

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHAN LIMBAH DAN BAHAN ALAM

A. Deskripsi Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Gerlanck & Ely berpendapat bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membuat kondisi yang membuat siswa mampu mengikuti pembelajaran yang akan menjadikan lebih kreatif. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹ Sementara itu, Gagne menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Sementara itu, Leslie J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi

¹ Azhar Arsyadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya.²

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum media pendidikan:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder)

² Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 13.

- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.³

Ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar Arsyad:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.⁴

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak tau yang ditimbulkannya.⁵

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 6-7.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 12-14.

⁵ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013),

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Sudjana dalam Pengewa merumuskan fungsi alat/media pembelajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsure yang di kembangkan guru.
- 3) Media pengajaran dalam pembelajaran, penggunaan integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan sekedar alat-alat hiburan dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam merangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan akan mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, asil belajar yang di capai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.⁶

Menurut Sanjaya mengemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

⁶ Ristawati, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar, 2017, 7.*

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat di abadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat di simpan dan digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan terjadinya proses gerhana matahari melalui rekaman video.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak dan konkret sehingga mudah di pahami dan menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyajikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusi dapat di sajikan melalui film.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang populasi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.⁷

Secara umum Hamdani mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda tau hal-hal yang sukar di amati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.

⁷Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2006), 169.

- 4) Mendengar yang sukar di tangkap dengan teliga secara langsung.
- 5) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 6) Mengamati dengan jelas benda-benda yang muda rusak atau sukar diawetkan.
- 7) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 8) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- 9) Dengan melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 10) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar di amati secara langsung.
- 11) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 12) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
- 13) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 14) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.⁸

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

⁸ Ristawati, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa, (Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar, 2017), 8.

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁹

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton, diantaranya:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran yang lebih interaktif
- 4) Efisien dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif¹⁰

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayon tersebut, tentu saja kita dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat

⁹ Sarah Zahro Nauli Ramadhan, Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Usia 5-6 Tahun, (*Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2018*), 27.

¹⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 47-48.

menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke mesuem atau kebun binatang.¹¹

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaian.

- 1) Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara. Seperti radio, *cassete recorder*, dan piringan hitam.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Seperti film *strip*, film bingkai, gambar atau lukisan, dan cetakan.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media Audio visual ada 2 jenis yaitu audio visual diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara serta audio visual gerak seperti film suara, dan *video cassette*.¹²

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

¹² Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 267-272.

- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Seperti film, *sound slide*, film bingkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
 - c) Media untuk pengajaran individual. Seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.¹³
- 3) Dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:
 - a) Media Sederhana, yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media Kompleks, yakni media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.¹⁴

2. Bahan Limbah

a. Pengertian Bahan Limbah

Bahan limbah terdiri dari dua kata, yaitu bahan dan limbah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi barang lain yang mempunyai nilai jual. Sedangkan limbah merupakan buangan yang dihasilkan dari proses produksi misalnya industri domestik (rumah tangga) menghasilkan limbah yang lebih dikenal dengan sebutan sampah yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 125.

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 126.

tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis.

Menurut Armanto limbah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari hasil aktivitas manusia maupun alam yang belum memiliki nilai ekonomi.¹⁵ Sedangkan Pujiyanto mengatakan bahwa limbah merupakan sisa-sisa aktivitas manusia yang sudah tidak digunakan lagi dan limbah tersebut dapat berupa limbah padat, misalnya sampah kertas dan plastic atau berupa limbah cair dan limbah berdasarkan jenis bahannya dapat berupa organik dan limbah anorganik.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa bahan limbah merupakan buangan atau sisa-sisa aktivitas manusia yang sudah tidak lagi digunakan yang dihasilkan dari proses produksi.

b. Jenis-jenis bahan limbah

Metode pembelajaran yang menggunakan bahan limbah tidak membutuhkan biaya yang mahal karena dibuat dari bahan yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar memiliki jenis yang beragam. Limbah berdasarkan wujudnya, limbah berdasarkan sifatnya, limbah berdasarkan sumbernya dan berdasarkan komposisinya.

1) Berdasarkan wujudnya, limbah berdasar kan wujudnya dibagi menjadi dua macam yaitu:

a) Limbah padat

Limbah padat berasal dari kegiatan industri atau dari kegiatan domestic. Limbah yang dihasilkan masyarakat pada umumnya limbah padat baik limbah rumah tangga, kegiatan perdagangan, perkantoran, peternakan, pertanian da lain sebagainya.

¹⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 3.

¹⁶ Okda Firasati, *Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Bahan Limbah*, (Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES, 2017), 48.

Contohnya: kertas, kayu, karet, kulit, sterofom, logam, plastik, dan kaca.

b) Limbah cair

Menurut PP No.82 Tahun 2001, limbah cair adalah sisa dari hasil sesuatu kegiatan yang berwujud cair. Limbah cair berdasarkan sifatnya yaitu sifat fisika dan sifat agregat, logam, anorganik nonmetalik, organik agregat dan mikro organisme. Limbah-limbah tersebut dapat berakibat pada pencemaran lingkungan hidup.

2) Berdasarkan sifatnya

Purwanto dan Nurhidayat menjelaskan bahwa limbah dapat dibedakan menjadi dua yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Adapun perbedaannya adalah sebagai berikut:

a) Limbah organik

Limbah organik merupakan limbah yang dapat diuraikan kembali atau limbah tersebut dapat membusuk dan dapat dijadikan kompos. Seperti: daun-daun kering, sayuran, sisa makanan.

b) Limbah anorganik

Limbah anorganik merupakan limbah yang tidak dapat diurai kembali atau limbah tersebut tidak mudah membusuk dan limbah ini memiliki nilai jual ketika dijadikan produk lain. Seperti: botol gelas, kaleng, kayu, kertas, plastik.

3) Berdasarkan sumbernya

Limbah menjadi permasalahan yang sangat pelik dan serius bagi lingkungan karena masyarakat yang kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Ketidakpedulian dan ketidakdisiplinan masyarakat terhadap kebersihan dapat menciptakan suasana yang tak nyaman, lingkungan tidak asri, limbah berserakan. Begitu banyak kondisi yang tidak menyenangkan akan muncul. Seperti: lalat, bau tak sedap, gangguan berbagai penyakit.

- 4) Berdasarkan komposisinya
Limbah berdasarkan komposisinya dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:
- a) Limbah yang seragam
Limbah yang berasal dari kegiatan industri, seperti: karton, kertas karbon
 - b) Limbah yang tidak seragam (campuran)
Limbah yang berasal dari pasar atau tempat-tempat umum
limbah yang berasal dari pasar atau limbah dari tempat-tempat umum.¹⁷

Sedangkan Pujiyanto menyatakan bahwa limbah berdasarkan jenis bahan penyusunnya dapat dibedakan menjadi:

- 1) Limbah organik
Limbah organik merupakan sisa-sisa bahan hidup, seperti sampah daun, kertas, sisa bahan pertanian. Limbah organik tersusun atas bahan-bahan organik sehingga mudah diuraikan oleh organisme pengurai. Selain dapat diuraikan oleh organisme pengurai, limbah organik dapat dimanfaatkan kembali baik dengan cara daur ulang maupun tanpa daur ulang
- a) Dengan daur ulang
Limbah-limbah organik tertentu, seperti sampah sayuran, sampah daun atau ranting dapat kita manfaatkan kembali dengan cara di daur ulang. Kertas bekas merupakan limbah organik yang juga dapat didaur ulang menjadi kertas pembungkus, kertas tissue, kertas Koran dan kertas tulis.
- b) Tanpa daur ulang
 - 1) Ban karet bekas dapat dijadikan tempat sampah, ember, meja, sandal
 - 2) Serbuk gergaji kayu dapat digunakan sebagai media tanam jamur tiram
 - 3) Kulit jagung dapat dijadikan bunga hiasan

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, 3-5

2) Limbah anorganik

Limbah anorganik merupakan sisa-sisa aktivitas yang berasal dari bahan-bahan tak hidup atau bahan sintesis, seperti minyak bumi, sisa-sisa bahan kimia, besi, kasa.

c. Manfaat bahan limbah

Menggunakan bahan limbah ada beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Kertas bekas digunakan untuk alat permainan dan meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik halus
- 2) Kardus dan karton dapat menciptakan kreativitas, seperti membangun dan mempola, selain itu kardus bekas dapat dimanfaatkan sebagai balok kardus.
- 3) Kain dan bahan kaos untuk meningkatkan kemampuan visual spasial melalui permainan motif, ukuran.
- 4) Tutup botol dan karet digunakan untuk pengembangan matematika, alat musik dan membentuk¹⁸

3. Bahan Alam

a. Pengertian Bahan Alam

Bahan alam terdiri dari dua kata, yaitu bahan dan alam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Sedangkan alam merupakan lingkungan hidup. Bahan alam adalah bahan-bahan yang bersumber dari alam baik itu hewan atau tumbuh-tumbuhan yang hidup dialam. Untuk saat ini banyak sekali khususnya tumbuhan baik yang masih segar atau yang sudah kering biasa dimanfaatkan atau dibuat untuk karya seni. Menurut Sudjana (dalam Ria Yukananda) bahan alam yaitu bahan yang langsung diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya.

¹⁸ Okda Firasati, *Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Bahan Limbah*, 50-53.

Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar.¹⁹ Sekarang ini bahan alam biasa dimanfaatkan untuk dijadikan suatu hasil karya seni, misalnya dari tumbuh-tumbuhan seperti: ranting, akar, daun, batang, buah, kulit batang dan lain-lainnya, baik yang masih basah atau yang masih kering. Jika diperhatikan selain mudah didapatkan baik dari alam luas juga bisa didapat dari lingkungan sekitar. Untuk itu dalam membuat media pembelajaran pada anak usia dini seorang guru dapat memanfaatkan lingkungan yang ada disekitar.

Lingkungan yang berada disekitar bisa meliputi lingkungan fisik seperti benda-benda, tumbuhan, binatang dan alam sekitar. Selain lingkungan fisik terdapat juga non fisik, seperti adat, budaya, seni dan bahasa.²⁰ Lingkungan tersebut diharapkan anak peka terhadap lingkungan yang ada disekitarnya.

b. Jenis-jenis bahan alam

Jenis-jenis bahan alam yang terdapat disekitar kita sangatlah banyak. Bahan-bahan alam tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Berbagai media bahan alam digunakan pendidik untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu kreativitas anak. Bahan alam yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran antara lain:

1) Batu-batuan

Batu-batuan memiliki bentuk yang sangat beragam. Selain bentuknya yang unik batu memiliki ukuran yang sangat beragam. Media batu-batuan dapat menciptakan alat hitung menghitung, bunyi-bunyian, dan juga dapat

¹⁹ Ria Yukananda, Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Ketrampilan Mencetak Timbul, *Jurnal PGSD FKIP UNS*.

²⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2015), 17.

dibuat menjadi bentuk binatang atau bentuk yang lainnya.

- 2) Kayu dan ranting
Memilih kayu sebagai permainan anak seharusnya memilih kayu yang cukup keras dan kering agar bubuk atau jamur kayu tersebut tidak mudah termakan oleh anak didik, seperti kayu mahoni. Selain kayu mahoni masih banyak jenis-jenis kayu yang dapat dipakai sebagai alat peraga, seluruh bagian tanaman yang ada dapat digunakan sebagai alat permainan, seperti: ranting-ranting kayu, kulit kayu dan akar kayu.
- 3) Bambu
Ada berbagai macam bentuk bamboo yang dapat dijadikan alat permainan untuk anak, seperti: bamboo apus, bambu kuning, bamboo petung, bamboo belang. Dari beberapa bambu tersebut bambu petunglah yang cukup baik karena bambu tersebut batangnya besar. Bamboo ini dapat dijadikan sebagai alat music.
- 4) Daun-daun kering
Berbagai jenis daun dapat digunakan sebagai alat untuk melukis atau prakarya, seperti membuat topi, boneka dari daun dan mencetak.
- 5) Biji-bijian
Biji-bijian adalah alat permainan yang paling mudah dicari, ditemui dan paling dekat dengan lingkungan sekitar. biji-bijian dapat digunakan sebagai bahan untuk menghitung, hiasan, atau media seni.
- 6) Pelepah pisang
Pelepah pohon pisang, pohon pinang, daun singkong dan daun papaya dapat dipergunakan sebagai alat permainan maupun kegiatan kesenian. Pelepah pohon-pohon tersebut dapat

dipergunakan sebagai alat kreativitas, seperti: meronce dan mengecap.²¹

Asmawati mengatakan bahwa jenis bahan alam dipergunakan sebagai media belajar yaitu bahan-bahan alam seperti pasir, air, play dough, warna. Jenis bahan alam mencakup segala yang berada di alam seperti tumbuhan, hewan, cuaca, air dan manusia.²²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan alam adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari sumber belajar (guru) ke penerima belajar (siswa) yang berasal dari lingkungan alam sekitar.

c. Manfaat bahan alam

Manfaat bahan alam sebagai media bermain yaitu untuk memperkaya menambah alat bermain sebagai sumber belajar dan memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, mudah dan tersedia. Menurut Luluk Asmawati manfaat menggunakan bahan alam yaitu anak usia dini dapat mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan didalam dirinya, diantaranya:

- 1) Kayu dibuat puzzle, yang bermanfaat untuk perkembangan kognitif, bahasa, fisik dan psikososial
- 2) Daun-daun kering dapat digunakan untuk melukis, mencap, membuat topi, boneka dari daun, mengukur daun, membedakan kasar halus, mengelompokkan berrmacam-macam bentuk daun dan sebagainya.
- 3) Batu-batuan dapat digunakan untuk berhitung, alat musik, membentuk bintang.

²¹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2014), 37.

²² Sarah Ramadhan, Pengaruh Aktivitas Bermain menggunakan Bahan Alam Terhadap Kemampuan Anak, *Jurnal, No.1 Volume 1 2007*.

- 4) Bambu dapat dijadikan alat permainan music dengan cara memotong penampangnya dibentuk silinder.
- 5) Pelepah pisang, pelepah daun singkong, pelepah daun papaya untuk mencap, mencetak.
- 6) Biji-bijian dapat digunakan untuk alat permainan, misalnya: biji salak, kacang tanah, kacang merah, biji semangka untuk media berhitung.²³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat menggunakan bahan alam diantaranya:

- 1) Meningkatkan aspek perkembangan anak, seperti: aspek fisik motoric, kognitif, bahasa, dan seni
- 2) Dapat digunakan sebagai media alat pembelajaran
- 3) Mendukung anak untuk belajar konsep-konsep sains.
- 4) Menciptakan kreativitas anak, seperti: mengecap, mencetak dan alat musik

4. Kriteria Keamanan dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Limbah dan Bahan Alam

Membuat media pembelajaran, seorang guru harus tetap memperhatikan atau mempertimbangkan dari segi keamanan media pembelajaran itu sendiri. B.E.F Montolalu menjelaskan bahwa guru dalam mempergunakan bahan limbah dan bahan alam harus tetap mempertimbangkan keamanan diantaranya:

- a. Kayu tidak berserat
Carilah kayu yang akan dipergunakan tidak berserat karena kayu serat kayu dapat menusuk tangan anak didik
- b. Bulu bambu yang gatal

²³ B.E.F Montolalu, et.al, *Bermain dan Permainan Anak*, Cet.12(Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 8.11-8.13.

Sebelum digunakan untuk alat permainan bulu bambu harus dibersihkan karena bulu bambu sangat gatal

c. Sudut tumpul

Semua alat permainan yang akan digunakan terutama yang terbuat dari kayu atau bambu yang harus diserut agar tidak kasar. Sesudah pemotongan, penampangnya diampelas sehingga tidak tajam. Demikian pula sudut-sudut dipertumpul dan dipinggul.

d. Bebas racun

Pada saat memegang mainan anak sering kali memasukkan mainan ke dalam mulut sehingga cat yang digunakan harus aman dari zat racun.

e. Menjaga kebersihan

Bagi anak yang masih mempunyai kecenderungan memasukkan benda ke mulut, semua alat harus dijaga kebersihan dan keamanannya.

f. Paku yang menonjol

Sambungan yang menggunakan paku harus selalu dipalu sampai masuk ke dalam sehingga tidak menonjol dan ditutup dengan dempul atau dilem dengan lem kayu yang kuat.

g. Pembuatan dengan ukuran yang persisi atau ketepatan

Ukuran yang akurat diperlukan karena diharapkan anak mampu mengambil kesimpulan waktu bermain dengan permainan tersebut.²⁴

5. Cara Memilih Bahan dan Peralatan Bermain

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain:

- a. Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan menyentuh perasaan anak

²⁴ B.E.F Montolalu, et,al, *Bermain dan Permainan Anak*, 8.13-8.15.

- b. Memilih bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak
- c. Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara
- d. Memilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak
- e. Memilih bahan dan peralatan yang tahan lama
- f. Memilih bahan yang dapat dipergunakan secara fleksibel dan serbaguna
- g. Memilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru
- h. Memilih bahan yang mudah dirawat dan diperbaiki
- i. Memilih bahan yang mencerminkan peningkatan budaya kelompok²⁵

6. Strategi Pembelajaran Melalui Bermain

Bermain adalah suatu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Bermain merupakan kebutuhan dan aktivitas-aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, didalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif dan seterusnya. Dengan bermain akan dialami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

Menurut Mursid, strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari tiga langkah utama, yaitu:

- a. Tahap pra bermain
Tahap pra bermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan:
 - 1) Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain

²⁵ Moeslichatin R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), 57-59.

- 2) Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan
- b. Tahap bermain
Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut:
 - 1) Setiap anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain
 - 2) Dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing
 - 3) Setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya
 - 4) Anak-anak mencuci tangan
- c. Tahap penutup
Tahap penutup dari strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan:
 - 1) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu
 - 2) Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya di rumah
 - 3) Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok
 - 4) Menekankan pentingnya kerjasama.²⁶

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menunjukkan posisi dalam penelitian ini belum ada, maka peneliti akan memaparkan tulisan yang sudah ada. Dari sini nantinya peneliti akan jadikan sebagai teori dan sebagai perbandingan dalam mengupas berbagai permasalahan penelitian ini, sehingga memperoleh penemuan baru yang otentik. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vanni Miza Oktari (2017) dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan

²⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2015), 18-19.

Media Bahan Alam dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang.²⁷

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang sudah sesuai dengan perencanaan yang dibuat sebelumnya oleh guru. Pelaksanaan penggunaan media bahan alam dan metode sudah bervariasi dan menarik bagi anak. Penggunaan media bahan alam yang digunakan guru yaitu daun, ranting, bambu, air, batu dan tanah. Bentuk evaluasi yang dilakukan guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran anak yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menilai sampai sejauh mana perkembangan kreativitas anak, perkembangan motorik halus dan perkembangan kognitif anak.

Persamaan dalam penelitian ini adalah Sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan penekanan kualitatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti saat ini adalah Jika penelitian terdahulu hanya menggunakan media bahan alam dalam pembelajaran, sedangkan penelitian saat ini menggunakan media bahan limbah dan bahan alam dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Yunitasari (2017) dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh alat permainan edukatif (APE) bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.²⁸

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE bahan alam berupa dedaunan dan pelepah pisang terbukti berpengaruh cukup signifikan dalam mengembangkan kreativitas anak dikelompok eksperimen. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20

²⁷ Vanni Miza Oktari, Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang*, Vol.1 Tahun 2017.

²⁸ Ismi Yunitasari, Pengaruh Alat Permainan Edukatif(APE) Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini, (*Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2017).

diketahui besarnya nilai t pada output SPSS setelah dilakukan uji analisis (*independent sampel t-test*) diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada (0,05), sedangkan dari hasil thitung diperoleh nilai sebesar (3.197) > dari ttabel (1,771). Karena nilai Sig (2-tailed) < α atau thitung > ttabel maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan bahan alam sebagai media dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaa dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti saat ini adalah Jika penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen desain sedangkan penelitian saat ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Anggraini (2018) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan.²⁹

Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dikembangkan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Barang bekas yang digunakan dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah tokoh cerita dongeng dalam bahan ajar mengembangkan bahasa anak usia dini. Rata-rata penilainya validator ahli materi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 87.00% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82.19% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75%

²⁹ Dian Anggraini, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan, (*Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018*).

sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Layak”. Hasil penilaian guru mendapat persentase kelayakan 78.13% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang mendapatkan persentase kelayakan 62.85% dengan kategori “Layak” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayakan 76.53% dengan kategori “Sangat Layak”.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan barang bekas/limbah sebagai media dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti saat ini adalah jika penelitian terdahulu menggunakan penelitian R&D sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan penekatan kualitatif.

C. Kerangka Berpikir

Kualitas pembelajaran berkaitan dengan berbagai faktor yang saling terkait antara lain guru, siswa dan media pembelajaran. Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat mudah diingat oleh siswa. Salah satu media yang sangat menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media bahan limbah dan bahan alam. Bahan limbah dan bahan alam merupakan bahan-bahan yang mudah didapat dan berada dilingkungan sekitar.

Penggunaan bahan limbah dan bahan alam sebagai media dalam pembelajaran sangat cocok diterapkan pada pembelajaran, terutama pada pembelajaran pada anak usia dini. Sebab penggunaan bahan limbah dan bahan alam dapat digunakan guru untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik halus, perkembangan kognitif, dan kreatifitas anak. Maka dari itu penggunaan bahan limbah dan bahan alam sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar sedikitnya akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sesuatu.

Strategi dalam pembelajaran ini menggunakan strategi bermain. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Bermain merupakan kebutuhan dan aktivitas-aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, didalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif dan seterusnya. Dengan bermain akan dialami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya. Strategi dalam pembelajaran meliputi:

1. Tahap pra bermain, tahap pra bermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan:
 - a. Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain
 - b. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan
2. Tahap bermain, tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut:
 - a. Setiap anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain
 - b. Dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing
 - c. Setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya
 - d. Anak-anak mencuci tangan
3. Tahap penutup, tahap penutup dari strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan:
 - a. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu
 - b. Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya di rumah
 - c. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

