

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media pembelajaran juga adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).²

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an firman Allah SWT, dalam surah Al-Nahl ayat 44³, yaitu:

¹M Pd Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Prenada Media, 2017).

²Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, And Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Remaja Rosdakarya, 2019).

³Al-Quran.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki anak. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.⁴

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga

⁴Suryani, Setiawan, And Putria.

relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan media yang lain adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%.⁵

d. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Yang Efektif

Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Tepat Mendukung Materi yang Bersifat Fakta, Konsep, Prinsip, dan Generalisasi.

⁵Suryani, Setiawan, And Putria.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan Terampil

Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disamaratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus

dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

5) Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

2. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Media kartu bergambar adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi dan sejenisnya. Jenis media ini berupa foto, picture, lukisan dan lain sebagainya. Gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang (binatang, benda-benda, tumbuhan, dan sebagainya) yang bias didapat diinternet, dibuat dengan tinta,cat potret dan lainnya.

Flash card adalah (kartu pengingat/kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada siswa). Ukuran biasanya memakai ukuran 25x20 cm. Kartu-kartu tersebut digambari atau diberi tanda untuk

memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu untuk bias menggunakan *flash card* dengan baik dan benar maka, alat tersebut harus dikelompokkan sesuai dengan tema masing-masing. Misalnya kata-kata atau gambar yang terkait dengan sekolah harus dijadikan satu, gambar-gambar yang terkait dengan alat dapur dijadikan satu, dan seterusnya.⁶

Flash card merupakan kata yang tertulis yang terbuat dari koran yang dipenuhi gambar-gambar yang menarik, kata-kata, ungkapan, ataupun beberapa kalimat. Gambar dan tulisan dibuat dengan ukuran besar, dengan tujuan agar siswa dapat membaca dan memahami isi dan pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik. Adapun topik-topik yang biasa dipakai dalam *flashcard* adalah berkenaan dengan alat-alat rumah tangga, alat-alat sekolah. Buah-buahan, anggota tubuh dan lain-lain.⁷

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya sesuai pada kelas yang dihadapi. Kalau kelas agak besar memakai ukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar, benda-benda binatang dan sebagainya yang dapat

⁶Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2011).

⁷Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Diva Press, 2016).

digunakan untuk melatih peserta didik mengajar dan memperkaya kosakata.⁸

Lain halnya Susilana (Tim repository UPI) mengemukakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*.⁹

Suharto mengemukakan kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan gambar, merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta kongkrit dengan masalah yang digambarkannya. Maka penggunaan kartu sangat cocok dengan gambar (*flashcard*) sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini. Hariyanto menyatakan bahwa metode pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat diterapkan pada anak terutama yang berusia 4 bulan keatas.¹⁰

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media *flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Ukuran dari *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas, maksudnya ukuran

⁸Arsyad.

⁹Rudi Susilana And Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Cv. Wacana Prima, 2008).

¹⁰Fitriani And Others, XVI.

media *flashcard* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *flashcard* pada kelas besar.

Manfaat menggunakan flashcard menurut Hariyanto adalah sebagai berikut: 1) Mengajari anak membaca sejak usia dini; 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan anak; 3) Melatih kemampuan untuk berkonsentrasi; dan 4) Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.¹¹

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran Media *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *flashcard* antara lain:

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik

¹¹Fitriani And Others, XVI.

- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon, misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosakata bahasa Arab
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru
- 8) Bisa menciptakan memory games, rivequizzes (pengulangan pelajaran di sekolah) guessing games (tebak-tebakan).¹²

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran *flashcard*, yaitu:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- 2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar
- 3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Mendorong motivasi belajar
- 5) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam menyampaikannya
- 6) Menambah pengertiannya tentang suatu pengetahuan
- 7) memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru-guru
- 8) menambah variasi dalam menyajikan materi
- 9) memungkinkan peserta didik dalam memilih kegiatan belajar

¹²M Basyiruddin Usman And H Asnawir, *Media Pembelajaran* (Ciputat Pers, 2002).

sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya

- 10) mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.¹³

Dengan demikian fungsi media pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas, harus bias digunakan sesuai dengan fungsi media-media pembelajaran tersebut khususnya media *flashcard* terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan guru kepada peserta didik pada mata pelajaran tertentu.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *flashcard* yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana-kemana
- 2) Mudah diperoleh, baik dari buku, internet, majalah atau koran
- 3) praktis, sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
- 4) dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran bidang studi
- 5) lebih mudah memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik
- 6) peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat sambil melihat gambar.¹⁴

Adapun kelemahan media *flashcard* yaitu:

- 1) kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang

¹³Arsyad.

¹⁴Susilana And Riyana.

besar

- 2) peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- 3) tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *flashcard* mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan
- 2) Media menghasilkan keseragaman penghayatan, penguatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistic terutama media gambar
- 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
- 5) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- 6) Media dapat memeberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak

Sebagaimana telah dijelaskan diatas, betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya media *flash card*, lebih penting lagi kalau media pembelajaran tersebut

digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan.

d. Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam belajar. Menurut Cepiriyana dan Rudi Susilana langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 4) jika sajian menggunakan permainan (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar teks, lambang sesuai perintah, misalnya carinama binatang kuda, maka siswa

berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda” siswa menjelaskan isi kartu tersebut.¹⁵

e. Kemampuan yang dapat Dicapai Melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Flash Card*

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa media *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata. Media flashcard dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Dengan demikian flashcard merupakan suatu alternatif yang dapat di perkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*Listening skill*) dan berbicara (*speaking skill*)¹⁶

¹⁵Susilana And Riyana.

¹⁶Empit Hotimah, ‘Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut’, *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4.1 (2017), 10–18.

1) Kemampuan Menyimak (*Listening skill*)

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Tujuan dari menyimak yaitu untuk memperoleh informasi, mengumpulkan data dan memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengardiantaranya:

- a) Kemampuan mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru.
- b) Kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat kosakata.
- c) Kemampuan memahami makna kosakata yang diberikan
- d) Kemampuan menanggapi (*responding*) intruksi yang diberikan oleh guru berkaitan dengan kosakata yang dipelajarinya

Menurut Tarigan ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menyimak diantaranya:¹⁷

- a) Kemampuan mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru.

¹⁷yussi Susilawati, 'Pengembangan Media Magic Car Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di PAUD ISLAM UMMU FATHIMAH BENGKULU' (UIN Fatmawati Sukarno, 2021).

- b) Kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat kosakata
- c) Kemampuan memahami makna kosakata yang diberikan
- d) Kemampuan menanggapi (responding) intruksi yang diberikan oleh guru berkaitan dengan kosakata yang dipelajarinya.

Menurut Tarigan ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menyimak diantaranya:

- a) Menentukan makna.
 - b) Memperagakan ekspresi.
 - c) Menyuruh mengulangi
 - d) Memberikan latihan ekstensi
- 2) Kemampuan Berbicara (*Speaking*)

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Adapun tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanyalah pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Senada dengan hal tersebut, Suharsono¹⁸ mengemukakan bahwa bicara adalah menyampaikan suatu

¹⁸Susilawati.

maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sehingga dapat dipahami orang lain. Adapun kemampuan berbicara (speaking) yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu:

- a) Kemampuan mengulangi kosakata yang diucapkan guru
- b) Memahami kata yang digunakan dan menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya
- c) Kemampuan mengucapkan kosakata secara tepat

2. Keterampilan Berbicara

a) Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terdapat pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Bahkan, telah disebutkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Berbicara adalah beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa dalam bentuk lisan. Keterampilan ini melatih siswa untuk mengeluarkan ide/pendapat melalui alat ucap. Dengan berbicara manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya. Berbicara selalu tidak jauh-jauh dengan bahasa, karena bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi dengan manusia yang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarana, sedangkan komunikasi non

verbal menggunakan sarana gerak-gerik seperti warna, gambar, bunyi bel, dan sebagainya. Komunikasi verbal dianggap paling sempurna, efisien dan efektif.

Menurut *Tarigan* berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu: pembicara, isi pembicara, saluran, penyimak (pendengar), dan tanggapan dari penyimak, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa dan di dahului dengan proses menyimak.¹⁹

Suhartono juga berpendapat bahwa berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan factor-faktor fisik psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, 4 tangan dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua, faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Oleh karena itu stabilitas emosi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas suara tetapi juga berpengaruh terhadap keruntuhan bahan pembicaraan.

Dari beberapa definisi tersebut di atas, apapun definisi dan siapa pun yang mengemukakannya semua mengacu dan memberi

¹⁹hendra Ahmad, 'Kemampuan Siswa Berbicara Dengan Metode Diskusi Di Kelas Iv Sdn No. 88 Kota Tengah', *Skripsi*, 1.151411300 (2013).

penekanan kepada kemampuan menggunakan bahasa lisan (berbicara) yang baik dengan memberikan sentuhan gaya (seni) di dalam penyampaiannya dengan tujuan untuk memikat/menggugah hati pendengarnya dan mengerti dan memahami pesan yang disampaikan.

b) Karakteristik Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Pada waktu anak masuk Taman Kanak-kanak, anak telah memiliki sejumlah besar kosakata. Anak sudah dapat membuat pertanyaan negatif, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat. Anak dapat bergurau, bertengkar dengan teman-temannya dan berbicara sopan dengan orang serta guru.

Karakteristik umum kemampuan pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut (1) kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik; (2) melaksanakan tiga perintah secara berurutan dengan benar; (3) mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya; (4) menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi; (5) menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan; (6) membandingkan dua hal; (7) memahami konsep timbal balik; (8) menyusun kalimat; (9)

mengucapkan lebih dari tiga kalimat; serta (10) mengenal tulisan sederhana.²⁰

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwatingkat pencapaian perkembangan dalam hal mengungkapkan bahasa ada beberapa, yaitu (a) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; (b) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang hampir sama; (c) berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca; (d) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap; (e) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; (f) melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.²¹

Perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah dapat mengucapkan kata dengan jelas dan lancar, dapat menyusun kalimat yang terdiri dari enam sampai delapan kata, dapat menjelaskan arti kata-kata sederhana, dapat menggunakan kata hubung, kata depan dan kata sandang. Pada masa akhir usia Taman Kanak-kanak umumnya anak sudah mampu berkata-kata sederhana dan berbahasa sederhana, cara berbicara anak telah

²⁰Yussi Susilawati, 'Pengembangan Media Magic Car Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Paud Islam Ummu Fathimah Bengkulu' (Uin Fatmawati Sukarno, 2021).

²¹Pusat Kurikulum Balitbang And Departemen Pendidikan Nasional, 'Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini', *Jakarta: Depdiknas*, 2007.

lancar, dapat dimengerti dan cukup mengikuti bahasa walaupun masih melakukan kesalahan bahasa.²²

c) Hal-Hal yang Diperhatikan dalam Berbicara

Di dalam kegiatan berbicara ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum berbicara diantaranya:

- 1) Memilih pokok pembicaraan yang menarik hati.
- 2) Membatasi pokok pembicaraan.
- 3) Mengumpulkan bahan-bahan.
- 4) Menyusun bahan (pendahuluan, isi, kemampuan)
- 5) Melakukan presentasi

Kemampuan berbicara anak bervariasi, mulai dari taraf baik atau lancar, sedang gagap atau kurang. Kenyataan tersebut sebaiknya dijadikan landasan berbicara disekolah. Pengajaran berbicarapun harus berlandaskan konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi.

Menurut *Ozie Jaak Bah* di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu:

- 1) Pembicara
- 2) Isi pembicaraan
- 3) Saluran
- 4) Penyimak
- 5) Tanggapan penyimak²³

²²Susilawati.

d) Konsep Dasar Dalam Berbicara

Konsep dasarberbicara sebagai sarana berkomunikasi mencakup sembeilan hal yaitu:

- 1) Berbicara dan menyimak adalah suatu kegiatan resiprokal.
- 2) Berbicara adalah proses individu berkomunikasi.
- 3) Berbicara adalah ekspresi kreatif
- 4) Berbicara adalah tingkah laku.
- 5) Berbicara adalah tingkah laku yang dipelajari.
- 6) Berbicara dipengaruhi kekayaan pengalaman.
- 7) Berbicara sarana memperluas cakrawala.
- 8) Kemampuan linguistic dan lingkungan berkaitan erat.
- 9) Berbicara adalah pancaran kepribadian.²⁴

e) Indikator Dalam Berbicara

Nurbiana mengemukakan ada beberapa factor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi:

- 1) Ketepatan ucapan.
- 2) Penempatan tekanan, nada, sendi dan durasi yang sesuai
- 3) Pilihan kata.
- 4) Ketepatan sasaran pembicaraan

²³Susilawati.

²⁴Ahmad.

Aspek non kebahasaan meliputi:

- 1) Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat.
- 2) Kesiapan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain.
- 3) Kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara
- 4) Relevansi, penalaran penguasaan terhadap topic tertentu.

Djiwandono mengemukakan bahwa aspek yang terlibat dalam berbicara adalah:

- 1) Kosakata
- 2) Tata Bahasa
- 3) Pelafalan /Isi

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara yang baik dan benar menurut penelitian ini adalah:

- 1) Pelafalan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan ejaan EYD tidak tercampur-campur dengan bahasa daerah.
- 2) Kosakata yang digunakan adalah kosakata yang baku misal “aku” merupakan bahasa non baku dan “saya” merupakan bahasa baku. Jadi pemilihan kata yang diucapkan juga sangat penting.
- 3) Tata bahasa yang diucapkan tersusun tidak terbalik-balik dalam pengucapan bahasa Indonesia.

- 4) Kelancaran dalam berbicara bahasa Indonesia tidak terbata-batah.
- 5) Pemahaman akan bahasa yang digunakan, artinya tidak asal sebut saja tetapi juga paham dengan bahasa yang di ucapkan dan digunakan.

f) Prinsip Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini

Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh guru dan orang dewasa dalam prinsip pengembangan bahasa anak antara lain:

- 1) Berbicaralah (dua arah – ada interaksi timbal balik) dengan anak, libatkan anak dalam percakapan sehari-hari.
- 2) Berbicara dua arah kepada anak tidak sama dengan orang dewasa berbicara dan anak lebih banyak menyimak apa yang orang dewasa katakan.
- 3) Bacakan dan ulangi bacaan cerita dengan teks yang dapat diprediksi oleh anak.
- 4) Semangati anak untuk menceritakan pengalaman dan mendeskripsikan ide dan kejadian yang penting bagi mereka. Anak prasekolah memiliki peningkatan pengalaman yang lebih luas dibandingkan pada masa sebelumnya.
- 5) Kunjungi perpustakaan secara teratur.
- 6) Sediakan kesempatan bagi anak untuk menggambar dan mencetak, menggunakan alat-alat menulis.

g) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Berbicara Anak
Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini, antara lain:

- 1) Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi atau berbicara dengan orang lain. Kemampuan ini disebut kemampuan bahasa secara eksternal dan menjadi dasar bagi berkomunikasi kepada diri sendiri.
- 2) Transisi dari kemampuan berkomunikasi secara eksternal kepada kemampuan berkomunikasi secara internal membutuhkan waktu yang cukup panjang. Transisi ini terjadi pada fase pra operasional, yaitu pada usia 2-7 tahun.
- 3) Pada perkembangan selanjutnya anak akan bertindak tanpa berbicara. Apabila hal ini terjadi, maka anak telah mampu menginternalisasi percakapan egosentris.

Selain faktor di atas. Adapun faktor lain yang berkenaan pengaruh perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

- 1) Umur anak, yaitu faktor fisik akan ikut mempengaruhi sehubungan semakin sempurnanya pertumbuhan organ bicara, kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan dan isyarat.
- 2) Kondisi lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa.

Perkembangan bahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan lingkungan pedesaan.

- 3) Kecerdasan anak, yaitu kemampuan untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual atau tingkat berfikir.
- 4) Status social ekonomi keluarga, yaitu keluarga yang berstatus social ekonomi yang baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bagi perkembangan bahasa anak-anak dan anggota keluarganya.
- 5) Kondisi fisik, dimaksudkan kondisi kesehatan anak. Seseorang yang cacat yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi, seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berkomunikasi, dan tentu saja akan mengganggu perkembangan dalam berbahasa.

h) Faktor-Faktor Penghambat Anak Berbicara Dan Cara Menanggulangnya Klasifikasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Beberapa faktor penghambat perkembangan bahasa anak usia dini ialah :

1) Pola asuh orang tua

Anak yang sering diabaikan, memiliki dampak negative dari pengabaian orang tua tersebut, kemampuan berbahasa yang kurang dan juga masalah social dikemudian hari. Dalam hal ini dibutuhkan kesadaran dan perubahan pola asuh dari orang tua itu sendiri.

2) Masalah ekonomi keluarga

Latar belakang social ekonomi berpengaruh pada kecerdasan dan prestasi akademik anak. Tingkat perekonomian yang rendah dapat menimbulkan stress yang dapat menghambat perkembangan anak dalam berbahasa. Dibutuhkan dukungan keluarga untuk mengatasi masalah ekonomi dan hendaknya orang tua harus tetap menimbulkan suara yang nyaman bagi anak.

3) Gangguan psikologis

Beberapa masalah psikologis dapat membatasi kemampuan anak untuk berbicara dan memahami bahasa. Bukan hanya penderita autisme, anak yang terlalu pemalu juga berpotensi memiliki masalah dalam berbahasa, karena mereka akan kesulitan menangkap ekspresi dalam berbahasa. Dan untuk mengatasi hal ini orang tua atau keluarga harus membawa anak ke dokter untuk diperiksa.

4) Tidak pandai dalam bersosialisasi

Pengalaman bersosialisasi sangat penting pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak, maka dari itu cobalah sesering mungkin untuk melatih anak bersosialisasi. Interaksi yang memberi anak ketrampilan dalam membangun hubungan akan membuat anak memahgami bahasa lebih cepat.

B. Tinjauan Pustaka

Tabel 2.1
Tinjauan Pustaka

| No | Nama | Tujuan | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|---|---|
| 1. | Ignatia Imelda Fitriani dan Shopia Oktavia, "Media Flash card Bahasa Dayak-Indonesia untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Indonesia pada Anak Usia Dini" (Jurnal, 2020) | Menciptakan model belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dengan cara yang sesuai dengan karakter anak. | Sama-sama ingin mengembangkan kemampuan Bahasa anak. | Terletak pada media, dalam penelitian ini Bahasa yang digunakan adalah Rejang-Indonesia, sedangkan penelitian Ignatia dan shopia Bahasa yang digunakan Dayak-Indonesia. |
| 2. | Silvia Febiola, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini" (Jurnal, 2020) | Penggunaan media flash card dengan huruf timbul dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. | Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama memakai media <i>flash card</i> dan ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. | perbedaannya adalah terletak pada fokus materinya, jika silvia meneliti media flash card huruf timbul maka media penelitian ini lebih fokus pada bahasa. |

| | | | | |
|----|---|---|--|---|
| 3. | Sintia Purwanti, “ <i>Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS</i> ”. (Tesis, 2018/2019). | Mengembangkan media pembelajaran explosion magic Box untuk keterampilan Bahasa Prancis. | Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Selain itu, persamaan lain dari penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan media | Perbedaannya adalah terletak pada siswanya, dalam penelitian ini siswanya adalah anak PAUD sedangkan penelitian Sintia Purwanti siswanya yaitu siswa kelas XI. |
| 4. | Laela Vitrotn Maulida, “ <i>Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Kota Baru</i> ” Jurnal, 2018 | Menjelaskan media pembelajaran flash card pada materi fi Ghufrah al Mudzakaroh siswa kelas V MI Bahrul Ulum Kota Baru | Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin meneliti tentang perkembangan media flash card | perbedaannya adalah terletak pada siswanya, dalam penelitian ini siswanya adalah anak PAUD sedangkan penelitian Sintia Purwanti siswanya yaitu siswa kelas V MI |
| 5. | Mariana, “ <i>Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK IT Ananda Putri Deli Serdang</i> ” (Jurnal, 2020) | Untuk mengetahui proses pengembangan media flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. | Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama menggunakan Media Flash card | perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian, jika Mariana meneliti kemampuan membaca sedangkan peneliti meneliti perkembangan bahasa pada anak. |
| 6. | Baiq Widya Ningsih, dkk “ <i>Pengaruh Penggunaan</i> | Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran | Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan | Perbedaannya terletak pada objek penelitian, dimana penelitian Baiq |

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | Media Flash Card terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia” (Jurnal, 2022) | flasch card terhadap keterampilan membaca siswa I Gugus 01 Kecamatan Pujit | media Flash Crad dalam pelaksanaan pembelajaran | meneliti siswa SD sedangkan penelitian ini meneliti anak usia dini/ TK |
| 7. | Idzni Azhima, dkk. “ Penggunaan Media Flash Card untuk mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini” (Jurnal, 2021) | Untuk mendeskripsikan penggunaan media flash card dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media flash card dan sama-sama objek penelitiannya anak usia dini | Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan, jika Idzni dkk. Mengajarkan tentang matematika permulaan, sedangkan peneliti mennggunakan media untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonsia anak usia dini. |
| 8. | Amat Hidayat, “ Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kosha Kata Bahasa Indonesia pada Anak usia Dini” (Jurnal, 2022) | Menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Indonesia anak usia dini menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring. | Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media flash card dan meningkatkan kemampuan berbahasa indonseia anak usia dini. | Perbedaannya terletak pada penelitian ini menggunakan Bahasa daerah dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia anak. |
| 9. | Rahel Ika Primadini dan Imanuel Adhitya Wulanata, “ Penggunaan | Meningkatkan pengenalan bentuk huruf pada siswa dengan menggunakan media flash card | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media flash card pada proses | Perbedaannya terletak pada objek dan materi yang diajarkan. Objek penelitian Rahel dan Imanuel adalah |

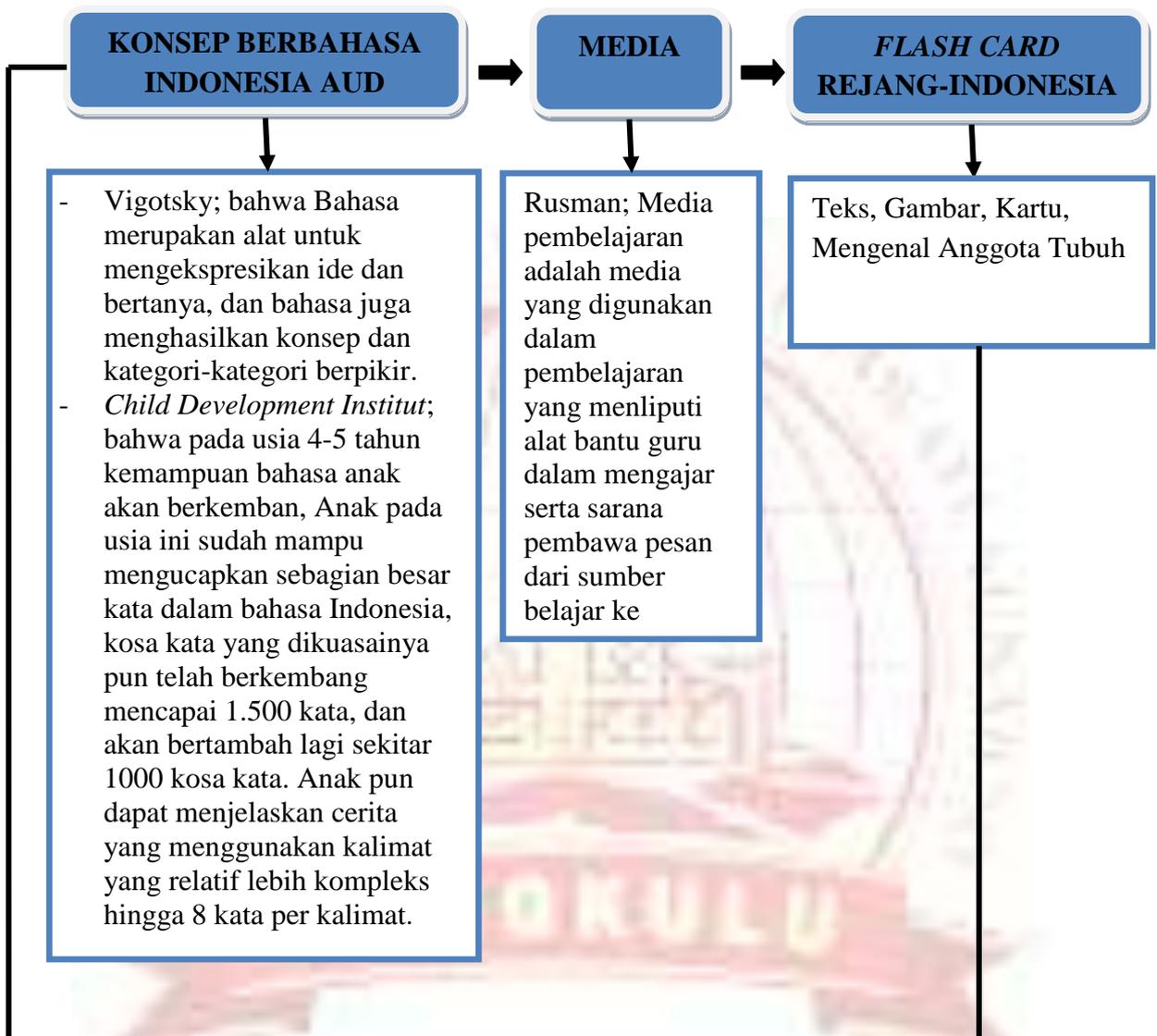
| | | | | |
|----|--|---|--|---|
| | Media Flash Card untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Abc Manado” (jurnal, 2018) | | pembelajaran. | siswa sekolah dasar sedangkan penelitian ini adalah anak usia dini. |
| 10 | Febiola, “Penggunaan Media Flash Card terhadap kemampuan Berbicara anak usia dini” (Jurnal, 2020) | Untuk mengetahui penggunaan media flash card terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media flash card dan sama-sama objek penelitiannya anak usia dini | Perbedaanya dengan penelitian ini adalah pada tujuan penelitian, jika febiola ingin meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, sedangkan penelitian ini ingin meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia anak usia dini. |

C. Rancangan Konseptual Media

Berikut adalah rancangan konseptual medi *Flash Card* Rejang

Indonesia:

Gambar 2.2
Rancangan Konseptual Media Flash Card Rejang-Indonesia



D. Rancangan Prosedural Media

Rancangan procedural media Flash card Rejang Indonesia adalah sebagai berikut:

Gambar 2.3
Rancangan Prosedural Media Flash Card Rejang-Indonesia

