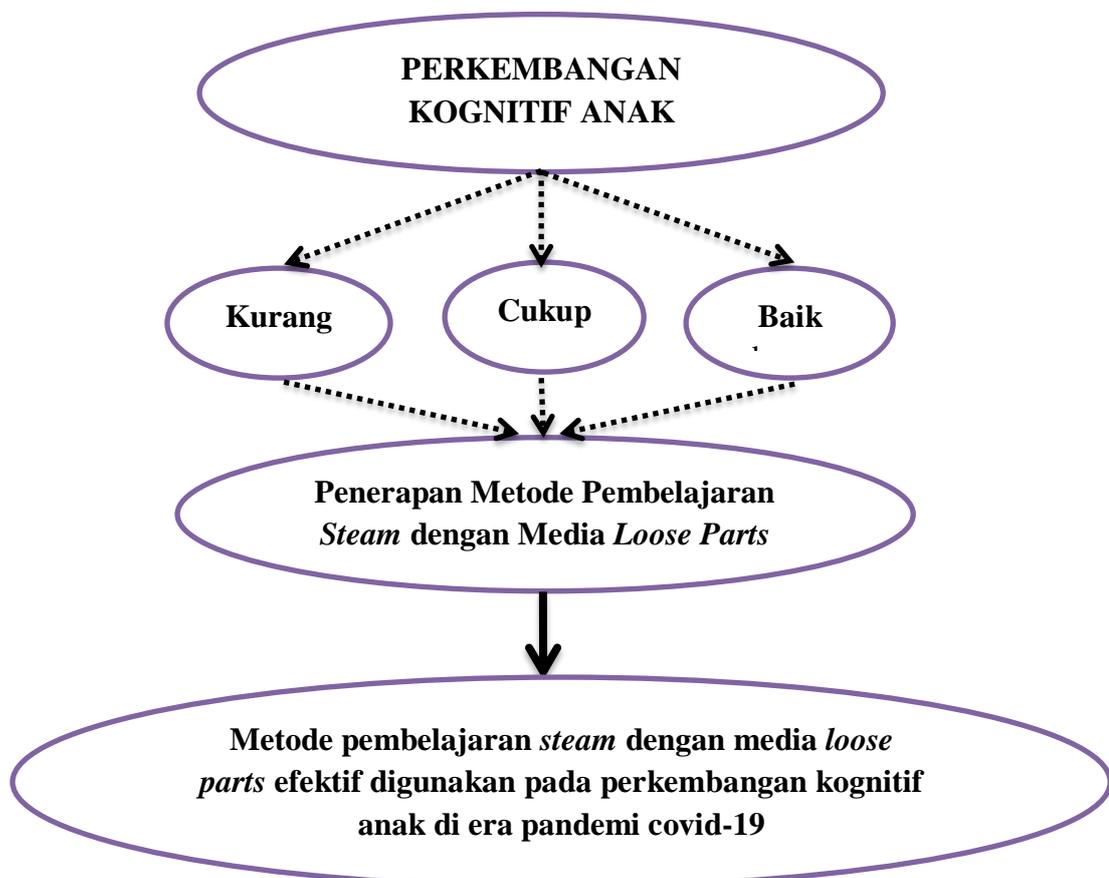
<sup>27</sup> Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90.

konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menerangkan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian.

Kerangka konseptual dari penelitian ini adalah melihat adanya efek pembelajaran *steam*, media *loose parts* pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19. Dalam penelitian ini akan dipaparkan tentang adanya efek pembelajaran *steam*.

Berdasarkan analisis tersebut maka kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka konseptual**



#### **D. Hipotesis**

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat dugaan karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Sehingga hipotesis yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan pada perkembangan kognitif anak di era pandemi covid-19 dengan menggunakan metode pembelajaran *steam* dengan media *loose parts*.