

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### **A. Metode Belajar Sambil Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak.

Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Menurut Moeslichatoen, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang<sup>1</sup>. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

---

<sup>1</sup> Moeslichatoen R., M.Pd, *Metode Pengajaran di Taman Kanak*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2004) hlm. 31

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar<sup>2</sup>. Bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Bermain pada masa anak- anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa, Menurut Hurlock karakteristik permainan pada masa anak- anak adalah sebagai berikut<sup>3</sup>:

1. Bermain dipengaruhi tradisi anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.
2. Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan

---

<sup>2</sup> Hurlock, Elizabeth, B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta; Erlangga, 1993). hlm. 320

<sup>3</sup> Ibid., hlm. 322-326

bermain ini sangat populer secara universal dan dapat dirumuskan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik.

3. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengembangkan teknik untuk membangun rancanganyang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.
4. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia. Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar.
5. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang tumbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.
6. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia. Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, sseperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.
7. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia. Pada fase prasekoah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permainannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.
8. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin. Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.
9. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal. Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan

peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

10. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.
11. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.
12. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak. Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermaian dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

## **B. Media Pembelajaran Kartu Bergambar**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar<sup>4</sup>. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu<sup>5</sup>. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

<sup>5</sup> Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

<sup>6</sup> Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media pembelajaran dibedakan atas 6 jenis media sebagai berikut<sup>7</sup> :

- a. Media Pandang (visual) Media pandang meliputi : gambar buram, atau gambar tembus pandang. Gambar buram meliputi : Sketsa, lukisan dinding, chart, grafik dll. Gambar tembus pandang meliputi : slide, dan gambar bergerak
- b. Media Dengar (audio) Media dengar meliputi: radio dan kaset
- c. Media pandang dengar (audio-Visual) Media pandang dengar meliputi: TV dan Video
- d. Media cetak, Media Cetak meliputi : buku – buku pelajaran, buku bacaan, kamus, ensiklopedia
- e. Objek fisik nyata Objek nyata meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, nara sumber, dan hasil karya siswa
- f. Media komputer

## 2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain<sup>8</sup> :

- a. Landasan Filosofi. Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.
- b. Landasan Sosiologis. Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

---

<sup>7</sup> [www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com](http://www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com) diakses tanggal 20 September 2013

<sup>8</sup> Nurhayati Yusuf, *Op.Cit* , hlm. 10-16

- c. Landasan Psikologis. Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional jika mengetahui tentang bagaimana proses orang mengenal dunia sekitarnya dan bagaimana cara orang belajar.

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain<sup>9</sup>:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

### 3. Media Kartu Bergambar

Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Dia merupakan

---

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Kartu kata bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Dan dalam penggunaannya bisa divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf.

Adapun kelebihan dalam kartu kata bergambar menurut Dina Indriana yaitu<sup>10</sup>: 1) Mudah dibawa ke mana-mana. 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian. 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah kartu karton yang menarik dipotong persegi panjang. Kartu yang sudah ada gambar dan tulisannya akan kita pakai dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru memegang satu kartu gambar huruf abjad, lalu membacakan huruf apa itu
- b. Anak-anak menirukan ucapan guru
- c. Anak diminta melafalkan sendiri huruf-huruf yang tertera pada kartu gambar tersebut.

---

<sup>10</sup> Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (.Jogjakarta: Diva Perss, 2011.) hlm.25

d. Begitu seterusnya diganti dengan kartu yang lain.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kartu bergambar bukan merupakan fungsi tambahan ,tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kartu gambar peneliti berharap dapat tercipta suasana menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kartu gambar yang digunakan peneliti, sebagai berikut :

A	Huruf “a”
B	Huruf “b”
C	Huruf “c”
D	Huruf “d”
E	Huruf “e”

F	Huruf “f”
G	Huruf “g”
H	Huruf “h”
I	Huruf “i”
J	Huruf “j”

### C. Fungsi Metode Bermain Sambil Belajar

Adapun fungsi bermain sambil belajar bagi perkembangan anak pra sekolah yaitu sebagai berikut :

#### 1. Melatih Fisik

Bermain merupakan aktifitas yang sangat baik bagi tubuh, karena bermain dapat membina kemampuan anaka dalam berolah tubuh, kecerdasan, keterampilan dan ketangkasan otak.

#### 2. Belajar berinteraksi dan Hidup bersama atau berkelompok

Bermain adalah kesempatan yang baik bagi anak untuk berinteraksi dan terjun ke dalam kelompok serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan.

### 3. Menggali Potensi Diri Sendiri

Dengan bermain anak diberi kesempatan untuk menyesuaikan kesulitan dengan kemampuan dirinya sendiri.

### 4. Mentaati Peraturan

Orang dewasa harus membantu anak bersikap sportif dalam bermain dan membimbing mereka untuk mentaati peraturan. "Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak". Selain itu fungsi bermain, juga mengembangkan bahasa, disiplin perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan serta pertumbuhan fisik anak.

## **D. Kemampuan Membaca Huruf Abjad**

Menurut Mohammda Zain dalam Milman Yusdi. mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau

sangat berhasil.<sup>11</sup> kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan, kemudian kemampuan (ability) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (Ability) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerrjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Pada hakikatnya, membaca adalah sesuatu yang rumit karena melibatkan banyak hal tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, *psikolinguistik*, dan *metakognitif*.<sup>12</sup>

Menurut Sabarti Akhadiah dkk<sup>13</sup>. “membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.” Sedangkan Anderson, dkk. Dalam Sabarti Akhadiah, memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah

---

<sup>11</sup> Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Dasar Kelas III*, (Jakarta; Erlangga, 2008)

<sup>12</sup> Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hlm. 2.

<sup>13</sup> Sabarti Akhadiah, dkk. *Bahasa Indonesia I*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 1991), hlm. 22

kemampuan. Untuk dapat membaca suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya<sup>14</sup>.

Menurut Mulyono Abdurahman<sup>15</sup>, membaca merupakan aktifitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktifitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktifitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Menurut Burns dalam Hairudin, dkk<sup>16</sup>, aktifitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktifitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktifitas yang dilakukan pada saat membaca.

Menurut Hodgson dalam HG.Tarigan<sup>17</sup>, membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata melalui media kata-kata bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata

---

<sup>14</sup> Ibid., hlm 22

<sup>15</sup> Mulyono Abdurahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), hlm. 200

<sup>16</sup> Hairuddin, dkk.. *Pembelajaran Bahasa Indonesia* .(Jakarta: Ditjen Dikti, 2007),hlm.3.

<sup>17</sup> Tarigan, HG, *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya* (Bandung ; Angkasa, 1996), hlm. 7

yang merupakan satu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan tersirat tidak dapat dipahami dengan baik sehingga proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Sedangkan di dalam membaca terdapat suatu proses yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata atau kalimat kemudian mengasosiasikan bunyi-bunyinya sesuai tulisannya, *decoding* mengarah pada proses penyandian atau menerjemahkan sejumlah rangkaian grafis ke dalam kata-kata, dan *meaning* yaitu memahami makna tersebut.

Adapun Indikator kemampuan membaca dalam adalah :

1. Anak Mampu Menyebutkan Huruf abjad
2. Anak Mampu Menunjukkan Huruf abjad
3. Anak Mampu Menebalkan Huruf abjad
4. Anak Mampu Mewarnai Huruf abjad
5. Anak Mampu Menyalin Huruf abjad<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Dendy Sugono, *Buku Praktis bahasa Indonesia Jilid II*, (Jakarta; Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), hlm. 143