

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kemampuan Kognitif

2.1.1 Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental maupun fisik. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu. Keterampilan adalah kecakapan yang berhubungan dengan tugas dimiliki dan dipergunakan oleh seseorang pada waktu yang tepat (Soelaiman, 2007).

Menurut Robbin (Suratno, 2013) kemampuan adalah sebagai suatu kepastian individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Seluruh kemampuan seorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk menjalankan kegiatan mental. Sedangkan kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecepatan, kekuatan dan keterampilan serupa.

Menurut Muhammad Zain kemampuan adalah kesanggupan dan kecakapan dalam melakukan usaha, sedangkan menurut Anggiat kemampuan adalah dasar bagi seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau berhasil (Astuti, 2015).

2.1.2 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan awal dari kemampuan anak untuk berpikir. Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016).

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak mampu menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematikanya, kemampuan memilih dan mengelompokkan benda dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Sujiono, 2009).

Perkembangan Anak dalam prespektif Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan nasional anak usia dini (PERMENDIKBUD) Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Dijelaskan bahwasanya standar tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok usia 4-5 tahun pada lingkup perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Kognitif A. Belajar dan Pemecahan	1. Mengenal benda berdasarkan sifatnya (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).

Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dll). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran. 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan

	<p>dengan 2 variasi.</p> <p>4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.</p>
C. Berfikir Simbolik	<p>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</p> <p>2. Mengenal konsep bilangan.</p> <p>3. Mengenal lambang bilangan.</p> <p>4. Mengenal lambang huruf.</p>

2.1.3 Mengenal Huruf

Mengenal huruf merupakan kegiatan kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan penglihatan (Ruslina, 2015). Burnett menyatakan bahwa mengenali huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf alfabet, huruf latin dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf alfabet dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. (Rasyid, et.all, 2009).

Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan untuk mengenal huruf (Suyanto, 2003).

Mengenal huruf untuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dan bentuknya dan konteksnya dari bahasa yang digunakan. Anak diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk huruf dan bunyinya. Dalam hal ini konsep menyeluruh yang dikenalkan pada anak adalah huruf-huruf abjad yang berjumlah 26 huruf, sedangkan konsep khusus yang dikenalkan adalah bentuk huruf dan bunyinya.

Dalam hal mengenal huruf setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Menurut (Slamet Suyanto, 2005) mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Menurut (Seefeldt & Wasik, 2008), hal ini disebabkan karena sesungguhnya anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Stratton dalam (Rasyid, 2009). menyatakan bahwa sesungguhnya anak usia dini tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suara huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar.

Mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu dipahamkan tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf cetak, lama

kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Sedangkan (Dhieni, 2007) berpendapat bahwa usia 4-5 tahun anak sudah mampu untuk mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana, dapat berkomunikasi atau berbicara secara lisan, memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan keterangan waktu, dapat menceritakan gambar (pra membaca) mengenal bahwa ada hubungan bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf sendiri bagi anak merupakan bagian terpenting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan huruf, diusianya tersebut dalam anak usia dini tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suatu huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar. Dengan demikian dalam mengenalkan huruf harus disampaikan dengan media yang menarik dan dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus agar melekat dalam ingatan anak.

Kemampuan mengenalkan huruf pada anak usia dini merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Oleh karena itu, bagi anak usia dini perlu dipahamkan konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Cara yang paling efektif untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah dengan menggunakan media dadu. Cara untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah memperlihatkan bentuk huruf dan berikan

penekanan padaa satu huruf pertama dari nama benda yang ingin dikenalkan serta memberikan contoh pengucapan yang benar dan jelas bagi anak.

2.1.4 Faktor Pendorong Kemampuan Mengenal huruf

Ada beberapa factor pendorong dalam kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini yang diungkapkan (Dhieni, 2013) terbagi menjadi dua bagian, yaitu factor endogen dan eksogen. Factor endogen adalah factor-faktor perkembangan baik bersifat biologis maupun psikologis, dan linguistic yang timbul dari diri anak sedangkan eksogen adalah factor lingkungan. Kedua factor ini saling terkait, diantaranya adalah sebagai berikut:

2.1.4.1 Motivasi

Seseorang yang memiliki motivasi tinggi merupakan factor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Sedangkan yang bermotivasi rendah akan enggan membaca. Cara agar siswa termotivasi dan tertarik adalah dengan menyediakan bahan-bahan berkualitas agar anak tertarik dan membantu memperjelas apa yang mereka sudah tahu ataupun yang belum diketahuinya.

2.1.4.2 Lingkungan Keluarga

Keluarga membaca ialah sebuah keluarga yang mempunyai tradisi membaca yang baik, sehingga didalam keluarga tertanam budaya membaca. Anak sangat memerlukan keteladanan bahasa dalam keluarga. Keteladanan itu harus sesering mungkin dilakukan oleh orangtua, seperti diketahui bahwa anak-anak memiliki potensi untuk meniru secara naluriah.

2.1.4.3 Bahan Bacaan

Minat anak dalam mengenal huruf juga dapat dipengaruhi oleh bahan bacaan. Memberikan anak-anak usia dini dalam hal bacaan lebih baik penyajian bahan bacaan disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan lebih dominan gambar daripada tulisan.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasanya digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE). APE terbagi menjadi dua golongan yaitu: (1) APE luar: Alat permainan edukatif yang disediakan diluar ruangan (halaman/taman): (2) APE dalam: alat permainan edukatif yang disediakan untuk anak bermain didalam ruangan (Latif, et, all, 2016).

Media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televise kalau digunakan dan program untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sanjaya, 2008).

Dari berbagai definisi dari media diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman

belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik (Nata, 2009).

Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan proses belajar dilakukan oleh pihak peserta didik. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Sagala, 2010).

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topic tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut (Zaman, dkk, 2008).

1.2.2.1 Teori Pembelajaran

1. Teori Behaviorisme

Menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian didalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman belajar. Teri ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.

2. Teori Kognitif

Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.

3. Teori Humanisme

Menurut teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi dari peserta didik yang belajar secara optimal.

4. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi (Kosmiyah, 2012).

2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Beberapa macam media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif. Oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut

kesamaan ciri atau karakteristiknya. Macam-macam dan karakteristik media pembelajaran adalah:

1. Media Visual

Menurut (Yauni, 2013) berpendapat bahwa media visual mencakup gambar, tabel, grafik, poster, karton (media *nonprojector*) dan kamera, OHP, slide, gambar digital (CD, ROM, foto, CD, DVD_ROM dan disket komputer) dan panel proyeksi *liquid cristal display* (LCD) yang dihubungkan dengan computer ke layar (media visual *projected*).

Sedangkan menurut (Zaman, 2009) media visual yang tidak diproyeksikan meliputi media gambar diam atau mati, media grafis, media model, dan media realita, dari masing-masing media tersebut dibawah ini:

a. Gambar diam atau gambar mati

Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi tema yang diajarkan. Gambardiam bersifat tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambardiam yang berhubungan satu dan lainnya. Keuntungan dengan menggunakan media gambar ini, diantaranya:

- a) Media ini dapat menerjemahkan ide atau gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit.
- b) Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dan sebagainya.
- c) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain.

- d) Tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk penadaannya.
- e) Dapat digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran dan semua tema.

b. Media grafis

Media grafis adalah media yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk symbol (lambang). Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. jenis-jenis media grafis ini diantaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik (Zaman, 2009).

1. Media Audio

Menurut (Yauni, 2013) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Media audio mencakup radio, dan alat perekam.

Sedangkan menurut (Zaman, 2009) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio.

Penggunaan media audio untuk anak usia dini untuk melatih keterampilan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

2. Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Menggunakan media audio penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Media audio dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh media audio visual yaitu program televisi atau video pendidikan, program slide suara, dan sebagainya (Zaman, 2009).

Sedangkan menurut (Yauni, 2013) mengungkapkan bahwa media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi media audio, media visual, media audio visual. Setiap media mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.

2.2.4 Tujuan Media

(Sadiman, 2006) berpendapat bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu. Penerimaan pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dan menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh peserta didik dengan baik.

Dalam penelitian ini media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

2.2.5 Karakteristik Media

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri berdasarkan jenis, sifat dan bentuknya. Masing-masing media juga memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Berikut ini akan diuraikan karakteristik dari berbagai jenis media yang sering dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dan masing-masing media tersebut:

1. Media Visual atau Grafis

Media visual biasa juga disebut dengan istilah media grafis. Media visual atau grafis berkaitan dengan indra penglihatan. Media ini apabila dipergunakan pada kegiatan pembelajaran, maka ia berfungsi untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada penerima pesan dalam hal ini adalah pembelajaran atau siswa.

Media visual berfungsi dalam media pembelajaran adalah untuk:

- a. Mengembangkan kemampuan visual pembelajaran (siswa)
- b. Mengembangkan daya imajinasi anak
- c. Membantu mengembangkan dan meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas.
- d. Mengembangkan daya kreatifitas siswa
- e. Harganya relative murah
- f. Mudah didapat dan mudah digunakan
- g. Dapat memperjelas suatu masalah
- h. Lebih realistik
- i. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
- j. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Media visual atau grafik dapat dibagi dua yaitu media visual gambar dan media visual grafik.

2. Media gambar cukup banyak jenisnya yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Tiap-tiap gambar memiliki kelebihan dan keterbatasan atau

kelemahan tertentu yang berbeda antara jenis gambar yang satu dengan jenis gambar yang lainnya. Ada beberapa jenis media gambar yang dapat dijadikan media pembelajaran, seperti stick figura, sketsa, gambar bentuk, ilustrasi, foto, foster, flash card, folder atau brosur, kartun dan karikatur.

3. Media Audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui binti atau suara. Media ini dalam menyampaikan pesan berupa rangsangan suara, mengandalkan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal yang dituangkan dalam bahasa lisan maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, telephon, laboratorium bahasa dan rekaman tulisan jauh.

4. Media Proyeksi

Media pembelajaran proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dengan cara memproyeksikan terlebih dahulu dengan memakai alat proyektor. Media ini bertujuan untuk memberikan informasi aktual, memberikan persepsi yang benar dan cepat, terutama dalam pengembangan keterampilan merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang dan sebagainya. Jenis media pembelajaran proyeksi adalah film bingkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang mikropis.

5. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dua system, yaitu secara audio (dengar) dan visual (lihat).Media ini saling mengatasi kelemahan yang terdapat pada masing-masing apabila digunakan secara terpisah.Media audia visual ini dianggap lebih efektif, karena sekaligus dapat merangsang penglihatan dan pendengaran.Media audio visual dalam klasifikasinya cukup banyak jenisnya (Machmud, 2006).

2.2.6 Media Dadu Huruf

Dadu juga merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan anak dalam proses penjumlahan. Dadu juga dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung, berhitung disini adalah menghitung jumlah mata dadu. Dadu biasanya digunakan sebagai alat untuk bermain ular tangga, dengan menebak sisi yang muncul pada setiap lemparan, ataupun dengan ketentuan tertentu yang disepakati dalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dadu huruf yang dirancang dengan symbol huruf atau gambar pada setiap sisi-sisinya sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan social dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Untuk melatih seorang anak dalam menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, bekerja sama, bersaing dan untuk mengenal huruf yang keluar dari lemparan dadu, mengelompokkan warna yang keluar dari lemparan dadu (Mardiana, 2017).

Permainan dadu digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti dengan bahan berasal dari kardus dan kain flannel, selanjutnya dibentuk seperti kubus yaitu memiliki enam sisi, pada setiap sisi terdapat angka satu sampai angka enam (Hewi & Surpida, 2009).

2.2.7 Huruf Alfabet

Huruf Alfabet adalah sebuah system tulisan yang berdasarkan lambing fonem vocal dan konsonan. Kata alfabet diambil dari bahasa Yunani yaitu, alfa dan beta. Huruf alfabet terdiri dari A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z alfabet digunakan hampir seluruh Negara sebagai system penulisan.

2.2.8 Alat dan Bahan Dadu Huruf

Berikut ini merupakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media dadu huruf :

1. Karton
2. Mistar
3. Gunting
4. Kertas Origami
5. Lem

2.2.9 Cara Membuat Media Dadu Huruf

Berikut ini adalah cara membuat media dadu huruf :

1. Gunting karton berbentuk segi empat atau berbentuk seperti membuat persegi empat dengan panjang dan lebar masing-masing 15 cm
2. Setelah digunting berbentuk segi empat masing-masing sisinya di lem.

3. Setelah semua sisinya dilem berbentuklah dadu
4. Setelah itu setiap sisi dadu di tempelkan dengan kertas origami
5. Setelah itu ditempelkan huruf yang sudah diprint dan digunting

Berikut ini dokumentasi tentang proses pembuatan dadu huruf:



2.2.10 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Huruf

Permainan dadu huruf alfabet adalah permainan dadu huruf merupakan permainan perorangan. Alat yang diperlukan dalam permainan dadu huruf adalah dadu yang disetiap sisinya berisi huruf alphabet yang berbeda-beda, cara bermainnya sangat sederhana namun menyenangkan bagi anak, cukup melambungkan dadu kemudian menyebutkan huruf apa yang muncul. Namun sebelum memulai permainan hendaknya guru mengenalkan terlebih dahulu tentang dadu huruf tersebut. Guru memberikan pengamatan sekilas tentang dadu tersebut, seperti dadu sama dengan kubus yang memiliki enam buah sisi, perlihatkan atau tunjuk setiap sisi dari dadu tersebut. Kemudian terangkan disetiap sisi dadu tersebut berisi huruf yang berbeda-beda.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Anak diajak menyebutkan semua huruf yang ada disetiap sisi dadu.
2. Anak secara bergiliran mengambil dadu dan melambungkan dadu keatas.
3. Anak ditugaskan untuk mengamati dan menyebutkan huruf apakah yang muncul atau huruf apa yang berada pada sisi atas dadu.
4. Anak menjawab dengan benar maka anak ditanyakan bagaimana bentuk dari huruf tersebut dan bagaimana suara atau bunyi dari huruf tersebut.
5. Anak ditanyakan kembali kata apa yang kiranya diawali dengan huruf tersebut, misalnya huruf b kata yang diawali huruf b adalah bebek, biawak.
6. Permainan ini dilakukan secara bergantian dan anak memiliki kesempatan 1 (satu) kali melambungkan dadu.
7. Permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak aktif dalam pembelajaran dan mampu mengingat atau menghafal lambing huruf vocal dan konsonan.

2.2.10 Kelebihan dan Kelemahan Media Dadu Huruf

Adapun beberapa kelebihan dari media dadu huruf yaitu:

1. Media dadu huruf ini ringan dan mudah digunakan oleh anak.
2. Dapat digunakan sebagai media belajar dalam berbagai macam tema pembelajaran karena dadu huruf dapat diganti-ganti sesuai tema yang dipelajari.

3. Bahan dasar media ini mudah untuk didapatkan.
4. Warnanya yang terang dapat memacu minat belajar anak dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media dan cara permainannya.
5. Dapat memudahkan guru dalam proses belajar huruf anak karna menggunakan media dalam permainan.

Adapun beberapa kelemahan dari media dadu huruf yaitu:

1. Jika digunakan dalam jangka waktu yang lama maka akan dapat berubah bentuk dan rusak karena penggunaan media ini dengan cara dilempar.
2. Jika guru tidak melakukan berbagai inovasi dalam penggunaan dan cara permainan yang monoton maka anak akan merasa bosan.
3. Jika tidak disimpan setelah digunakan maka dadu huruf akan rusak karena waktu istirahat anak-anak menggunakannya untuk bermain.

2.3 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian yang sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap sudah cukup relevan /mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

NO	HASIL PENELITIAN	JUDUL
1.	Penelitian ini dilakukan oleh Ajeng Puspita Dewandri (2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kata efektif mampu meningkatkan kemampuan mengenal	Penimngkatan Kemampuan Mengenal Huruf

	<p>huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I mendapat presentase 29,17% yang menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal huruf masih rendah. Penelitian dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pada siklus II presentase kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 79,17%.</p>	<p>Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar</p>
2.	<p>Penelitian ini dilakukan oleh Trisniwati(2014). Penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hasil penelitian pada anak didik mencapai ketuntasan pada siklus I mencapai sebesar 76% dan setelah dilanjutkan ke siklus II presentase kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 86%.</p>	<p>Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf</p>
3.	<p>Penelitian ini dilakukan oleh Basrochah (2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kata mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I mendapat presentase 29,17% dan setelah diadakan siklus II presentase kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 79,17%.</p>	<p>Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata</p>

2.4 Kerangka Berpikir



