

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Istilah “*media*” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris art) dan logos (bahasa Indonesia “ilmu”).¹ Terkait dengan *media pembelajaran* *media* adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Menurut Gerlach & Ely mendefinisikan bahwa:

“*Media* apabila dipahami secara grafis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.”²

Sedangkan menurut Hamidjodo Dalam Latheru juga menyatakan bahwa:

“yang dimaksud *media* adalah sebuah bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.”³

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem berarti *media* mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran.

¹ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Ed. Revisi, Jakarta : Rajawali Pers, 2013).

² Asmariani, “*Konsep Media Pembelajaran PAUD*”, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1 April 2016.

³ M. Miftah, “*Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*”, Jurnal KWANGSAN Vol. 1 No. 2 Desember 2013.

Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.⁴

Menurut Joni Purwono menjelaskan bahwa:

“Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.⁵

b. Ayat Al-Qur’an tentang Media Pembelajaran

Pada pembelajaran disekolah, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alqur’a. Firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 44 yaitu:

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

“Kami turunkan kepadamu Alqur’an, agar kamu **menerangkan** pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 125 yaitu:

⁴ Ina Magdalena, dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi”, Jurnal Edukasi dan Sains Vol. 3 No. 2 Agustus 2021.

⁵ Ahmad Zaki, dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 7 No. 2 Juli-Desember 2020

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-Mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.⁶

Berikut beberapa jenis media pembelajaran yang dinyatakan dalam Al-Qur’an sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio di dalam Al-Qur’an, diantaranya surah Al-Isra’ ayat 14:

إِقْرَأْ كِتَابَكَ ۖ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

“**Bacalah** kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisap terhadapmu”.

Dari kata **bacalah** diatas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan mungkin juga terdapat guru yang menyampaikan bahan pelajaran dengan hanya membacakan kitab/ buku yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur’an surah Al-Baqarah ayat 31:

“Dan dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!.”

⁶ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Persepektif Al-Qur’an”. Andagogi Jurnal Diklat Teknis, Volume: VI No. 2 Juli 2018.

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberi gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

c. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media menurut Raharjo bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula media-media diluar sana. Maka dari itu pemilihan media harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan ciri-ciri media yang akan digunakan. Selanjutnya menurut Winkel pemilihan media merupakan suatu hal yang harus konsisten dengan tujuan awalnya, selain harus konsisten ketika pemilihan media pendidik juga harus menakar kemampuannya apakah dia bisa menguasai medianya apa tidak.

Setelah mengetahui dari pendapat diatas mengenai pemilihan media, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan harus konsisten dengan tujuan yang sudah dirancang dari awal hingga akhir harus sama. Dengan berkembangnya teknologi pendidik harus bisa menguasai media yang telah ia pilih untuk diterapkan kepada peserta didiknya ketika dikelas nanti.⁷

d. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Ciri - ciri umum media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan dapat diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal – hal yang dapat dilihat dan didengar.

⁷ Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 27-34.

- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.⁸

Sedangkan ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely mempunyai tiga kedudukan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengefektifkan pembelajaran yaitu:

- (a) Ciri Fiksitatif, yaitu bahwa media memiliki kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Termasuk di dalamnya fotografi, video tape, disket, computer.
- (b) Ciri Manipulative, dapat mempersingkat waktu suatu kejadian dari waktu yang sebenarnya dengan teknik pengampilan gambar *time-lapse recording*. Contoh proses perubahan larva menjadi kepompong lalu kupu-kupu dapat dipercepat dengan tehnik rekaman.
- (c) Ciri Distributive, artinya bahwa media dapat disebar dan dapat dinikmati khalayak di beberapa tempat dengan stimulus pengalaman yang relatif sama, melalui disket, computer, rekaman video dan semacamnya.⁹

e. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

⁸ Talizaro Tafonao, “ *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA*”, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2 Juli 2018.

⁹ Hilyah Ashoumi, “ *Pendayagunaan Media Pembelajaran Untuk Memaksimalkan Kompetensi PAF*”, Jurnal Al-Idaroh Vol. 1 No. 2 2017.

6) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.¹⁰

f. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

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

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat disamakan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi 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 media dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹¹

g. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda-beda. Secara umum, media bercirikan tiga pokok unsur, yaitu suara, visual dan gerak. Menurut Rudi Bretas ada 7 klasifikasi media, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film suara, film dan tv.
- 2) Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara.
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.

¹⁰ Umar, “ *MEDIA PENDIDIKAN : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*”, Jurnal Tarbawiyah Vol. 1 No. 1, Edisi Januari-Juli 2014.

¹¹ Irsan Rasyid Karo-Karo S, “ *Manfaat Media dalam Pembelajaran*”, Jurnal AXIOM: Vol. VII No. 1 Januari-Juni 2018.

- 6) Media audio seperti radio, dan telepon.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Berdasarkan pendapat mengenai media tersebut diatas, maka jenis-jenis media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut:

(a) Media Visual Diam

Media visual diam adalah media cetakan dan grafis. Didalam proses belajar mengajar paling banyak dan sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol-simbol yang mengandung arti disebut “media grafis”. Media ini termasuk media yang relatif murah dalam pengadaannya bila ditimbang dari segi biaya, macam-macam media grafis adalah gambar/foto, diagram, bagan, poster, media cetak, dan buku.

(b) Media Display

(1) Papan Tulis/White Board

Salah satu media penyajian untuk proses belajar mengajar adalah “papan tulis, dan white board”. Kedua media ini dapat dipakai untuk penyajian tulisan-tulisan, sket-sket gambar dengan menggunakan kapur/spidol white board baik yang berwarna ataupun tidak berwarna. Maksud dari warna tersebut adalah agar tulisan lebih jelas, menarik, dan dapat berkesan bagi peserta didik yang akan menerimanya.

(2) Papan Flanel

Papan flanel adalah media visual yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran didik. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali.

(3) Flip Chart

Peta/flip chart adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pelajaran, yang tersusun rapi dan baik. Penggunaan ini adalah salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis dipapan tulis.

(c) Gambar Mati yang Diproyeksikan

Dengan menggunakan proyektor, informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan ke layar, sehingga

informasi berupa: tulisan, gambar, bagan akan menjadi lebih besar dan lebih jelas dilihat oleh siswa, yang dimaksud gambar mati (still picture) adalah berupa: gambar, foto, diagram, tabel, ilustrasi dll, baik berwarna putih maupun putih yang relatif berukuran kecil, agar gambar tersebut dapat dilihat atau disaksikan dengan jelas oleh seluruh siswa didalam kelas dengan jalan diproyeksikan kesuatu layar.¹²

h. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru di sekolah.

Ada beberapa cara dan sudut pandang untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran dengan dasar pertimbangan tertentu. Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli:

1) Klasifikasi media menurut Rudy Bretz

Mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media audio visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.¹³

2) Klasifikasi media menurut Anderson

Mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

¹² Fatikh Inayatur Rahma, “ *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar)*”, PANCAWAHANA : Jurnal Studi Islam Vol. 14 No. 2, Desember 2019.

¹³ Andi Kristanto, “ *MEDIA PEMBELAJARAN*”, (Penerbit: Bintang Surabaya 2016). 20-21

Tabel 2.1
Klasifikasi Media

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai bersuara (slide)
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, televise
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer) ¹⁴

3) Klasifikasi media menurut Kemp & Dayton

Mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

1. Media cetakan

Yaitu meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi. Misalnya buku teks, lembaran penuntun, penuntun belajar, penuntun instruktur, brosur, dan tes terprogram.

2. Media panjang

Pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau pengajaran dan informasi di depan kelompok kecil. Misalnya papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran.

3. OHP dan transparansi

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran tembus pandang atau plastik

¹⁴ Andi Kristanto, “ *MEDIA PEMBELAJARAN*”, (Penerbit: Bintang Surabaya 2016). 21

yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding.

4. Rekaman audiotape

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan.

5. Seri slide (film bingkai) dan *filmstrips*

Adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui slide proyektor. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar 10 sampai 100 buah.

6. Penyajian *multi-image*

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visualnya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana suatu benda. Diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur materi.

7. Rekaman video dan film hidup

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

8. Komputer

Mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (*keyboard dan writing pad*), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori permanen/ROM, sementara RAM), dan output (monitor, printer).¹⁵

4) Klasifikasi media menurut Heinich, dkk

Membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2)

¹⁵ Andi Kristanto, “ *MEDIA PEMBELAJARAN*”, (Penerbit: Bintang Surabaya 2016). 21-22

media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis komputer (6) multimedia kit.¹⁶

2. Media Pembelajaran *Flash card*

a. Pengertian Media *Flash card*

Media sangatlah penting bagi siswa dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan selain ceramah yang disampaikan oleh guru, dapat mengakomodir panca indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif, dan siswa menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar ukurannya sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaiian pesan yang disajikan dengan keterangannya. Sedangkan menurut Chatib menjelaskan bahwa media *flash card* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep.

Definisi lain diungkapkan oleh Windura, bahwa:

“Media *flash card* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain”.¹⁷

Sedangkan pengertian *flash card* menurut Susilana dan Riyana yaitu:

“*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*”.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flash card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash card* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *flash card* 25 x 30 cm akan tetapi Arsyad berpendapat seperti berikut: “*Flash*

¹⁶ Andi Kristanto, “*MEDIA PEMBELAJARAN*”, (Penerbit: Bintang Surabaya 2016). 23

¹⁷ Rahel Ika Primadani, “*Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 pada Mata Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado*”, *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

card biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosa kata”.

Menurut Suryana mengemukakan bahwa: “ *Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah suatu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan beberapa aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.¹⁸

b. Cara Membuat *Flash card*

Dalam pembuatan media *flash card* ada beberapa yang harus dipersiapkan secara lengkap. Menurut Susilana, dan Riyana, ada beberapa cara dalam pembuatan media *flash card*, agar mediana layak di pakai saat proses pembelajaran.

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan 25x30 cm.
- 3) Potong-potong kertas duplek tersebut menggunakan gunting atau pisau kateer hingga tepat berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut dengan sejumlah gambar yang akan di tempelkan atau sejumlah materi yang akan di sampaikan,
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung di buat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambarkan, misalnya kertas HVS, atau kertas karton.

¹⁸ Empit Hotimah, “ *Penggunaan Media Flah Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rohman Semarang Garut*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 04; No. 01 2010.

- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan tempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang terjual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran kemudian tempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai nama objek yang ada di depannya. Nama-nama tersebut bisa ditulis dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris.¹⁹

c. Langkah-langkah Media *Flash card*

Adapun langkah-langkah penggunaan *flash card*, sebagai berikut:

- 1) Tunjukkan bagian depan kartu (yang berisi gambar dan kata dalam bahasa Inggris) kepada anak.
- 2) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 3) Sambil menunjukkan kartu, guru membacakan teks bahasa Inggris sesuai lafal (cara membacanya) seperti tertera belakang kartu, kemudian bacakan pula artinya agar anak paham.
- 4) Bacakan teks pada kartu dengan suara yang terdengar jelas dan bimbingslah anak agar mengikuti.
- 5) Jangan beralih ke kartu lain sebelum anak dapat mengikuti lafal bahasa Inggris dengan baik dan benar. Ulangi sampai lafal bahasa Inggris yang diucapkan anak baik dan benar.
- 6) Lakukan berulang-ulang secara konsisten, agar anak dapat belajar secara sistematis sehingga daya serapnya dalam mengingat akan lebih optimal.

Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri

¹⁹ Noviana Mariatul Ulfa, “ Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini “, GENIUS, Vol. 1 No. 1, Juni 2020.

kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda” dalam bahasa Inggris.²⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash card*

1) Kelebihan Media *Flash card*

Setiap media pembelajaran memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupun dengan media pembelajaran *flash card*. adapun kelebihan dari media *flash card* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana yaitu:

- (a) Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- (b) Praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik. Jika kita ingin menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai keinginan kita, jika sudah digunakan tinggal simpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- (c) Gampang diingat, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.
- (d) Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Pendapat lain dikemukakan Sudirman bahwa kelebihan media pembelajaran *flash card* adalah “(1) sifatnya konkret, (2) gambarnya mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan kita, (4) dapat memperjelas masalah, (5) murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”.²¹

²⁰ Rudi Susilana & Cepi Riyana, “ *Media Pembelajaran* “, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007).

²¹ Femmy Angreany, dkk. “ *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA Negeri 9 Makassar*”, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 2 Agustus 2017.

2) Kelemahan Media *Flash card*

Adapun kelemahan atau kekurangan dari media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana sebagai berikut:

- (a) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna.
- (b) Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh.
- (c) Ukurannya sangat kecil.²²

Sedangkan kekurangan media *flash card* menurut Kurnia antara lain: 1) semata-mata hanya media visual, 2) ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar, 3) memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan, dan kesediaan guru untuk dapat memanfaatkannya.²³

e. **Karakteristik Media *Flash card***

Adapun beberapa karakteristik dari media *flash card* menurut Indriana “ yang pertama, ukuran *flash card* sekitar 20 x 30 cm. Kedua gambar yang disajikan berhubungan dengan pembelajaran. Ketiga, media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang”, adapun karakteristik dari media *flash card* yang efektif menurut Pujiati yaitu, “memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf”. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flash card* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa.²⁴

²² Putri Ratna Wati, “ *Pengaruh Media Falsh Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Siswa Kelas I MI Brawijaya Trowulan*”, The 5th AICIEd, 23-24 Juli 2021.

²³ Tri Astuti, dkk. “ *Pengembangan Flash Card Angka Trilingual Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak*”, Jurnal PENDIDIKAN dan KONSELING, Vol.1 No. 1 2019.

²⁴ Sisca Wulansari Saputri, “ *PENGENALAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS*”, Jurnal ABDIKARYA, Vol. 2 No. 1, April 2020.

3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris

Istilah “pembelajaran” sama dengan instruction atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha dasar dari guru untuk membuat siswa belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pembelajaran adalah kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan.²⁵

Gagne dan Briggs dalam Brown menjelaskan bahwa ada beberapa ciri pembelajaran, yaitu (1) menarik perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran, (2) memberitahukan tujuan pelajaran, (3) merangsang timbulnya ingatan atas ajaran sebelumnya, (4) presentasi bahan ajaran dan alat bantu belajar, (5) memberikan bimbingan belajar, (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja dalam belajar, (7) memberikan umpan balik, (8) menilai unjuk kerja, (9) memperkuat retensi dan transfer belajar.

Bahasa Inggris di Indonesia secara umum diajarkan sebagai bahasa asing. Istilah “bahasa asing” dalam bidang pengajaran bahasa berbeda dengan bahasa kedua’. Bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan sebagai alat komunikasi di negara tertentu dimana bahasa tersebut diajarkan. Sementara bahasa kedua adalah bahasa yang bukan bahasa utama namun menjadi salah satu bahasa yang digunakan secara umum di

²⁵ M. Yamin, “*METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT DASAR*”, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 1 No. 5, April 2017.

suatu negara. Sementara bahasa asing biasanya diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tujuan berkomunikasi dasar serta menguasai 4 skill berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara) dalam bahasa tersebut dalam batasan tertentu.²⁶

Pengajaran bahasa Inggris di tingkat SD/MI mulai diperkenalkan pada tahun 1994. Hal tersebut tertuang melalui kebijakan pemerintah dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal SD/MI. Sejak saat itu mata pelajaran bahasa Inggris diajarkan mulai dari kelas 4, 5 sampai kelas 6 dan masuk dalam muatan lokal. Bahasa Inggris tidak hanya penting dalam dunia pendidikan namun dalam dunia kerja pun sangat diperlukan. Akhir-akhir ini pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD menjadi perhatian para pakar di bidang bahasa dan pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris di Indonesia.

Pengajaran bahasa Inggris di SD/MI lebih menekankan pada aspek penguasaan kosakata sederhana, seperti kata-kata benda disekeliling dan alphabet dalam bahasa Inggris. Ini dikarenakan siswa pada tingkat SD/MI belum mampu menyerap banyak tentang tata bahasa dalam bahasa Inggris.²⁷

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia mulai menjadi perhatian khususnya di era pendidikan dasar sejak awal tahun '90an yang didasari atas kesadaran pentingnya mempelajari bahasa Inggris sedini mungkin untuk bisa turut bersaing di dunia yang semakin modern dan global. Kesadaran tersebutlah yang akhirnya membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Depdikbud RI) No. 0487/1992, Bab VIII yang menyatakan bahwa SD dapat menambahkan mata pelajaran dalam kurikulumnya. Kebijakan tersebutlah yang akhirnya mendasari masuknya mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal di SD.

Kedudukan mulok sebagai bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di SD sejatinya merupakan perwujudan dari bagian yang berlaku secara lokal yang dimaksudkan untuk

²⁶ Iriany Kusuma Wijaya, “*PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR*”, Penelitian Etnografi di SDSN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur.

²⁷ Zakaria, “*INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MADRASAH IBTIDAIYAH*”, Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar, Vol. 1 No. 1 2019.

membekali siswa dengan kemampuan yang dianggap perlu oleh daerah sehingga pemberian mulok ini disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan sekitar. Pada umumnya mata pelajaran mulok diisi dengan bahasa daerah, namun seiring kesadaran masyarakat akan pentingnya bahasa Inggris banyak SD akhirnya menambahkan bahasa Inggris sebagai mulok. Dengan adanya program mulok diharapkan siswa lulusan SD yang tidak melanjutkan sekolah mempunyai bekal keterampilan lebih berupa bahasa asing yang bisa digunakan untuk mencari nafkah.

Pada praktiknya penambahan mulok bahasa Inggris bisa diberikan di SD selama sekolah menganggap penambahan mulok tersebut relevant dan sesuai dengan keadaan sekitar serta sekolah mampu menyediakan fasilitas yang diperlukan terkait dengan material pembelajaran dan guru untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris disekolah tersebut. Hal ini sesuai dengan Pasal 14 Peraturan Pemerintah Nomor 28/1990 (ayat 3) yang secara eksplisit menyebutkan bahwa pendidikan dasar dapat menjabarkan dan atau menambah bahan kajian dari mata pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setempat. Peraturan-peraturan inilah yang mendasari mulai diterapkannya mulok bahasa Inggris di SD.²⁸

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan secara lancar dan sesuai konteks sosialnya. Kompetensi bahasa Inggris siswa mencakup ketrampilan: mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. **Mendengar** berarti memahami berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) berbagai lisan yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu. **Berbicara** berarti mengungkapkan berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) melalui berbagai teks lisan yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu. **Membaca** berarti memahami berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) dalam berbagai tes tulis yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu. **Menulis** berarti mengungkapkan berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat,

²⁸ Icha Faridatunnisa, “Kebijakan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia,” Prosiding Seminar Nasional: Yogyakarta, 7 Maret 2020.

buku pelajaran) dalam berbagai teks tulis yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu.

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan ragam bahasa secara lancar dan akurat merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris. Keterampilan berbahasa merupakan kewajiban yang harus dimiliki oleh siswa setelah belajar bahasa Inggris.²⁹

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

Keterampilan berbahasa Inggris melingkupi empat aspek, yaitu : *reading, listening, writing, dan speaking*. *Reading* dan *listening* termasuk pada bahasa Inggris pasif, sedangkan *writing* dan *speaking* termasuk bahasa Inggris aktif. Pada setiap aspek ada hal yang dapat diterapkan agar mampu belajar efektif.

- 1) *Reading* (membaca) merupakan langkah awal yang harus dilaksanakan oleh siswa jika ingin belajar bahasa Inggris. Aspek ini mempengaruhi aspek-aspek lainnya. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan siswa agar dapat berlatih dengan baik. Misalnya, (a) Memulai proses latihan secara bertahap, misal dari paragraf pendek kemudian cerita yang lebih panjang dan selanjutnya dapat ke bacaan panjang, lakukan kegiatan ini supaya terbiasa. (b) Saat membaca, siswa menandai kata-kata yang belum diketahui dan dipahami supaya dapat mencari tahu dan menambah kosakata bahasa Inggrisnya. (c) Setiap selesai membaca, siswa diminta menceritakan ulang sehingga tahu apakah hanya sekedar membaca kata atau membaca untuk memahami isi.
- 2) *Listening* (mendengarkan) tujuannya untuk memperlancar komunikasi dengan orang lain dengan berbahasa Inggris. Bila kemampuan listening tidak baik, kemampuannya untuk terlihat dalam percakapan menggunakan bahasa Inggris dapat menghambat. Misalnya, dengan menonton video berbahasa Inggris tanpa menggunakan subtitle, tentu hal ini mungkin tidak dapat langsung dilakukan perlu proses bertahap. Berawal menggunakan subtitle kemudian tidak menggunakan subtitle. Siswa terus berlatih pelan-pelan sama seperti proses reading, lalu diminta menceritakan apa yang baru ditonton. Hasilnya akan diketahui, apakah siswa hanya melihat visualnya saja atau mendengarkan juga. Tidak perlu

²⁹ Febriani Endah Widyasari, “ PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE MULTIPLE INTELLIGENCES: STUDI KASUS DI SEKOLAH INTERNASIONAL “, Jurnal Edutama, Vol. 3 No. 1, Januari 2016.

belajar dengan video atau film yang percakapannya banyak, cukup dengan video/film yang berisikan cakapan singkat saja.

- 3) *Writing* (menulis) bertujuan melatih siswa untuk menambah wawasan serta mengenai kata, gaya bahasa, dan lainnya. Latihan menulis harus dilakukan secara konsisten agar kemampuannya menjadi optimal. Pengoptimalan kemampuan ini agar lebih mudah melatih kemampuan *writing*. Misalnya, (a) Perhatikan struktur kalimat dalam bacaan ketika siswa melakukan latihan membaca. Jadi, ketika membaca bukan hanya mengetahui isi dari cerita dan kosakata yang ada dalam bacaan, melainkan juga siswa perlu melakukan latihan mengetahui struktur kalimat. Apabila sudah terbiasa dengan struktur kalimat yang benar, siswa akan lebih mudah menulis dalam bahasa Inggris. (b) Ikuti aturan dalam menulis bahasa Inggris mengenai, grammar, ejaan, penggunaan tanda baca, dan lainnya. Hal ini perlu diperhatikan karena merupakan hal yang penting ketika siswa menulis dalam bahasa Inggris.
- 4) *Speaking* (percakapan) bahasa Inggris bagi siswa rendah memang cukup sulit. Oleh karena itu, diperlukan kepercayaan diri ketika melakukannya. Sejak kecil seharusnya ditanamkan rasa percaya diri pada anak sehingga tidak ada masalah dalam percakapan bahasa Inggris. Seperti *writing*, kemampuan *speaking* juga termasuk ke dalam bahasa Inggris aktif sehingga diperlukan pelatihan bahasa Inggris secara optimal. Contoh: (a) Saat siswa sedang berlatih *reading* mengucapkan kata per kata dengan menggunakan bibir (bukan dalam hati) maka ia akan terlatih mengucapkan berbagai kata. (b) Saat siswa sedang berlatih *listening*, mendengarkan kata per kata yang disampaikan, ia akan meniru percakapan yang ada di video atau film tersebut.³⁰

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian dalam penelitian ini, peneliti terdahulu melakukan penelaahan terhadap beberapa karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat:

³⁰ Eny Munisah, “Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Teras Belajar”, Jurnal Elsa, Vol. 19 No. 1, April 2021.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Empit Hotimah dengan judul “Penggunaan Media *Flash card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rohman Semarang Garut”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *flash card* di kelas II berada pada kategori baik dan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan media *flash card* di kelas II berada pada kategori baik. Sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan yang akan penulis gunakan adalah sampelnya yaitu peserta didik kelas II, sedangkan penulis mengambil sampel peserta didik kelas IV. Kesamaan dalam penelitian ini adalah variabel bebasnya yaitu menggunakan media pembelajaran *flash card*.³¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Masturo dengan judul “Penerapan Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswi Kelas IV MIS Mahadil Islamiyah Talang Daku”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab terdapat kesulitan khususnya dalam memahami kosakata. Setelah menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa arab di kelas IV berada pada kategori baik. Perbedaan penelitian diatas dengan yang akan penulis gunakan adalah mata pelajarannya yaitu bahasa Inggris, sedangkan penulis mengambil mata pelajaran bahasa arab. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sampel dan variabel bebasnya. Sama menggunakan sampel peserta didik kelas IV dan menggunakan media pembelajaran *flash card*.³²
3. Penelitian yang dilakukan oleh Izzatul Insaniyah dengan judul “Penggunaan Media *Flash card* Slide dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Materi Let’s Play And Do Sport Pada Siswa Kelas III MINU Waru 1 Sidoarjo”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berbiacara bahasa Inggris masih kurang, namun setelah adanya media *flash*

³¹ Empit Hotimah, “Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut.” Jurnal Pendidikan: Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan. (2010).

³² Masturo, “Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MIS Mahadil Islamiyah Talang Duku.” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, (2021).

card slide berada pada kategori baik. Sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan yang akan penulis gunakan adalah sampelnya yaitu peserta didik kelas III, sedangkan penulis mengambil sampel peserta didik kelas IV.³³

C. Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran guru harus dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru di tuntut harus bisa terampil memilih media yang akan digunakan dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih semangat. Karena semakin efektif media yang digunakan oleh guru, maka proses belajar juga akan berlangsung secara optimal.

Sedangkan kebanyakan guru disekolahan masih menggunakan metode ceramah dalam belajar mengajar, tanpa menggunakan media pembelajaran. Metode ceramah ini dapat dikatakan metode efektif untuk menyampaikan materi, namun jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, maka pengembangan motivasi belajar siswa akan menurun, karena dirasa pembelajaran yang disampaikan sangat monoton atau membosankan.

Dalam konteks pembelajaran aktif, guru dan peserta didik sama-sama diperdayakan secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dalam hal ini media yang dapat digunakan adalah media *flash card* dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Maka pembelajaran bahasa Inggris akan lebih meningkat. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir penelitian tentang penerapan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV seperti pada gambar berikut.

³³ Izatul Insaniyah, “Penggunaan Media Flash Card Slide dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Materi *Let’s Play and Do Sport* pada Siswa Kelas III MINU Waru 1 Sidoarjo.” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, (2020).

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

