

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)

a. Pengertian PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹

Pendidikan Anak Usia Dini dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.²

b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Berikut merupakan prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini menurut petunjuk teknis penyelenggaraan PAUD

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Sesuai dengan perkembangan anak

¹Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal...,17

² Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

- 3) Sesuai dengan keunikan individu
- 4) Belajar melalui bermain
- 5) Anak belajar dari konkrit ke abstrak, dari sederhana ke kompleks, dan dari sendiri ke social.
- 6) Anak pembelajar aktif
- 7) Anak belajar melalui interaksi social
- 8) Sediakan sumber belajar yang berada di lingkungan sekitar anak serta merangsang munculnya kreatifitas anak.
- 9) Libatkan orangtua bekerjasama dengan pendidik
- 10) Stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan³

Dari prinsip-prinsip tersebut diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan aspek-aspek perkembangan dengan melibatkan sebisa mungkin benda-benda konkrit yang ada disekitar lingkungan kita.

2. Kajian Teori Kognitif

a. Kognitif

Kognitif adalah sebuah istilah yang telah digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

³ Maulidiyah Eka Cahya, Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Tulungagung: FTIK IAIN, 2016), hal....,26

membayangkan, memikirkan, menilai dan memikirkan lingkungannya.⁴

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Menurut Piaget bahwa perkembangan manusia dapat digambarkan dengan konsep fungsi dan struktur. Fungsi merupakan mekanisme biologis bawaan manusia bagi setiap orang atau kecenderungan biologis untuk mengorganisasikan pengetahuan kedalam struktur kognisi, yang tujuannya untuk menyusun struktur kognisi internal. Struktur sendiri merupakan interelasi sistem pengetahuan yang mendasari dan membimbing tingkah laku inteligensi. Struktur kognitif diistilahkan dengan konsep skema yang dalam teori Piaget skema merupakan aspek yang fundamental namun sangat sulit untuk dipahami secara komprehensif. Piaget menyakini bahwa intelegensi bukan sesuatu yang dimiliki anak, melainkan yang dilakukan.⁵

⁴ Mar'at Samsunuwiyati, Psikologi Perkembangan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal...,103

⁵Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal,...24

Pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwasannya pengertian kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

b. Pengetahuan Sains AUD⁶

Sains merupakan disiplin ilmu yang mempelajari objek alam dengan metode ilmiah. Untuk anak Usia Taman Kanak-kanak, objek tersebut meliputi benda-benda disekitar anak dan benda-benda yang sering menjadi perhatian anak, air, udara, bunyi, api, tanah, tumbuhan dan sebagainya merupakan obyek-obyek sains yang sering menjadi perhatian anak. Berbagai gejala alam seperti hujan, angin, petir, kebakaran, hewan yang beranak, tumbuhan yang berbuah juga menarik bagi anak. Pengetahuan sains untuk anak usia dini lebih dari sekedar fakta, bagaimana fakta-fakta tersebut memberikan informasi yang lebih bermakna antara lain :

- 1) Pengetahuan fisik yaitu pengenalan tentang fisik benda dan gerakannya yang dibuat oleh benda, misalnya bentuk, warna, menggelinding, melayang dan sebagainya serta perubahan perubahan benda saat dicampur, saat dikocok, saat dituang dan sebagainya.

⁶Saepudin Asep, Pembelajaran Sains untuk Anak usia Dini (Jakarta :UPI, 2013)

- 2) Pengetahuan kehidupan yaitu pengetahuan tentang kehidupan makhluk hidup manusia, binatang dan tanaman.
- 3) Pengetahuan tentang alam dan lingkungan yaitu pengetahuan tentang benda yang ada di lingkungan anak, termasuk benda angkasa yang terlihat secara garis besarnya saja, misalnya bulan, matahari, bintang, pengetahuan tentang cuaca, bagaimana menjaga lingkungan dan sebagainya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan sains sangat diperlukan dalam pembelajaran sejak usia dini supaya lebih mengenal tentang alam sekitar dan gejala alam dari dini. Sehingga anak akan mencintai dan melestarikan ciptaan Allah SWT.

3. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media yaitu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁷

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas diprogram untuk pendidikan, digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal,...3

pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian diatas, adanya media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menghadirkan efektifitas dan efisiensi pengajaran. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu alat, metode, teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak usia dini sebagai berikut:⁹

- 1) Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- 2) Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.
- 3) Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal,...6

⁹ Ibid, hal. 19

4) Media lingkungan

Media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ke tempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya. Media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak untuk menuangkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu. Selain itu, lingkungan belajar diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini untuk bereksplorasi, eksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasilbelajar.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, diantaranya:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekamansuara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti film *slide*, foto, transparansi,

lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bakan yang dicetak seperti media grafis.

- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran animasi termasuk dalam kelompok media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar atau visual.

4. Media *Power point*

a. Pengertian *Power point*

Power point adalah perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi. Pemanfaatan *power point* atau

perangkat lunak lainya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.¹⁰ Pembelajaran dengan program *power point* adalah suatu media komputer dengan perangkat lunak *power point* yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dengan murid dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi Pembelajaran *Power point*

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al- Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana- sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam Al- Qur'an QS. An- Nahl [16]: 78.¹¹

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur".¹²

¹⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 150

¹¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 38

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci AlQur'an, 2009), hal. 415

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indra eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit. Media pembelajaran termasuk media *power point* memiliki fungsi dan peran untuk:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan dimana kala diperlukan.¹³ Perpaduan komputer menyajikan pesan atau materi pembelajaran sesuai desain atau rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio visual diam, visual gerak atau audio visual gerak, yang dapat ditampilkan sewaktu-waktu. Misalnya guru ingin menjelaskan proses langkah-langkah berwudhu, guru dapat menampilkan dengan jelas proses langkah-langkah berwudhu dengan menggunakan *power point*.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 168

dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.¹⁴

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya. Begitu juga sebaliknya mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya.¹⁵

Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.¹⁶

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat. Seperti halnya media pembelajaran komputer, dengan lengkapnya program-program komputer dengan tampilan penuh

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 169

¹⁵ *Ibid.*, hal. 169

¹⁶ *Ibid.*, hal. 171

warna (*full colour*) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa.¹⁷

Diperjelas lagi dengan pendapatnya Usman dan Asnawir bahwa media pembelajaran berfungsi:

- a) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- c) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- d) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan suatu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁸

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya

¹⁷ Haryono, "*Liquid Crystal Display (LCD)*" dalam <http://haryonostkip.com>, diakses 26 Agustus 2021

¹⁸ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24-25

mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.¹⁹

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (perangkat lunak atau *software*) yang menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang sangat berarti. Apalagi telah menggunakan program *power point*, yang mampu menampilkan materi pelajaran yang disajikan dan mampu mengatasi batas ruang kelas, menjadikan komputer mempunyai fungsi yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainya dalam pembelajaran di kelas.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbedabeda.
- b) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip- prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

¹⁹ Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hal.

- d) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen- elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditngkatkan.
- g) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.²⁰

Pada saat ini program *power point* dianggap sebagai media pembelajaran yang cukup menarik dalam pembelajaran langsung di sekolah. Yang mempunyai banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sehingga juga mempunyai banyak kegunaan dalam pembelajaran, sebagaimana beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton. Dan kemungkinan besar manfaatmanfaat tersebut ada pada media pembelajaran *power point*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran, termasuk kecanggihan media pembelajaran *powerpoint* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Hal-hal yang Dipersiapkan Sebelum Penggunaan Media *Power point*

Persiapan mengajar merupakan salah satu bagian dari program pengajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan/ tatap muka. Persiapan mengajar dapat digunakan sebagai

²⁰ Azhar Arsyad, *Media...*, hal. 22- 23

dasar untuk menyusun rencana pembelajaran dan sekaligus sebagai acuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif. Komponen- komponen pembelajaran yang harus disiapkan guru antara lain.²¹

1) Persiapan

- a) Menentukan topik materi yang akan dipresentasikan
- b) Mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama
- c) Membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan
- d) Membuat *story board* agar lebih tersusun

2) Tahap singkat bekerja dengan *power point*

- a) Membuka aplikasi *power point* di komputer
- b) Memulai dengan new file
- c) Memilih slide desain yang diinginkan
- d) Menginput judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama
- e) Menginput sub judul materi di slide kedua
- f) Selanjutnya, menginput point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide- slide berikutnya. ²⁶

d. Penggunaan Media Pembelajaran *Power point*

Sadiman, dkk mengemukakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaanya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Media jadi, karena sudah merupakan komoditi *perdagangan* yang

²¹ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 59

terdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (*media by utilitation*).

- 2) Media rancangan, yang perlu dirancang dan disiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by desaign*).²²

Dari pernyataan tersebut dikategorikan bahwa *power point* merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaanya sangat diperlukan perancangan khusus dan di desain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan *power point* tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.²³

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga *power point*. Pada umumnya *power point* dapat dipandang sebagai alat untuk mempertinggi berbagai teknologi. Dalam hubungan ini ada beberapa keberuntungan dalam pendayagunaan *power point* dalam pengajaran, misalnya:

- a) Cara kerja baru dengan *power point* akan mengakibatkan motivasi

²² Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian...*, hal. 83

²³ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.com>, diakses 15 Agustus 2021

kepada siswa dalam belajar.

- b) Warna, music, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
- c) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan- kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d) Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah di atur oleh guru.²⁴
- e) Kemampuan untuk menanyakan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, tanpa harus menyusun ulang.
- f) Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relative kecil. Seperti halnya penggunaan program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran sains.²⁵

Dari beberapa keuntungan tersebut dapat diketahui bahwa media *power point* mempunyai banyak sekali kelebihan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lain. Oleh sebab itu, kelebihan- kelebihan itu harus dimanfaatkan dengan sebaik- baiknya, agar tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut dapat tercapai. Dan beberapa keterbatasan *power point* dipergunakan di dalam pendidikan misalnya:

- a) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin

²⁴ Nana Sudjana dan Rivai, *Media...*, hal. 137- 138

²⁵ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24- 25

menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.

- b) Rancangan *power point*, terutama untuk pengajaran masih terbelakang bila dibandingkan dengan rancangan *power point* untuk maksud- maksud lain misalnya untuk analisis data.
- c) Materi-materi pengajaran langsung yang bermutu tinggi yang mempergunakan *power point* kurang sekali.
- d) Guru yang merancang materi pengajaran dengan *power point* bisa bertambah beban kerjanya, termasuk memahami keterbatasan *power point*.
- e) Kreativitas mungkin bisa terpaku pada pengajaran yang di *power point* saja.

Setiap media pembelajaran pasti punya keterbatasan dan kekurangan, sebagaimana beberapa keterbatasan media *power point* yang telah disebutkan di atas. Tetapi keterbatasan itu dapat diatasi ataupun dikurangi, jika media pembelajaran tersebut digunakan dengan baik dan tepat. Seperti halnya salah satu keterbatasan media *power point* yang dipandang menambah beban kerja guru karena harus merancang materi pengajaran terlebih dahulu dan bisa memahami keterbatasan *power point*. Keterbatasan itu dapat diatasi jika guru ikhlas dalam mengajar dan berusaha memiliki keterampilan menggunakan *power point* dengan baik, sehingga tidak menjadi beban baginya.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai mengikuti proses belajar mengajar berupa perubahan tingkah laku²⁶. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah prilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap).

Hasil belajar pada dasarnya adalah satu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Lebih jauh dalam hubungan dengan hasil belajar Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: (a) informasi verbal, (b) Keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.²⁷

Hasil belajar yang diperoleh secara menyeluruh (komprehensif) yang mencakup ranah kognitif yakni, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif yakni, sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotor yakni, keterampilan atau perilaku. Ranah kognitif terutama adalah hasil yang diperolehnya sedangkan ranah afektif dan psikomotor diperoleh sebagai efek dari proses belajarnya. Selanjutnya kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan proses serta usaha belajarnya. Ia tahu dan

²⁶ Kunandar, *Penilaian Autentik*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h. 62

²⁷ Nana sudjana, *penilaian hasil proses belajar mengajar* (bandung: remaja rosdakarya,2010). h. 22

sadar bahwa tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapainya tergantung pada motivasi belajar dari dirinya sendiri.²⁸

Penilaian hasil belajar pada kompetensi pengetahuan dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Tes lisan dilaksanakan dengan cara mengadakan percakapan antara siswa dengan tester tentang masalah yang di ujikan. Pelaksanaan tes lisan dilaksanakan secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Tes lisan digunakan untuk mengungkapkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis yang diraih oleh siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menemukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu. Faktor-faktor

²⁸ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (jakarta: 2008). h. 54.

²⁹ Siswanto, *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik* (Klaten : Bosscript, 2017) h. 76

internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan jasmani. Keadaan jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua, keadaan fungsi jasmani atau fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama panca indera.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2) Faktor-faktor eksternal

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nasional.

a) Lingkungan Sosial

(1) Lingkungan sosial sekolah. Seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seseorang siswa.

(2) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.

(3) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar.

b) Lingkungan Nonsosial

(1) Lingkungan alamiah, berarti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar matahari yang tidak terlalu silau atau gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

(2) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, faktor-faktor keras (hardware), seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan sebagainya. Kedua, faktor lunak (software), seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

(3) Faktor materi pelajaran, pada faktor ini hendaknya disesuaikan dengan tahapan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi

perkembangan siswa.³⁰

c. Indikator Hasil Belajar Tema Alam Semesta Sub Tema Gejala Alam

- 1) Berbicara dengan sopan
- 2) Bertanya dengan kalimat sederhana
- 3) Mengetahui ciptaan tuhan
- 4) Mewarnai dengan rapi
- 5) Menulis dengan rapi
- 6) Menghubungkan penjumlahan dengan hasil penjumlahan
- 7) Menghubungkan pengurangan dengan hasil pengurangannya
- 8) Mengungkapkan cerita sederhana³¹

B. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis nol (H_0): tidak ada pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar tema alam semesta siswa Kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung
2. Hipotesis alternatif (H_a): ada pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar tema alam semesta siswa Kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sejenis penelitian ini telah dilakukan sebelumnya, sebab penelitian terdahulu di anggap penting dalam sebuah penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini,

³⁰ Baharuddin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (Jogjakarta : Ar-Ruzz, 2007), h.19-28

³¹ Permendiknas Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

sebagai berikut:

1. Peneliti Agus Dianti, 2019, Pengembangan Buku *Pop Up Science* untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok A di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri. Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah RA Kusuma Mulia Pakis Kediri. Khususnya anak kelompok A, dimana usia anak tersebut masih minim dengan pengetahuan dan perlunya pengenalan-pengenalan agar berkembang kemampuan kognitifnya. Media yang digunakan untuk pembelajaran masih berupa LKA. Untuk pembelajaran dikelas, masih menggunakan metode konvensional. Seperti halnya metode menghafal, hanya mengulang-ulang kalimat sehingga materi kurang mengena pada anak. Anak juga mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah agar peserta didik kelompok A di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan buku *Pop up Science* melalui media tersebut dapat memberikan hasil pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development*. Metode yang digunakan dalam teknik pengumpulan data adalah observasi, interview, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, proses pemilihan transformasi data, dan menarik kesimpulan. Dengan metode ini diharapkan memperoleh data-data yang konkrit dan sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian yang dilakukan di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah : kualitas media Buku *Pop Up Science* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari ahli materi tidak ada revisi, sedangkan dari ahli media sempat dua kali revisi namun sudah diperbaiki. Kemampuan berpikir logis anak berkembang setelah belajar menggunakan media. Hasilnya memuaskan, materinya mengena dan pembelajaran berlangsung menyenangkan.

2. Peneliti Depi Wulandari (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar”. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest design, yaitu penggunaan pretest sebelum diberi perlakuan dan pengukuran kemampuan berbahasa pada posttest (setelah perlakuan). Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK kelompok A pada TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 28 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber data. Teknik analisis data menggunakan uji beda test. Pengerjaan menggunakan program komputer SPSS *for windows* versi 17.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia 4-5 Tahun di TK kelompok A pada TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis dengan uji t yang memperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,377 > 2,052$ diterima pada taraf signifikansi 5%. Peningkatan kemampuan berbahasa

anak usia dini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak setelah pembelajaran dengan media audio visual yang mencapai 34,000, lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran yang hanya mencapai 27,000. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang telah diberi pembelajaran dengan media audio visual memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik