

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

#### 2.1 Media Gambar

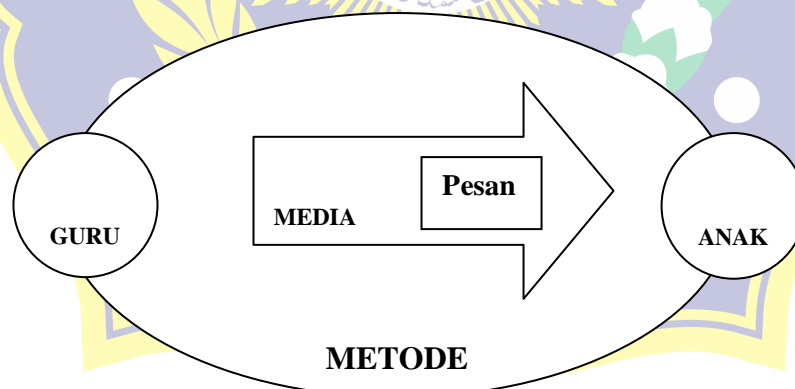
##### 2.1.1 Media Pembelajaran

Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) membagi sumber belajar menjadi 6 jenis yaitu pesan, manusia, material (*media-software*), peralatan (*hardware*), teknik (metode) dan lingkungan (Soeharto, 2003). Guru tidak selamanya bisa membawa siswa ke benda atau obyek atau peristiwa sebenarnya. Maka guru dapat menggunakan suatu alat atau media. Media yang dimaksud dalam dunia pendidikan ialah yang bentuk maupun fungsinya sudah dirancang sehingga bisa digunakan untuk memperlancar kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Briggs media berarti sarana fisik untuk menyampaikan materi pengajaran (isi pesan) seperti buku, film, video, *slide*, dan komputer bagi siswa agar proses belajar bisa terjadi (Sadiman, 1989).

Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat komunikasi atau penerima pesan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pengajaran adalah peralatan atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam pengajaran, agar mutu pengajarannya lebih baik dan proses komunikasi

antar guru dan siswa dapat berjalan lancar. Dalam situasi belajar mengajar, peran guru sangat dominan, namun di saat lainnya peran media adalah yang dominan. Faktor dominan dalam pengajaran selalu berubah sesuai dengan situasi dan kondisi. Itulah sebabnya, guru harus pandai-pandai menggunakan media pengajaran yang cukup bervariasi dalam pengajaran.

Media pembelajaran berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks, Depdiknas (2005:148). Media belajar anak tidak harus mahal bahkan dapat diperoleh dari benda-benda yang tidak dipakai. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (dalam Cucu Eliyawati, 2005:104) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan alat sarana komunikasi. Media bisa dipertimbangkan sebagai media pendidikan jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Hubungan antara media dengan pesan dan metode dalam proses pendidikan digambarkan oleh Heinich, dkk dalam Cucu Eliyawati (2005:104) sebagai berikut :



Gambar 1. Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pendidikan

Di dalam situasi proses pendidikan untuk anak usia dini juga terdapat pesan – pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan

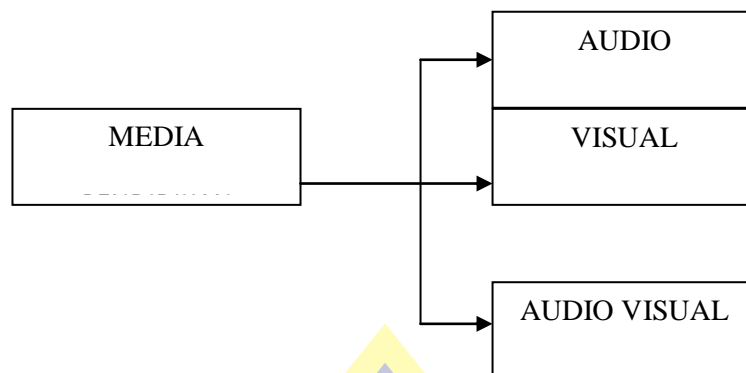
isi dari tema atau topik kegiatan belajar. Pesan - pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur kegiatan belajar tertentu yang disebut metode.

Media gambar adalah seperangkat alat bantu berupa media visual yang dapat diamati oleh setiap orang yang memandangnya dan digunakan sebagai pelengkap dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Sedangkan gambar adalah media yang diamati oleh setiap orang yang memandangnya sebagai wujud dari perpindahan atau dari keadaan yang sebenarnya, baik mengenai pemandangan benda atau barang.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di Sekolah. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sudarwan darmin (1995 : 7) bahwa media adalah perangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Media gambar adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, yang berbentuk media gambar. ( Sardiman, 1986 ).

### **2.1.2 Jenis – jenis Media Pendidikan**

Cucu Eliyawati (2005:113) menyebutkan berbagai jenis dan karakteristik media pembelajaran yang digambarkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 2. *Klasifikasi Media Pendidikan*

Gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Media visual

Adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini paling sering digunakan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang disampaikan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) terdiri atas **media gambar diam/mati**, media grafis, media model dan media realia; dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar diam/mati, yaitu gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan tema yang diajarkan. Gambar diam ini ada yang bersifat tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam ini, antara lain :

- a. dapat menerjemahkan ide/gagasan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit
- b. mudah menggunakannya dan tidak membutuhkan peralatan lain
- c. tidak mahal
- d. dapat digunakan pada setiap kegiatan pendidikan dan semua tema.

Sedangkan kelemahan media gambar ini misalnya ukuran terkadang kurang sesuai jika digunakan pada kelas besar dan tidak bisa menimbulkan gerak karena termasuk media dua dimensi.

### **2. Media Audio**

Adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. contohnya program kaset suara dan radio. Pada umumnya media ini digunakan pada pendidikan anak usia dini untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek mendengarkan.

### **3. Media Audio-Visual**

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual, biasa disebut media pandang-dengar. Media ini dapat menyajikan pesan – pesan sesuai dengan tema kegiatan kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.

Dalam batas - batas tertentu media ini dapat menggantikan tugas - tugas guru, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai pesan atau materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa menjadi fasilitator

belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh media audio-visual adalah video pendidikan, program televisi pendidikan dll.

Menurut Djamaah dan Zain (1995 : 140-141) macam – macam media pembelajarn adalah sebagai berikut :

1. Media auditif : Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti : radio, tape
2. Media visual :Adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan contoh : foto, gambar, lukisan.
3. Media audio visual : Adalah media yang mempunyai unsur suara atau unsur gambar contohnya : TV

### **2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam penyampaian informasi khususnya saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung ada beberapa hambatan yang sering muncul antara lain keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa, persepsi siswa yang berbeda, perhatian yang bercabang, tidak ada tanggapan, kurang perhatian, lingkungan belajar yang mengganggu. Dengan digunakan media diharapkan dapat mengatasi hal tersebut, karena fungsi media pengajaran antara lain (Arsyad, 2003):

- a. Menarik perhatian siswa dan dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, hal ini terjadi karena peranan warna, gerakan, intonasi suara, bentuk rancangan yang dibuat.
- b. Memperjelas makna bahan pelajaran.
- c. Mencegah kesalahan persepsi atau penafsiran.

- d. Mempersamakan pengalaman karena perangsang yang sama.
- e. Memusatkan perhatian siswa.
- f. Memperbanyak kegiatan siswa sehingga memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (siswa aktif).
- g. Memberikan kesempatan siswa memberikan tanggapan.
- h. Mengatasi keadaan fisik lingkungan belajar yang tidak mendukung misal adanya keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

#### **2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran telah lama di akui oleh pengguna. Apa yang dikatakan oleh Jerrold ini memang cukup beralasan karena media difungsikan memindah pesan atau informasi dan menolong bagi sumber pesan atau informasi yang dalam penyampaiannya kepada penerima pesan yang sangat lambat dikarenakan ada beberapa gangguan atau hambatan. Seperti yang dikemukakan Latuheru (1988 : 41) bahwa ada beberapa keuntungan yang diperoleh dari media diantaranya dapat digunakan pada semua jenjang pembelajaran dan menghemat waktu dan tenaga guru, serta menarik perhatian siswa atau anak didik. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
2. Melalui media pengajaran konsep atau tema pelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit.
3. Pembelajaran tidak membosankan.

4. Lebih menarik minat kesenangan siswa serta memberikan motivasi belajar siswa.
5. Semua indera siswa dapat diaktifkan dan guru berproses sehingga kelemahan dalam salah satu indera dapat diimbangi oleh indera lain.
6. Membantu mendekatkan dunia teori dengan realistik.

### **2.1.5 Tujuan Penggunaan Media Gambar**

Tujuan guru menggunakan media gambar untuk pengenalan huruf bagi siswa usia dini di kelompok bermain adalah :

1. Dapat memperlihatkan secara langsung benda yang akan di pelajari.
2. Media pembelajaran ini mempunyai arti bahwa menggunakan media, perhatian siswa meningkat dan mengarah pada apa yang sedang di peragakan. ( Widjayanata.Rochman 1979 : 29 )
3. Dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. (sudjana, 1991 : 3)
4. Agar pesan dan informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin (soeparno, 1998 : 5)
5. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan meningkatkan belajar siswa (widjayanoto, Rohman 1979 : 3)
6. Media pembelajaran memungkinkan mengajar lebih sistematis teratur dan dipersiapkan secara sistematis pula.

### **2.1.6 Kriteria Media Gambar yang Baik**



Menurut Hamalik oemar (1994 : 63) dalam memilih gambar yang baik dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

1. Keaslian gambar : Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya.
2. Kesederhanaan : Gambar sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu mempunyai nilai estetik secara murni dan mengandung nilai praktis.

### **2.1.7 Kelebihan dan kelemahan media gambar**

Menurut Amir Hamzah sulaiman (1988 : 29) kelebihan media gambar sebagai berikut :

1. Gambar mudah diperoleh, bisa digunting dari majalah atau dibuat sendiri.
2. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar.
3. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran.

Menurut Arief s. sadiman (1990 : 29) :

1. Sifatnya konkrit
2. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar
3. Koleksi gambar dapat diperbesar terus

Selain di uraikan tentang kelebihan media gambar, Arief s. sadiman (1990 : 31) juga menguraikan tentang kelemahan media gambar sebagai berikut :

1. Gambar yang hanya menekan pada persepsi indera mata.

2. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Sangat terbatas untuk kelompok besar.

## **2.2 Pengenalan Huruf**

### **2.2.1 Kemampuan Mengenal Huruf**

Pada dasarnya kemampuan mengenal huruf merupakan proses dasar anak untuk memahami bacaan-bacaan atau keadaan lingkungan, mengenalkan huruf merupakan pemula yang diberikan pada anak usia dini untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Mengenal huruf adalah pelajaran permulaan agar siswa dapat membaca kata-kata, dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat, pegajaran mengenal huruf permulaan disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan kejiwaan peserta didik menurut Ritawati (1996 : 43 )

Mengenalkan huruf menjadi kata adalah kegiatan dalam menerapkan kemampuan berbahasa (linguistik) dengan melibatkan faktor biologis yang dipengaruhi oleh lingkungan, dengan mengenalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sebagai tingkatan awal dalam belajar membaca. Sahari (1994 : 11)

Sedangkan menurut Harirs dan Sipay (1980) menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan proses menafsirkan makna bahwa bahasa tulis secara tepat. Pengenalan makna kata sesuai dengan konteksnya dan itu merupakan prasyarat yang diperlukan untuk memahami pesan yang terdapat pada bahan bacaan. Tujuan membaca permulaan tidak terlepas dari tujuan pendidikan pada umumnya dan

tujuan pengajaran pada khususnya. Tujuan mengenal huruf permulaan pada dasarnya adalah memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan siswa untuk menguasai tehnik bacaan dan menangkap isi bacaan dengan baik dan benar.

Menurut Ritawati (1996 : 51) langkah-langkah mengenal huruf sebagai berikut :

- **Mengenalkan gambar dan unsur huruf**



Bola

- Mengenalkan bunyi dari masing-masing huruf
- Meniru mengucapkan bunyi huruf

Misalnya : b.o.l.a

- Merangkai huruf menjadi satu kata.

### 2.2.2 Metode suku kata

Pengertian metode suku kata menurut Depdikbud (1992:12) metode suku kata adalah suatu metode yang memulai pengajaran membaca permulaan dengan menyajikan kata –kata yang sudah dirangkai menjadi suku kata kemudian suku – suku kata itu dirangkai menjadi kata yang terakhir merangkai kata menjadi kalimat

Misalnya :

Mata : MA - TA

Kaki : KA - KI

Mata kaki

Sedangkan pendapat Muhammad Amin (1995:207) metode suku kata adalah suatu metode yang dimulai dengan mengajar suku-suku kata kemudian suku kata digabungkan menjadi kata dan diuraikan menjadi huruf.

Misalnya :

Mata : MA - TA

m - a - t - a

Sesuai dengan suku kata itu masing-masing suku kata dibeda-bedakan, ada yang terdiri atas satu hurufawal dan konsonan atau satu vocal diapit oleh konsonan. Dalam metode suku kata perlu diperhatikan huruf yang akan diperkenalkan, sebaiknya dimulai dengan jumlah yang terbatas tetapi yang melahirkan kombinasi yang bermacam-macam.

Misalnya :

i-tu

i-ni

Keunggulan metode suku kata, setiap metode memiliki keuntungan dan kelemahan masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Makmur Karim (1984) yang mengatakan keuntungan dari metode suku kata yang membantu anak dalam membaca permulaan, antara lain :

- a. Dalam membaca tidak ada mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat proses penguasaan kemampuan membaca permulaan.
- b. Dapat belajar mengenal huruf dengan mengupas atau menguraikan suku kata yang dipergunakan dalam unsure-unsur hurufnya.
- c. Penyajian tidak memakan waktu lama.

- d. Dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata.

### 2.2.3 Pengenalan Huruf dan Membaca Permulaan

Dulu guru mengajar anak mengenal huruf menunjukkan huruf “a” sambil bilang “a”, “b”, “be”. Jadi kalau digandeng “b, a” membacanya “ba”. Sering anak bingung kenapa “ba” tidak dibaca “bea”, karena huruf “b” sendiri dibaca “be”. Cara belajar bahasa seperti dikenal dengan istilah phonic, berasal dari kata fonem yang berarti bunyi huruf atau kata. Depdiknas (2005:173).

Isabelle Leberman, dkk (1974:173) mengajarkan bahasa dengan cara yang berbeda dengan Phonic. Ia memberikan suatu kata kepada nak, lalu anak disuruh mengidentifikasi suara apa saja yang ada pada kata tersebut. Misalnya ia member kata “bat” lalu bertanya, berapa bunyi yang kamu dengar dari kata tersebut ? anak disuruh mengetuk meja dengan sesuai dengan jumlah bunyi yang ia dengar dari kata tersebut.

Menurut Ken Goodman (1965:173) memberi daftar kata kepada anak, kemudian anak disuruh membaca daftar kata yang diambil dari suatu cerita. Anak disuruh menyatakan kata yang tidak diketahui maknanya. Hasilnya menyatakan banyak kata yang anak semula tidak tahu menjadi tahu artinya. Penelitian diatas memunculkan pembelajaran bahasa yang dikenal “whole language” dimana anak belajar mengenali huruf dan bunyi dari konteks yaitu dari bahasa yang ia gunakan. Misalnya guru bertanya siapa namamu ? anak menjawab ani, guru bertanya bunyi apa yang kamu dengar dari namamu itu ? lalu anak mulai mengidentifikasi

bunyi huruf seperti “a’ dan “ni”. Jadi anak belajar dari konsep menyeluruh ke parsial.

### **2.2.5 Strategi Pembelajaran Pengenalan Huruf dengan permainan media gambar**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:25). Dalam pelaksanaan permainan membaca lingkungan sangat menentukan strategi pembelajaran antara lain perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Menciptakan suasana kondusif cocok serta memotivasi minat baca anak.
2. Mengembangkan kemampuan anak.
3. Menciptakan ruangan diluar maupun di kelas yang dapat menumbuhkan kreativitas rasa aman dan kebebasan.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:25). Untuk melaksanakan permainan membaca perlu mengidentifikasi kemampuan yang diharapkan dicapai dalam pelaksanaan kegiatan belajar ditaman kanak-kanak yang relevan. Berbagai kemampuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar ditaman kanak-kanak dapat disusun dan dikelompokan dalam permainan membaca meliputi beberapa hal yaitu :

#### **1. Kemampuan mendengar**

Kemampuan mendengar merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati alam dan mendengar pendapat oaring lain dengan indera pendengaran. Kemampuan ini berkaitan dengan kesanggupan anak menangkap isi pesan dari orang lain secara benar.

## 2. Kemampuan melihat dan memahami

Kemampuan melihat dan memahami merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati dan mengamati alam dan menggunakan indera penglihatan. Kemampuan ini merupakan bentuk kesanggupan anak melihat sesuatu (benda atau peristiwa). Serta memahami hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu tersebut (dari benda atau peristiwa yang dilihat).

## 3. Kemampuan berbicara (komunikasi)

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain.

## 4. Kemampuan membaca gambar

Kemampuan membaca gambar merupakan kemampuan mengungkap kesanggupan anak membaca sesuatu dengan menggunakan gambar. Kemampuan tersebut tahap awal dalam membaca permulaan.

### **2.3 Hubungan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf**

Melalui media gambar akan mempengaruhi kemampuan mengenal huruf kepada anak usia dini, karena penggunaan media gambar anak dapat menghayati dan mengamati dengan menggunakan indera penglihatan. Dengan metode media guru akan lebih mudah menilai dan menentukan keberhasilan pembelajaran linguistik disekolah.(Depdiknas,2000:31). Kemampuan belajar ini sebagai tahap awal dalam membaca permulaan sehingga anak dapat menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.

(Bhs.11) serta dapat Mengelompokkan atau menyebutkan kembali huruf yang sudah dipelajari.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru untuk merangsang pembelajaran anak sehingga pembelajaran menarik perhatian siswa dan mempermudah proses belajar sehingga suasana bisa menjadi kondusif dan menyenangkan.

Dalam pengembangan di taman kanak-kanak terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui bentuk permainan. Berapa metode pendekatan yang di maksud diantaranya adalah :

1. Metode sintesa (Montessori). Bahwa suatu unsur (huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (bersosialisasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita bermakna. Permainan membaca Montessori di lakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya “a” disertai gambar angsa, ayam (jenis binatang) atau anggur, apel (jenis buah).
2. Metode global (Decroly) mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global. Metode ini berdasarkan teori gestalt yang dikembangkan dari ilmu Gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam prespektif gestalt, anak pertama kali memaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang terlebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsure hanya berarti jika “a” ini fungsionalnya dalam kata atau kalimat (misalnya



“ayam berlari”). Atas dasar ini decroly memperkenalkan membaca permulaan pada anak dimulai dengan memperkenalkan kalimat. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pemecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan.

## 2.4 Hipotesis

### 1. Hipotesis Kerja (Ha)

Ada pengaruh media gambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok B di TK An Nur Sokobanah Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019.

### Hipotesis Nol (Ho)

Tidak ada pengaruh media gambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok B di TK An Nur Sokobanah Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019.

