

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur.

Perubahan akibat belajar dapat terjadi dalam berbagai bentuk perilaku, dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tidak terbatas hanya penambahan pengetahuan saja. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali pada keadaan semula. Tidak bisa

diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelalahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Perubahannya tidak harus langsung mengikuti pengalaman belajar. Perubahan yang segera terjadi umumnya tidak dalam bentuk perilaku, tapi terutama hanya dalam potensi seseorang untuk berperilaku. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah. Perubahan akan lebih mudah terjadi bila disertai adanya penguat, berupa ganjaran yang diterima – hadiah atau hukuman – sebagai konsekuensi adanya perubahan perilaku tersebut. Perasaan dalam diri karena dapat mengerti dan paham akan apa yang dipelajari.

Cronbach (1954) berpendapat : *Learning is shown by a change in behaviour as result of experince* ; belajar dapat dilakukan secara baik dengan jalan mengalami. Menurut Spears : *Learning is to observe, to read, to imited, to try something themselves, to listen, to follow direction,* dimana pengalaman itu diperoleh dengan mempergunakan panca indra.

Robert. M. Gagne dalam bukunya : *The Condotioning of learning* mengemukakan bahwa : *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth.* Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri

dan keduanya saling berinteraksi. Dalam teori psikologis konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran behaviorisme dan aliran instrumentalisme. Lester. D. Crow and Alice Crow mendefinisikan: Learning is the acquisition of habits, knowledge and attitudes. Belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap. Belajar secara tradisional dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan dalam tingkah laku, yang mengakibatkan adanya pengalaman. Belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku dari suatu organisme dimodifikasi oleh pengalaman.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai

tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu, tingkah laku terminal, kondisi-kondisi tes, standar perilaku. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar. Tingkah laku itu merupakan bagian tujuan yang menunjuk pada hasil yang diharapkan dalam belajar. Kondisi-kondisi tes, komponen ini menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal. Kondisi-kondisi tersebut perlu dipersiapkan oleh guru, karena sering terjadi ulangan/ujian yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Ada tiga kondisi yang mempengaruhi perilaku pada saat tes. Pertama, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes, misalnya buku sumber. Kedua, tantangan yang disediakan terhadap siswa, misalnya pembatasan waktu untuk mengerjakan tes. Ketiga, cara menyajikan informasi, misalnya dengan tulisan atau dengan rekaman dan lain-lain. Tujuan-tujuan belajar yang lengkap seharusnya memuat kondisi-kondisi dimana perilaku akan diuji.

Ukuran-ukuran perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan suatu tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah

mencapai tujuan, misalnya siswa telah dapat memecahkan suatu masalah dalam waktu 10 menit.

Ukuran-ukuran perilaku tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang harus dikerjakan sebagai lambang tertentu, atau ketepatan tingkah laku, atau jumlah kesalahan, atau kedapatan melakukan suatu tindakan, atau kesesuaiannya dengan teori tertentu.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Belajar adalah sesuatu hal yang diwajibkan untuk semua orang, belajar sebenarnya menyenangkan. Namun, selalu ada saja hambatan-hambatan yang membuat kita untuk belajar. Terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi belajar siswa, antara lain : a) Cita-cita atau aspirasi siswa. Dari segi manipulasi kemandirian, keinginan yang tidak terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar, dari segi pembelajaran penguatan dengan hadiah atau hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan menjadi cita-cita. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu yang sangat lama bahkan sampai sepanjang hayat. Cita-cita seseorang akan memperkuat belajar dan mengarahkan perilaku belajar. b) Kemampuan siswa. Keinginan siswa perlu diikuti dengan kemauan atau kecakapan untuk mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi siswa untuk melakukan tugas-tugas perkembangannya. c) Kondisi siswa. Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, lelah atau

marah akan mengganggu perhatiannya dalam belajar. d) Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa akan terpengaruh oleh lingkungan sekitar. e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan karena pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya akan berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan alam, tempat tinggal dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya seperti surat kabar, majalah, radio, televisi semakin menjangkau siswa. Semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajarnya.

Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain : a) Budaya, setiap kelompok etnik mempunyai nilai-nilai tersendiri tentang belajar. Ibu-ibu kebangsaan Jepang lebih menekankan usaha (effort) daripada kemampuan (ability), dibandingkan dengan ibu-ibu kebangsaan Amerika yang mengutamakan penampilan sekolah yang baik. Sistem nilai yang dianut orang tua akan mempengaruhi keterlibatan orang tua secara mendalam dalam upaya-upaya menanamkan energi si anak. b) Keluarga. Faktor keluarga memberikan pengaruh penting terhadap motivasi belajar seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Benjamin Bloom terhadap sejumlah profesional muda (28 tahun samapai 35 tahun) yang berhasil dalam karirnya dalam berbagai lapangan seperti pakar matematika,

neurology, pianis, maupun olahragawan, menunjukkan ciri-ciri yang sama yaitu keterlibatan orang tua mereka. Mereka menunjukkan adanya keterlibatan langsung orang tua dalam belajar anak, mereka melihat dorongan orang tua merupakan hal yang utama di dalam mengarahkan tujuan mereka. c) Sekolah. Peran guru dalam memotivasi anak juga tidak diragukan.

4. Teori Belajar

Bagian ini hanya akan dikemukakan beberapa jenis belajar saja, yaitu: (a) teori behaviorisme; (b) teori belajar kognitif menurut Piaget; (c) teori pemrosesan informasi dari Gagne, dan (d) teori belajar gestalt.

a. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu. Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme ini, diantaranya:

Connectionism (S-R Bond) menurut Thorndike. Dari eksperimen yang dilakukan Thorndike terhadap kucing menghasilkan

hukum-hukum belajar, diantaranya: a) *Law of Effect*; artinya bahwa jika sebuah respon menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus – Respon akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus – Respons. b) *Law of Readiness*; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pemberdayagunaan satuan pengantar (Conduction Unit), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. c) *Law of Exercise*; artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak pernah dilatih.

Classical Conditioning menurut Ivan Pavlov. Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : a) *Law of Respondent Conditioning*, yakni hukum pembiasaan yang dianut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat. b) *Law of Respondent Extinction* yakni hukum pemusnahan yang dianut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

Operant Conditioning menurut B.F. Skinner. Dari eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : a) *Law of operant conditioning* yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat. b) *Law of operant extinction* yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

Reber menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan *operant* adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam operant conditioning terjadi tanpa didahului stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh reinforcer. *Reinforcer* itu sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical conditioning*.

Social learning menurut Albert Bandura. Teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya.

Berbeda dengan penganut Behaviorisme lainnya, Bandura memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas

stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*.

Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berpikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan. Sebetulnya masih banyak tokoh-tokoh lain yang mengembangkan teori belajar behavioristik ini, seperti : Watson yang menghasilkan prinsip kekerapan dan prinsip kebaruan, Guthrie dengan teorinya yang disebut *Contiguity Theory* yang menghasilkan Metode Ambang (*The treshold method*), Metode Meletihkan (*The Fatigue Method*) dan Metode Rangsangan tak serasi (*The Incompatible Response Method*), Miller dan Dollard dengan teori pengurangan dorongan.

b. Teori Belajar Kognitif Menurut Piaget

Dalam bab sebelumnya telah dikemukakan tentang aspek-aspek perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu tahap (1) *sensory motor*; (2) *pre operasional*; (3) *concrete operasional* dan (4) *formal operational*. Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta

didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu dengan pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah : a) Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak. b) anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya. c) bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing. d) berikan peluang agar anak belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. e) di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

c. Teori Pemrosesan Informasi Dari Robert Gagne

Teori belajar menurut Gagne adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Suprijono, 2009: 2).

Asumsi yang mendasari Teori Gagne ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan pengeluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik.

d. Teori Belajar Gestalt

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai pandangan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Menurut Koffka dan Kohler, ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu : 1)

Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu figure (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan figure dari latar belakang. Bila figure dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi keaburan penafsiran antara latar dan figure. 2) Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu. 3) Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki. 4) Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu figure atau bentuk tertentu. 5) Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan 6) Ketertutupan (*closure*) bahwa orang akan cenderung mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu : 1) Perilaku “Molar” hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku “Molecular”. Perilaku “Molecular” adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan

perilaku “Molar” adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar. Berlari, berjalan, mengikuti kuliah, bermain sepak bola adalah beberapa perilaku “Molar”. Perilaku “Molar” lebih mempunyai makna dibanding dengan perilaku “Molecular”. 2) Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak. Misalnya, gunung yang nampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah (lingkungan behavioral), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis). 3) Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti : sagitarius, virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu. 4) Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :

1) Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya

peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.

2) Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.

3) Perilaku bertujuan (*purposeful behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat tujuan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.

4) Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi atau kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.

5) Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam suatu konfigurasi lain

dalam tata-susunan yang tepat. Jadi menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dalam materi yang diajarkannya.

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan. Prestasi belajar bisa juga disebut kecakapan aktual (*actual ability*) yaitu kemampuan dasar yang berupa disposisi yang dimiliki oleh individu untuk mencapai prestasi. Kecakapan aktual dan kecakapan potensial ini dapat dimasukkan ke dalam suatu istilah yang lebih umum yaitu kemampuan (Yasa, 2008: 1).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah siswa yang bersangkutan dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kecakapan nyata

(*actual*) bukan kecakapan potensial. Menurut Nila Parta prestasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa yang belajar yang meliputi IQ, motivasi, minat, bakat, kesehatan dan faktor luar siswa yang belajar yang meliputi guru pengajar, materi ajar, latihan, sarana kelengkapan belajar siswa, tempat di sekolah atau di rumah serta di lingkungan sosial siswa (Yasa, 2008: 1).

Prestasi belajar ini dapat dilihat secara nyata berupa skor atau nilai setelah mengerjakan suatu tes. Tes yang digunakan untuk menentukan prestasi belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa misalnya pengetahuan, pemahaman, atau aplikasi suatu konsep (Yasa, 2008: 1).

Pada bagian ini membahas pengertian prestasi belajar siswa. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti tes perbuatan (*performance*), tes tertulis, penugasan (*proyek*), skala sikap, portofolio, dan hasil kerja (*product*). Dengan demikian, lingkup penilaian dapat dilakukan baik pada hasil belajar (akhir kegiatan) maupun pada proses pembelajaran. Hasil penilaian dapat diwujudkan dalam bentuk nilai dengan ukuran kuantitatif ataupun dalam bentuk komentar deskriptif kualitatif.

Penilaian hasil belajar merupakan rangkaian dari pengangkatan suatu kemampuan dengan cara mengukur kegiatan belajar setiap tahap. Oleh karena itu yang harus dipertimbangkan adalah manfaat yang diperoleh atas kegiatan tersebut. Dalam kurikulum tingkat satuan

pendidikan, penilaian dilakukan melalui pendekatan *penilaian berbasis kelas (PBK)*, yang terintegrasi dalam pembelajaran di kelas. Penilaian tentang kemajuan belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara terintegrasi (tidak terpisahkan) dari kegiatan pembelajaran sehingga penilaian tidak hanya dilakukan pada akhir periode. Kemajuan belajar dinilai dari proses bukan hanya hasil (produk).

Penilaian terhadap proses pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai bagian integral dari pengajaran itu sendiri. Artinya penilaian harus tidak terpisahkan dalam penyusunan dan pelaksanaan pengajaran. Penilaian proses bertujuan menilai efektivitas dan efesiansi kegiatan pembelajaran sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan program dan pelaksanaannya (Rohani, 2004: 168).

6. Belajar Membaca

Budaya membaca perlu ditumbuhkembangkan, bukan hanya ketika anak memasuki usia sekolah saja, melainkan sejak bayi masih dalam kandungan. Dengan cara inilah yang membacakan cerita pada anak, yang diharapkan akan mengalir kebiasaan baik kelak pada anaknya.

Pada kenyataannya, membaca (dan menulis) sebagai pelajaran baru dikenalkan pada anak di Taman Kanak-kanak. Meskipun sebagian orang tua dan pendidik tidak setuju dengan “pelajaran” membaca dan menulis di TK. Masyarakat terutama orang tua tampaknya menurut kalau anaknya sudah dititipkan di TK sudah dapat membaca dan menulis,

karena membaca dan menulis menjadi salah satu kompetensi yang sangat ditekankan. Membaca memberi banyak manfaat, selain memperoleh hiburan, membaca juga dapat membuka cakrawala pandangan dan pikiran seseorang. Oleh karena itu buku disebut sebagai “jendela informasi dunia”.

7. Kemampuan Membaca

Menurut (Dhieni, 2008: 5.5) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis / tercetak. Kegiatan membaca berkaitan erat dengan pengenalan huruf, bunyi dari rangkaian huruf maka atau maksud dan pemahaman terhadap makna.

Menurut (Tarigan, 1979: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata / tulisan. Dari segi linguistik membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembaca sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan bicara dan menulis justru melibatkan penyandian (*encoding*) sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*writtenword*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan / cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Membaca merupakan suatu keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca ini merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan Crawley dan Mountain (Rahim, 2007:2) mengemukakan membaca pada hakikatnya merupakan sesuatu yang rumit dan melibatkan banyak hal. Membaca tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetap juga melibatkan aktivitas Visual yaitu menerjemahkan simbol (huruf) kedalam kata — kata lisan, aktivitas berfikir yang mencakup kegiatan pengenalan kata, pemahaman literal dan pemahaman kreatif.

Menurut (Dhieni,2008: 5.5) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis / tercetak. Kegiatan membaca berkaitan erat dengan pengenalan huruf, bunyi dari rangkaian huruf maka atau maksud dan pemahaman terhadap makna.

Mengajarkan membaca pada anak TK sangatlah penting untuk dilakukan, karena pemahaman membaca anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca dikemudian hari. Usia pada saat orang belajar kata — kata adalah kunci untuk memahami bagaimana seseorang mampu membaca di kemudian hari. Anak yang mempunyai pengalaman membaca sejak usia dini sangatlah berpotensi untuk mengembangkan kemampuan membaca seumur hidup, karena pada usia tersebut anak sedang mengalami rasa ingin tau yang lebih tinggi dan lebih mudah menyerap segala hal yang diajarkan dengan baik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Moleong (Dhien, 2009:5.4) yang menyatakan bahwa salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini (taman kanak —kanak) adalah kemampuan membaca menulis. Dengan kemampuan membaca yang dimilikinya, anak akan merasa sangat bahagia. karena rasa ingin tahu yang sedang berkembang dalam diri anak dapat terpenuhi dan tersalurkan secara baik melalui kegiatan membaca.

Mary Leonhardt (Dhieni, 2009:5.5) menyatakan menumbuhkan rasa Cinta membaca pada anak sangat penting dilakukan, karena dengan Cinta membaca akan mampu membaca dengan baik karena sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca, anak yang gemar membaca akan mampu berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan yang rumit secara lebih baik sehingga akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi, membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak. Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, anak yang gemar membaca dihadapkan pada dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan, dan anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Burn (Farida Rahim, 2007:1) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan suatu Yang vital dalam suatu masyarakat terpelajari,dan kemampuan membaca juga merupakan tuntutan realitas dalam kehidupan sehari —hari manusia. Menurut Glen Doman (dalam Shofie 2008:21) salah satu fungsi tertinggi dari Otak manusia adalah kemampuan membaca.Membaca juga merupakan salah satu fungsi tertinggi dari Otak manusia. Membaca juga merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada proses membaca.

Menurut (Depdiknas, Jakarta 2000: 29) kemampuan membaca gambar yaitu kemampuan ini mengungkapkan kesanggupan anak membaca sesuatu dengan menggunakan gambar. Kemampuan ini sebagai tahap awal dalam membaca permulaan. Yang termasuk kemampuan ini adalah kemampuan anak dalam mengurutkan gambar seri, kemampuan bercerita tentang gambar yang di buat sendiri.

Menurut Suyanto (2005: 162) kemampuan membaca sebagai kebutuhan untuk memahami lingkungannya. Dalam bukunya "The Emergence of Literacy menyatakan bahwa permulaan membaca dan menulis dimulai sejak TK. Tetapi jauh sebelum anak masuk Vlk, menurutnya anak sudah berlatih membaca dan menulis (literasi) sejak kecil dari lingkungannya.

Menurut (Dhieni, 2008: 5.23) kemampuan membaca memberikan sikap positif bagi anak, sikap positif terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dapat ditingkatkan melalui strategi antara lain :

Menciptakan budaya membaca. Menciptakan kegiatan membaca cerita yang menyenangkan dengan menggunakan tehnik dan sarana yang menarik, merancang kegiatan membaca dan menulis mandiri yang memberikan keasyikan anak-anak dalam kesibukan yang dipilihnya sendiri (Morrow, 1993). Oleh karena itu untuk meningkatkan membaca dengan menggunakan media kartu teka-teki huruf dengan metode multisensori maka anak akan merasa asyik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Jadi menurut saya bahwa kemampuan membaca anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf dan anak mampu membaca tulisan secara lisan dengan orang lain. Kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk mengucapkan kalimat dalam bentuk tulisan.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan pendidikan (Saekhan, 2008: 1).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seseorang pendidik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran

Agar proses pembelajaran dapat terkonsepsikan dengan baik, maka seorang guru dituntut untuk mampu menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas. Oleh karena itu, melalui tulisan yang sederhana ini akan dikemukakan secara singkat tentang apa dan

bagaimana merumuskan tujuan pembelajaran. Dengan harapan dapat memberikan pemahaman terhadap para guru dan calon guru agar dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara tegas dan jelas dari mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Meski para ahli memberikan rumusan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa : (1) tujuan pembelajaran adalah tercapinya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (*written plan*).

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu : (1) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; (2) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar; (3) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran; (4) memudahkan guru mengadakan penilaian.

Dalam Permendikan RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standart Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi pembelajaran, menata urutan topik-topik,

mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, saat ini telah terjadi pergeseran perumusan tujuan pembelajaran. Pada masa lampau guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada masa lalu ini tampak lebih mengutamakan pada pentingnya penguasaan bahan siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan penguasaan kompetensi atau performansi. Dalam praktik pendidikan di Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran.

Berbicara tentang perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom sebagai tujuan dari pembelajaran. Bloom mengklasifikasikan perilaku individu ke dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu : (1) kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar, didalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*); (2) kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, didalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*); dan (3) kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan ketrampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neronmuscular system*), dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

Dalam sebuah perencanaan pembelajaran tertulis (*written plan/RPP*), untuk merumuskan tujuan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi harus memenuhi beberapa kaidah atau kriteria tertentu. W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) menyarankan dua

kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran, yaitu: (1) *preferensi nilai guru* yaitu cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya; dan (2) *analisis taksonomi perilaku* sebagaimana dikemukakan oleh Bloom di atas. Dengan menganalisis taksonomi perilaku ini, guru akan dapat menentukan dan menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitikberatkan pada pembelajaran kognitif, afektif, ataukah psikomotor.

Komponen-komponen yang harus terkandung dalam tujuan pembelajaran, yaitu: (1) perilaku terminal, (2) kondisi-kondisi dan (3) standar ukuran. Hal senada dikemukakan Mager (Uno, 2008) bahwa tujuan pembelajaran mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang harus dikuasainya pada akhir pelajaran; (2) perlu dinyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut; dan (3) perlu ada petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima. Berkenaan dengan perumusan tujuan performansi, Dick dan Carey (Uno, 2008) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran terdiri atas: (1) tujuan harus menguraikan apa yang akan dapat dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik; (2) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu anak didik berbuat; dan (3)

menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan.

Telah dikemukakan di atas bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas. Dalam hal ini menekankan pentingnya penguasaan guru tentang tata bahasa, karena dari rumusan tujuan pembelajaran itulah dapat tergambarkan konsep dan proses berpikir guru yang bersangkutan dalam menuangkan idenya tentang pembelajaran.

Pada bagian lain, Uno (2008) mengemukakan tentang teknis penyusunan tujuan pembelajaran dalam format ABCD. A=*Audience* (petatar, siswa, mahasiswa, dan sasaran didik lainnya), B=*Behavior* (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar), C=*Condition* (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai), D=*Degree* (tingkat penampilan yang dapat diterima).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Pembelajaran, keberhasilannya sangat tergantung pada model pembelajaran yang diterapkan oleh sang guru. Karena saat ini, seorang guru yang baik tidak cukup mengajar hanya mengandalkan strategi-strategi pembelajaran, tetapi juga harus menguasai model yang baik agar memiliki arah yang lebih jelas dalam penyampaian materi ajarnya.

Guru dalam mengajar juga harus mempergunakan media pembelajaran yang sesuai. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan

tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah merencana bahan daripada tanpa bantuan media.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan metode pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu media mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pembelajaran yang berlangsung dan kontak pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Mau tidak mau sebagai guru atau instruktur harus mengakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaknya diartikan sebagai proses belajardalam diri siswa baik terjadi secara langsung (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tidak langsung artinya

siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Media sebagai sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

4. Media Pembelajaran

Media adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah semua hal (data, orang dan bahan) yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberikan fasilitas belajar. sumber belajar itu meliputi pesan, orang, alat, teknik dan latar (AECT, 1986: 9).

Penentuan sumber belajar dilakukan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator kompetensi, serta materi pokok, dan kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2010: 206). Media yang direncanakan memiliki keuntungan: (1) Menentukan jenis media yang akan dipergunakan dengan tepat, (2) Menetapkan atau memperhitungkan subyek dengan cepat, (3) Menyajikan media dengan tepat, karena sebelumnya telah didesain terlebih dahulu, (4) Menempatkan atau memperlihatkan waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Arsyad, 2010: 3). Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran

(Arsyad, 2010: 4). Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap, hidup dan interaksinya bersifat banyak arah. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari: buku, tape recorder, benda nyata, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad, 2010: 4). Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008: 7-8). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat di atas tentang pengertian media dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) Media adalah alat yang dapat membantu

proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna, (2) Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar, (3) Adapun yang disampaikan oleh guru mesti menggunakan media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yaitu berupa kata-kata yang diucapkannya di depan siswa, (4) Segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekolah, baik berupa manusia maupun bukan manusia yang pada permulaannya tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar setelah dirancang dan dipakai dalam kegiatan tersebut. Lingkungan itu berstatus media sebagai alat perangsang belajar.

Ber macam-macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Maka dari itulah guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dan dari pengalaman mereka, guru mulai belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lagi senang melalui media cetak dan yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya.

Berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran digolongkan menjadi: (1) Media audio adalah

media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanopulasi kemampuan suara semata. (2) Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. (3) Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. (4) Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bias melalui computer dan internet, bias juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Ditinjau dari segi teori belajar berbagai kondisi prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: (1) *Motivasi*, harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Selain itu pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu perlu merangsang minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut, (2) *Perbedaan Individual*, siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Dan tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada

tingkat pemahaman, (3) *Tujuan Pembelajaran*, siswa hendaknya diberitahukan tentang apa yang diharapkan dari mereka melalui media pembelajaran yang telah dipelajarinya. Dan apabila tujuan pembelajaran tersebut dipahami oleh siswa, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran tersebut semakin besar. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran, (4) *Organisasi*, pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintetiskan dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari, (5) *Persiapan Sebelum Belajar*, dalam merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa karena kesiapan dan pengalaman siswa disini akan menjadi persyaratan penggunaan media dapat berhasil dengan sukses, (6) *Emosi*, media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons, emosional seperti: takut, cemas, empati, cinta kasih dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap, (7) *Partisipasi*, agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus

menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi disela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar, terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu, (8) *Umpan Balik*, hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan, (9) *Penguatan (reinforcement)*, pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku-perilaku dimasa yang akan datang, (10) *Latihan dan Pengulangan*. Agar suatu pengetahuan dan ketrampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau ketrampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang, (11) *Penerapan*, hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Siswa hendaknya dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau

prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru (Arsyad, 2010: 72-75).

Unsur terpenting dalam pemilihan media disini adalah untuk memenuhi kebutuhan belajardan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

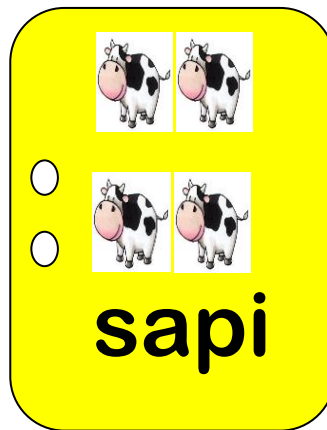
5. Media Kartu Teka-Teki Huruf

Media kartu teka-teki huruf adalah media belajar yang terbuat dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan siswa menjawab, sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa dengan menggunakan media kartu. Dalam komunikasi ini, terlihat adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam media kartu teka-teki huruf ini antara lain: a) Tujuan yang akan dicapai dari media kartu teka-teki huruf yaitu: untuk mengetahui sampai sejauh mana meteri pelajaran telah dikuasai oleh siswa, untuk merangsang siswa berpikir, memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami, b) Jenis pertanyaan. Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan, yaitu: pertanyaan ingatan, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada

siswa, biasanya berpangkal pada pertanyaan apa, kapan, dimana, dan berapa.

Dalam permainan kartu teka-teki huruf guru memberikan pertanyaan, misalnya guru memberikan pertanyaan sebagai berikut :

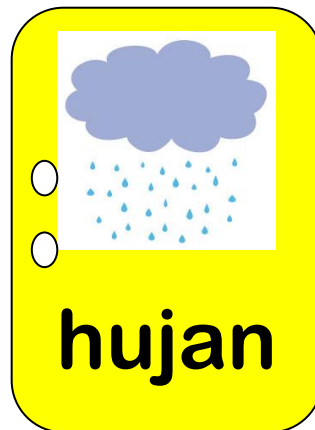
- Gambar apa yang ada di kartu ini?
- Ada berapa jumlahnya?
- Dimana tempat hidupnya?



Gambar 2.1 Kartu Teka-teki Huruf Tema Binatang

Pertanyaan pikiran, dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan yang dimulai dengan kata mengapa, bagaimana. Misalnya: guru memberikan pertanyaan dengan memegang sebuah kartu, seperti:

- Mengapa langit terlihat mendung?
- Bagaimana proses terjadinya hujan?



Gambar 2.2 Kartu Teka-teki Huruf Tema Gejala Alam

Teknik mengajukan pertanyaan penting dilakukan, karena berhasil tidaknya media kartu teka-teki huruf sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaan. Hal pokok yang harus diperhatikan antara lain: a) Perumusan pertanyaan harus jelas dan terbatas, sehingga tidak menimbulkan keragu-raguan pada siswa. b) Pertanyaan hendaknya diajukan pada kelas sebelum menunjuk siswa untuk menjawabnya. c) Beri kesempatan atau waktu pada siswa untuk memikirkannya. d) Hargailah pendapat atau pertanyaan dari siswa. e) Distribusi atau

pemberian pertanyaan harus merata. f) Buatlah ringkasan hasil teka-teki sehingga memperoleh pengetahuan secara sistematis.

Kartu teka-teki huruf dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 2.3 Kartu Teka-teki Huruf

6. Pengertian Metode Multisensori

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata “multi” artinya banyak atau lebih dari satu atau dua, sedangkan “sensori” artinya panca indera. Maka gabungan kedua kata ini berarti lebih dari satu panca indera. Metode multisensori adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan fungsi dari masing-masing alat indera. Metode multisensori didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik akan belajar lebih baik jika materi pelajaran disajikan dalam berbagai modalitas. Modalitas yang sering dilibatkan adalah visual (penglihatan), auditory (pendengaran), kinesthetic (gerakan), dan tactile (perabaan). Metode multisensori dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar,

bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada peserta didik yang akhirnya meningkatkan konsentrasi peserta didik untuk belajar dan memahami pelajaran. Dengan lingkungan yang multisensori tersebut akan memberikan hal bagi peserta didik. Metode multisensori dikenal juga sebagai metode sistem fonik-visualauditory-kinestetik yang dikembangkan oleh Gillingham dan Stillman (Gearheart, 1976:93). Multisensori artinya memfungsikan seluruh indera sensori (indera penangkap) dalam memperoleh kesan-kesan melalui perabaan, visual, perasaan, kinestetis, dan pendengaran. Dengan mengembangkan berbagai kemampuan pengamatan yang dimiliki oleh seseorang, guru memberikan rangsangan melalui berbagai modalitas sensori yang dimilikinya. Metode multisensori meliputi kegiatan menelusuri (perabaan), mendengarkan (auditori), menulis (gerakan), dan melihat (visual). Dalam pelaksanaannya, keempat modalitas tersebut harus ada agar belajar dapat berlangsung optimal.

C. Kerangka Pikir

Kemampuan membaca pada siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Gerih 5 masih sangat rendah, padahal kemampuan membaca sangat penting sebagai bekal di jenjang yang lebih tinggi. Berkenaan dengan hal tersebut, maka ada beberapa strategi peningkatan kemampuan membaca yaitu dengan menggunakan media kartu teka-teki huruf yang menggunakan metode multisensori.

Beberapa kelebihan dari bermain kartu teka-teki huruf diantaranya adalah anak lebih mudah dalam menghafal huruf, anak lebih mudah memahami suku kata, melatih kemampuan otak dengan menyambung setiap huruf dari sebuah kata dengan huruf lain, melatih ketajaman berpikir anak, anak belajar seraya bermain.

Sedangkan kelebihan dari metode multisensori diantaranya adalah dapat membangkitkan minat belajar siswa, mempercepat siswa memahami materi yang dipelajari, pemahaman disimpan dalam jangka waktu yang panjang.

Kemampuan Membaca Rendah	
Media Kartu Teka-Teki Huruf	Metode Multisensori
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mudah menghafal huruf 2. Lebih mudah memahami suku kata 3. Melatih kemampuan otak dengan menyambung huruf dari sebuah kata dengan huruf lain 4. Melatih ketajaman berpikir anak 5. Anak belajar seraya bermain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membangkitkan minat belajar anak 2. Mempercepat anak memahami materi yang dipelajari 3. Pemahaman disimpan dalam jangka waktu yang panjang
Rumusan Masalah 1	Rumusan Masalah 2
Ada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas B di TK Dharma Wanita Gerih 5 setelah menggunakan media kartu teka-teki huruf dengan metode multisensori.	Ada peningkatan mutu aktivitas belajar siswa kelas B TK Dharma Wanita Gerih 5 dalam kelas ketika guru menggunakan media kartu teka-teki huruf dengan metode multisensori dalam belajar membaca siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah kalimat pernyataan penelitian yang dihasilkan dari hasil kajian teoretis dunia pustaka. Pernyataan ini merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dikaji dalam penelitian (Sudrajat, 2008:1). Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran mempergunakan media kartu teka-teki huruf dengan metode multisensori maka ada peningkatan kemampuan membaca pada siswa kelompok B TK Dharma Wanita Gerih 5 Desa Gerih Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2023-2024.