

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media adalah perantara, penghubung, alat, dan sarana dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada penerima. Pemanfaatan media dalam pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu mendukung untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kepada siswa dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas anak yang interaktif dan aktif sehingga bisa membantu melancarkan aktivitas proses pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, termasuk didalamnya pembelajaran anak usia dini. Media dalam proses pembelajaran mampu menjadikan proses belajar siswa menjadi lebih baik dan dengan media pembelajaran yang baik serta menarik pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa yang dicapainya. Terdapat tiga jenis media pembelajaran AUD yang biasanya digunakan di Indonesia, yaitu media visual/grafis, media audio, dan media proyeksi (audio-visual) (Latif dkk., 2013)

Media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan melaluis lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal.

Proses belajar di Taman kanak-kanak (TK) memerlukan suatu metode dan cara tersendiri dalam pencapaian perkembangan bahasa pada anak. Anak belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Anak belajar dari bentuk aktivitas mereka masing – masing, jadi perlu adanya suatu media bagi sarana pembelajaran.

Peran guru pada proses pembelajaran pada anak usia dini sangat dibutuhkan. Mengingat bahwa fungsi guru adalah orangs yang berperan sebagai motivator sekaligus fasilitator untuk pengembangan kemampuan peserta didik. Agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas perkembangan bahasa anak maka diperlukan media pembelajaran salah satunya yaitu *flash card*.

B. *Flash Cards*

Salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar (*flash card*). Jika dilihat dari jenis, kartu bergambar dapat dikatakan tergolong ke dalam media visual/grafis. Flash card adalah merupakan kartu permainan cara memainkannya dengan cara menunjukkan gambar dengan tema tertentu kepada anak satu per satu secara cepat dan acak semisal (1 gambar per detik) untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang di berikan yang ada di hadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk. Flash Card berfungsi juga

memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin (Hasan, 2009:65)

Flash Card termasuk kategori media pembelajaran gambar (Visual) Media pembelajaran gambar mempunyai kontribusi sangat penting pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran dengan penggunaan media *flash cards*.

Kelebihan menerapkan *Flashcard* sebagai berikut: a) Efektif dan efisien b) berdaya guna c) sensible d) menarik dan menyenangkan.

Sehingga dapat dikelompokkan dalam berbagai bentuk yakni :

1. Proses pembelajaran akan terbantu dengan sendirinya .
2. Keterbatasan adanya ruang, waktu, dan daya indra akan teratasi.
3. Meningkatnya sikap aktif siswa dalam proses pembelajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
5. Adanya proses interaksi antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Siswa belajar sendiri-sendiri secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya
7. Mampu memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Secara lebih spesifik, Hasan (2009) menyebutkan manfaat dari media *flash card*, yaitu :

1. Mampu membaca pada usia dini
2. Daya ingat menjadi berkembang terutama otak kanan
3. Melatih kemampuan konsentrasi balita lebih fokus.
4. Anak akan memperoleh dua manfaat sekaligus yaitu, mengerti bahasa Inggris dan lambangnya. mengenal jenis-jenis binatang, sayur, buah, dll.

C. Kosa Kata

Kosa kata (*vocabulary*) adalah menjadi salah satu hal terpenting untuk belajar suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), maupun *writing* (menulis). Pernyataan ini senada dengan apa yang disampaikan Laufer (1997) bahwa “*Vocabulary learning is at the heart of language learning and language use*”. Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Komachali (2012:2) juga menyebutkan bahwa “*Vocabulary is an separable part of any language learning process. It would be impossible to learn language without vocabulary*. Sehingga, makin banyak kosa kata yang di kuasai oleh seseorang, maka akan semakin membantu dalam penguasaan bahasa, dalam hal ini adalah sbahasa Inggris.

Dapat disimpulkan bahwa dengan kemampuan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini maka akan menjadi sebuah kelebihan di dalam penguasaan bahasa Inggris bagi anak. Untuk menguasai semua

aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa asing tersebut dengan baik.

Pengajaran kosa kata pada awal proses pembelajaran bahasa Inggris adalah sangat baik apabila diberikan pada anak-anak, sejak usia dini. Pembelajaran kosa kata yang sederhana akan sangat mudah diingat anak. Suyanto (2008 dalam Lestari 2012:6) menyebutkan bahwa ada beberapa ciri bahan pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak usia dini, yaitu:

1. Tata bahasa sederhana sekali.
2. Kosakata sangat perlu diberikan karena hampir tidak ada proses pembelajaran bahasa di luar kelas.
3. Kosa kata tidak terlalu sulit dan terbatas,
4. Karena anak hampir tidak pernah mendengar bahasa Inggris di sekitarnya maka perlu adanya latihan pelafalan yang diulang-ulang
5. Kosakata yang dipakai adalah bahasa sehari-hari dan sederhana untuk komunikasi

D. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah merupakan bahasa Internasional dan menjadi bahasa kedua sebagai bentuk mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa dalam berbagai tingkatan. Beberapa hal yang mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Kedua.

Terdapat 7 hal yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu *intelligence, aptitude, personality, motivation and*

attitudes, learners preferences, learner beliefs, dan age of acquisition.

Lightbown dan Spada (2000:52-61).

1. *Intelligence*

Penelitian yang dilakukan di Kanada menunjukkan bahwa intelligence memiliki hubungan yang erat dalam perkembangan bahasa kedua anak-anak di Perancis yang mencakup *reading, grammar, serta vocabulary*. Namun, hasil penelitian tersebut di peroleh suatu pendapat bahwa tingkat intelegensi anak tidak bisa dihubungkan dengan kemampuan berbicara (*oral productive skill*). Penelitian yang sama juga dikemukakan dalam beberapa peneliti lain. Penelitian ini memberikan masukan bahwa tingkat intelegensi memang menjadi faktor yang kuat ketika berhubungan dengan analisis bahasa dan pembelajaran tata bahasa, namun faktor inteligensi tersebut tidak terlalu kuat ketika dihubungkan dengan komunikasi dan interaksi.

2. *Aptitude*

Aptitude dikenal pula dengan istilah “bakat”. Dengan mengetahui bakat yang ada pada setiap siswa maka akan membuat para guru dapat membantu para siswa mereka untuk memilih kelas tertentu yang cocok dengan siswa. Jika para guru belum mengetahui bakat yang dimiliki siswa-siswanya, maka ada baiknya guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang sekiranya dapat mengakomodasi bakat-bakat tersebut.

3. *Personality*

Dikatakan bahwa beberapa macam jenis kepribadian (*personality*) seseorang mampu memiliki akibat atau dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua, akan tetapi pengaruh tersebut tidak dengan mudah ditunjukkan secara empiris. Misalnya, salah satu rujukan penelitian di tunjukkan bahwasanya peserta didik yang memiliki gaya belajar dengan karakter *extrovert* dianggap cocok untuk proses penguasaan pembelajaran bahasa. Namun, kesimpulan ini tidak sepenuhnya didukung oleh peneliti-peneliti lain. Yang juga meneliti pendapat tersebut. Akan menjadi sebuah catatan adalah bahwa terlepas dari kontroversi tentang masalah yang berbeda ini, banyak peneliti yang memiliki keyakinan bahwa di dalam kepribadian akan terlihat memiliki pengaruh penting dalam kesuksesan pembelajaran bahasa.

4. *Motivation and attitudes*

Banyak sekali penelitian yang juga menguraikan tentang peran dari *motivation and attitudes* dan dampaknya dalam kaitannya dengan proses pembelajaran bahasa kedua. Hampir secara keseluruhan hasil proses penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi dan *attitude* sikap seseorang yang positif berhubungan dengan kesuksesan dalam pembelajaran bahasa kedua. Namun, penelitian-penelitian tersebut

tidak dapat secara tepat (*precise*) menunjukkan bagaimana motivasi tersebut berhubungan.

5. *Learners preference*

Bahwasanya siswa akan memperoleh pengetahuan tertentu serta menguasai materi baru yang didapat. Istilah yang biasanya digunakan adalah *learning style* atau gaya belajar yang digunakan untuk menggambarkan cara yang alami, yang biasa digunakan atau cara yang dipilih untuk menyerap, memproses, menguasai informasi atau kemampuan baru tertentu. Beberapa contoh *learning style* yang ada, misalnya visual, aural, serta *kinaesthetic*

6. *Learner beliefs*

Pembelajar bahasa kedua tidak selalu sadar dengan *learning style* atau gaya belajar yang dimiliki, namun dengan kepercayaan yang dimiliki oleh mereka. Akan tetapi dengan kepercayaan tertentu yang dimiliki tentang bagaimana instruksi terbaik bagi mereka dalam proses pembelajaran. Kepercayaan (*belief*) semacam ini biasanya berdasarkan pada pengalaman yang terdahulu.

7. *Age of acquisition*

Di dalam penelitian disebutkan bahwa pada keluarga imigran, anak-anak yang ada dalam keluarga tersebut dapat menguasai bahasa kedua layaknya *native speaker*, namun orangtua atau orang dewasa tidak dapat mencapai tingkat tersebut. Penjelasan untuk hal ini adalah bahwa seperti pada pemerolehan bahasa pertama yang memiliki *critical*

period, maka hal yang sama juga berlaku pada penguasaan bahasa kedua.

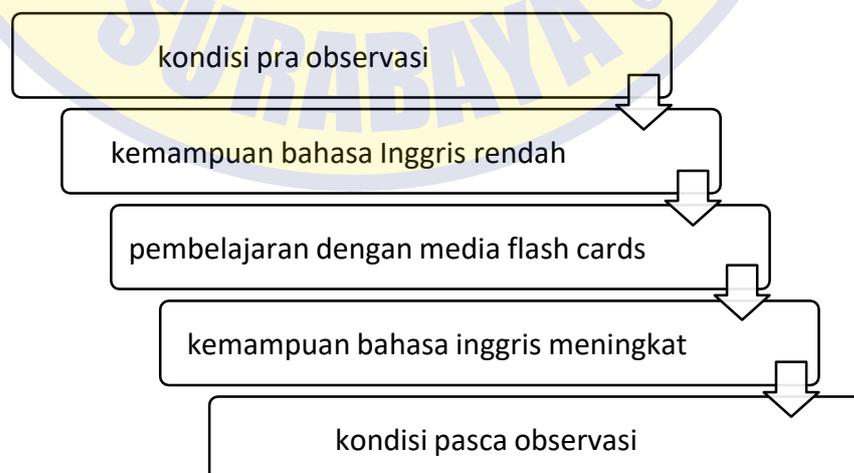
E. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat menentukan hasil dari suatu pendidikan. Dimana dalam proses tersebut, guru dituntut mampu membuat suasana proses belajar mengajar yang bermakna dan menarik, agar terjadi kegiatan belajar efektif dan efisien, sehingga tercapai tujuan yang akan diharapkan. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan media pembelajaran serta menguasai tahap-tahap penyajiannya. Sehingga dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media belajar yang baik maka dalam menyajikan proses belajar mengajar hendaknya di siapkan media belajar yang baik, menarik dan efisien serta mudah di peroleh. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan yang media belajar merupakan salah satu alat atau media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media *flash card* yang dapat memberikan umpan balik segera, memberikan stimulus belajar, Karena dengan menggunakan kartu bergambar tersebut anak-anak merasa senang, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan lebih konkrit karena anak melihat langsung pembelajaran yang disampaikan dengan media gambar yang disajikan

tersebut. Dengan demikian bahwa *flash card* adalah merupakan salah satu alat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori tersebut maka peneliti dapat memaparkan kerangka pemikiran yaitu dengan melakukan pengukuran awal terhadap kemampuan awal anak dalam bahasa Inggris. Upaya untuk penguasaan kemampuan berbahasa Inggris dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *flash cards*. Pemilihan media pembelajaran *flash card* diharapkan anak dapat lebih aktif dan antusias untuk mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran *Flash Card* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga keterampilan anak dalam berbahasa Inggris akan lebih meningkat. Berikut ini rincian kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir Penelitian