

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran *Flash Cards*

Media itu sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang merangsang proses berfikir peserta didik. Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad, bahwa “media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.¹ Dengan demikian, bahwa media yang menggambarkan atau mengilustrasikan atau mencirikan tentang konsep atau ciri-ciri materi ajar yang sedang diajarkan, sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi tersebut. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari kecakapan tertentu.²

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh karena dapat mempermudah peserta didik untuk mengetahui dan menangkap materi yang disampaikan. Serta melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Miarso, “media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.”³ Menurut Djamarah yang dikutip dari Wina Sanjaya, “media merupakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri”.⁴

Dengan begitu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi

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

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

³ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Pren Media Group, 2015), 293.

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), 205.

dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Ayat Al Qur'an yang berkaitan dengan media pendidikan diantaranya adalah Q.S An Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan kami turunkan kepadamu Al Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka (829) dan supaya mereka memikirkan atau berfikir.”(Q.S A.n-Nahl ayat 44)⁵

Berdasarkan ayat di atas bahwasannya suatu media yang digunakan oleh seorang pendidik harus mewakili sebagian dari materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mudah menerima materi baru karena masih ada hubungan dengan materi yang mereka terima sebelumnya. Media juga dapat meningkatkan keefektifitasan pembelajaran dan peserta didik juga lebih semangat menerima materi baru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk pendidik dalam mendesain proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh pendidik. Media memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, maka obyeknya yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar.
- b. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2014), 272.

- c. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- d. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- e. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.⁶

Flash card diartikan sebagai kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan ukurnya A4. Hal ini bisa juga diartikan demikian karena mempergunakan kartu ini dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) akan mempermudah atau mempercepat pemahaman siswa. Penggunaan *flash cards* dalam belajar tidak hanya berlaku bagi *young learners*, media ini juga bermanfaat bagi *older learners*.⁷

Flash Card merupakan semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Menurut Alamsyah Said dan Andi “*flash card* adalah kartu pelajaran”.⁸ Menurut Azhar Arsyad, *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁹ Menurut Rudi Susilana dan Cepi, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 X 30 cm.¹⁰ *Flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi yaitu sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.¹¹

Flash card merupakan media pembelajaran praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flash card* misalnya: *flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang dan lain-lain¹²

⁶ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016), 19.

⁷ Suyanto Kasihani K.E, *English For Young Learners*, 109

⁸ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2015), 211.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 115.

¹⁰ Rudi Susilana Dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), 93.

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 94

¹² Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 95.

Penggunaan media *Flash card* 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 meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis sampai kepada memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.¹³

Jadi dapat penulis simpulkan media *flash cards* memang salah satu media yang sangat menarik dan bagus bila diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris, mengingat kartu cepat ini dapat mengaktifkan seluruh siswa sehingga siswa akan lebih aktif dan bisa menghafal kosa kata dengan baik. Menurut Dina Indriana, untuk membuat *flash card*, pendidik harus mempersiapkan atau mengikuti beberapa langkah:

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas dupleks atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi menyimpan atau menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- a. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 X 30 cm.
- b. Potong kertas sesuai dengan ukuran 25 X 30 cm tersebut dan buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan media pengajaran.
- c. Jika objek gambar dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, seperti kertas HVS, karton, dan sebagainya.
- d. Mulailah menggambar menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, dan pensil warna. Atau, buatlah desain dengan buatan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian tempelkan pada alas tersebut.
- e. Jika gambar yang akan ditempel tersebut memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu tempelkan.
- f. Langkah terakhir adalah memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Nama-nama ini biasanya menggunakan dua bahasaperti bahasa Indonesia dan Inggris, untuk bias mengenaln gambar sekaligus bahasa tersebut.¹⁴

¹³ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 96.

¹⁴ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 136.

Setelah membuat *flash cards* sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pesiapan. Sebelumnya, guru sudah harus menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki keterampilan untuk menggunakan *flash cards*. Karena itu alangkah baiknya jika guru harus berlatih sendiri untuk menguasai penggunaan media ini. Selain itu, guru juga mempersiapkan bahan alat-alat pendukung lainnya yang mungkin dibutuhkan. Periksa pula media tersebut agar tidak ada yang kelewatan sehingga akan mengganggu presentasi.
- b. Mempersiapkan *flash cards*. Sebelum memulai pembelajaran, pastikan bahwa *flash cards* itu sudah cukup jumlahnya sesuai urutan dan susunan. Dan tentukan pula butuh atau tidaknya terhadap bantuan media lain.
- c. Mempersiapkan tempat. Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyampai pesan pembelajaran agar posisinya sesuai dengan kondisi dan posisi siswa yang akan menyimaknya.
- d. Mengkondisikan siswa. Kondisi dan penempatan siswa juga harus diatur sedemikian rupa sehingga bisa menunjang proses pembelajaran menggunakan media *flash card*. Usahakan posisi duduk anak-anak mampu melihat media dengan baik. Posisi yang baik adalah dengan cara membentuk lingkaran, sedangkan guru menerangkan satu kartu dengan cara memutar untuk menunjukkan media tersebut.¹⁵

Setelah melakukan langkah persiapan, maka proses pembelajaran dan pengajaran menggunakan media ini pun siap dimulai. Langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dan ditulis kosa kata kata dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- b. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.¹⁶

Jika sajian menggunakan permainan maka langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa
- b. Siapkan siswa yang akan berlomba

¹⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 137.

¹⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 95.

- c. Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai *vocabulary*. Misalnya guru memberi perintah siswa untuk mencari gambar *hand* (tangan), maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar *hand* (tangan) yang belakangnya bertuliskan ciri-ciri tangan (*hand*).
- d. Setelah mendapatkan kartu tersebut, siswa kembali ketempat semula atau start
- e. Siswa menjelaskan isi kartu tersebut.¹⁷

Kelebihan *Flash Cards* adalah sebagai berikut:

- a. Praktis. Jika dilihat dari cara membuat dan penggunaannya, *flash card* sangat praktis karena guru yang mempergunakan tidak butuh keahlian khusus. Dan apabila telah dipergunakan, cara penyimpanannya cukup diikat atau dimasukkan kedalam kotak agar tidak tercecer.
- b. Ekonomis. Dari segi biaya, pembuatan dan penggunaan *flash card* sangat murah dan peralatan yang dipergunakan untuk membuat *flash card* juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau.
- c. Mudah dibawa-bawa. Dengan ukuran yang kecil, *flash card* mudah dimasukkan kedalam tas atau bahkan saku.
- d. Menyenangkan. Dalam penggunaannya *flash card* dipergunakan pendekatan belajar sambil bermain.¹⁸

Kekurangan *Flashcard* adalah sebagai berikut: *Flash card* sebagai salah satu media pembelajaran yang bagus, namun tidak terlepas juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- a. *Small Student*. *Flashcard* cocok digunakan untuk kelas yang mempunyai jumlah siswa yang relatif sedikit (tidak terlalu banyak siswanya).
- b. Menuntut penataan ruang yang baik.¹⁹

2. Kemampuan Menghafal Kosakata

Kemampuan, secara etimologi berasal dari kata mampu yang berarti “kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Kemampuan juga berarti kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan jenis kinerja tertentu”.²⁰ “Seseorang dikatakan mampu manakala ia memiliki kesanggupan, kecakapan, kekuatan melaksanakan tugas atau keterampilan tertentu sesuai yang dipersyaratkan dalam tugas dan

¹⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 96.

¹⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 69.

¹⁹ Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 135-139.

²⁰ Dodi DA Armis Dally, *Kata Populer Kamus Bahasa Indonesia*, (Semarang: Aneka Ilmu, 1992), 86.

keterampilan tersebut”.²¹Oleh karena itu, “di dalam kemampuan terdapat keterampilan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat sesuai yang dipersyaratkan”.²²

Kemampuan merupakan kesanggupan seseorang melalui pendidikan untuk mengerjakan sesuatu, baik secara fisik maupun mental dengan menggunakan pengetahuan dan keahliannya dapat melaksanakan tugas tertentu sesuai kemampuan yang dimilikinya.²³

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik dan cermat baik secara fisik maupun mental. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan yang paling penting harus dikuasai siswa adalah kemampuan menghafal kosa kata untuk menambah pembendaharaan kata agar siswa dapat memahami dan mampu melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan baik dan maksimal.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata menghafal berasal dari kata hafal yang artinya telah masuk dalam ingatan tentang pelajaran atau dapat mengucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain. Kemudian mendapat awalan *me-* menjadi menghafal yang artinya adalah berusaha meresapkan kedalam pikiran agar selalu ingat.²⁴

Menghafal merupakan proses melakukan sesuatu untuk mengingat dalam artian menghafal merupakan proses mental untuk menyimpan dalam memori untuk di ingat. Menurut Abdul Mujib, hafalan adalah suatu teknik yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk menghafalkan sejumlah kata-kata) atau kalimat-kalimat maupun kaidah-kaidah.²⁵ Menurut Suharso dalam (Amri) Istilah menghafal dari kata “hafal” yang berarti “dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lainnya)”.²⁶ Menghafal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi (diingat) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang aslinya. Peristiwa menghafal merupakan proses mental untuk

²¹ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1982), 629.

²² W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1008.

²³ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1009.

²⁴ Desy anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), 318

²⁵ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2015), 209.

²⁶ Amri Dan Jusmiati Jafar, “Analisis Kesulitan Mahasiswa Menghafal Nama-Nama Latin Di Program Studi Pendidikan Biologi Angkatan 2014 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare”, (Universitas Muhammadiyah Parepare: Jurnal Biotek Vol. 4 No. 2 Desember 2016), 265.

mencamkan dan menyimpan kesan-kesan, yang nantinya suatu waktu bila diperlukan dapat diingat kembali ke alam sadar. Menurut Umar al-Faruq, menghafal artinya menyimpan hasil bacaan dan pendengaran.²⁷ Semakin banyak kita membaca dan mendengar, maka akan semakin terekam dalam pikiran. Ibnu Utsaimin berkata, “Diantara cara yang dapat membantu untuk menghafal ilmu dan memantapkannya adalah mengambil petunjuk yang dimilikinya”. Allah berfirman dalam Q.S. Al Israa’ ayat 36, yang berbunyi :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عِنْدَهُ مَسْئُولًا ۝ ٣٦

Artinya: Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban (QS. Al Israa’:36).²⁸

Menurut analisis penulis dalam ayat di atas ada urutan “Pendengaran” (*as-sam’a*), lalu “Penglihatan” (*al-abshar/al-bashar*). Urutan tersebut sangat boleh jadi merupakan urutan dalam mempelajari/menguasai suatu bahasa, termasuk bahasa Inggris. Pendengaran” (*as-sam’a*), Dalam bahasa Inggris disebut dengan “*Listening Step*” (Tahap Pendengaran). Tahap ini menunjukkan bahwa setiap orang menguasai bahasa dimulai dengan aktifitas telinganya, yaitu mendengar. Pasangan “mendengar” adalah “berbicara”, sehingga dalam bahasa Inggris, misalnya, “*listening*” berpasangan dengan “*speaking*”. “*Listening-speaking*” menjadi satu paket langkah awal yang harus dilakukan dalam menguasai bahasa Inggris. Untuk menguasai *listening* dan *speaking* hal yang harus dikuasai terlebih dahulu adalah menghafal kosa kata bahasa Inggris.

Dalam menghafal, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan yaitu mengenai tujuan, pengertian, perhatian, dan ingatan. Efektif tidaknya dalam menghafal dipengaruhi oleh syarat-syarat tersebut. Menghafal tanpa tujuan menjadi tidak terarah, menghafal tanpa pengertian menjadi kabur, menghafal tanpa perhatian adalah kacau, dan menghafal tanpa ingatan adalah sia-sia. Menghafal merupakan kegiatan yang berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu diingat.

Kata menghafal disebut juga sebagai memori dimana apabila mempelajarinya maka membawa seseorang pada psikologi kognitif, terutama bagi manusia sebagai pengolah informasi. Secara singkat

²⁷ Umar al-Faruq, *10 Jurus Dahsyat Hafal Al-Qur’an an Rahasia Sukses Gemilang Para Hafizh Qur’an*, (Surakarta: Ziyad, 2014), 86.

²⁸ Kementerian Agama RI, *Al Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2014), 240.

memori melewati tiga proses yaitu perekaman, penyimpanan dan pemanggilan. Menurut Kuswana menghafal artinya mendapatkan kembali atau pengembalian pengetahuan relevan yang tersimpan dari memori jangka panjang.²⁹ Menurut Bobbi menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak. Pikiran menyimpan segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Artinya manusia memiliki memori yang sempurna, sedangkan kemampuan menghafal adalah kemampuan manusia dalam berfikir, menganalisa, berimajinasi, dan menyimpan informasi. Serta mengeluarkan atau memanggil informasi tersebut kembali.³⁰

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan dalam menghafal adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dengan menghafal yakni mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain dalam pelajaran tersebut.

a. Teknik-Teknik Menghafal

Sehubungan dengan adanya kemampuan mengingat yang berlainan pada setiap peserta didik maka pendidik perlu memperhatikan beberapa hal dibawah ini:

- 1) Dalam menerangkan haruslah pelan-pelan menyelesaikan bahan pengajaran.
- 2) Jangan terlalu banyak bahan yang diajarkan.
- 3) Bahan dari pengajaran tersebut haruslah sering diulang-ulang.
- 4) Pendidik memberi kesempatan untuk menggunakan indera seperti melihat dan mengucapkannya dengan keras kepada peserta didik, agar dapat memberikan kesan yang dalam dan memperoleh tanggapan yang jelas.
- 5) Melatih peserta didik untuk menggunakan cara-cara yang baik dalam menghafal.³¹

Sedangkan proses penghafalan terdapat tiga cara dalam menghafal yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Cara G (*Ganzlern method*) atau metode keseluruhan, yakni menghafal dengan cara mengulang-ngulang dari awal sampai akhir.
- 2) Cara T (*Teilern method*) yakni menghafal sebagian demi sebagian. Masing-masing bagian dihafal sampai bisa baru menghafal bagian selanjutnya.

²⁹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif: Perkembangan Ragam Berfikir*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 115

³⁰ Bobbi De Poter, *et.al.*, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2007), 168.

³¹ Abu Ahmadi dan Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 27.

- 3) Cara V (*Vermittlenlendelern method*) yakni metode gabungan antara keseluruhan dan bagian perbagian. Peserta didik diharapkan menghafal bagian yang sukar dulu baru menghafal secara keseluruhan.³²

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dipahami bahwa faktor-faktor penentu keberhasilan hafalan seseorang ditentukan oleh banyak hal, diantaranya tingkat kesukaran materi, metode menghafal, bimbingan guru selama proses menghafal dan setelah proses menghafal selesai.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Menurut Putra dan Issetya dalam (Heri Saptadi) berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain: kondisi, emosi, keyakinan (*belief*), kebiasaan (*habit*), dan cara memproses stimulus. Faktor eksternal, antara lain: lingkungan belajar dan nutrisi tubuh.³³ Sedangkan faktor-faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal sebagai berikut: motivasi dari penghafal, mengetahui dan memahami arti atau makna yang terkandung, pengatutan dalam menghafal, fasilitas yang mendukung, otomatisasi hafalan, dan pengulangan hafalan. Dengan begitu, dalam proses pembelajaran membiasakan peserta didik untuk dapat aktif atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Serta dalam pembelajaran di gunakan media pembelajaran yang atraktif yang mampu mengatasi hal-hal tersebut.

Istilah menghafal disebut juga mencamkan dengan sengaja dan dikehendaki, artinya dengan sadar dan sungguh-sungguh mencamkan sesuatu. Dikatakan dengan sadar dan sungguh-sungguh, karena ada pula mencamkan yang tidak sengaja dalam memperoleh suatu pengetahuan. Adapun hal-hal yang dapat membantu menghafal antara lain:

- a. Menyuarakan dalam menghafal. Dalam proses menghafal akan lebih efektif bila seseorang menyuarakan bacaannya, artinya tidak membaca dalam hati saja.
- b. Pembagian waktu yang tepat dalam menambah hafalan, yaitu menambah hafalan sedikit demi sedikit akan tetapi dilakukan secara kontinu.

³² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2013), 46.

³³ Heri Saptadi, "*Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Konseling*, Universitas Negeri Semarang", (*Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 1 No. 2 (2012), 118.

c. Menggunakan metode yang tepat dalam menghafal.³⁴

Manfaat menghafal, antara lain :

- a. Hafalan mempunyai pengaruh besar terhadap keilmuan seseorang. Orang yang mempunyai kekuatan untuk memperdalam pemahaman dan pengembangan pemikiran secara lebih luas.
- b. Dengan menghafal pelajaran, seseorang bisa langsung menarik kembali ilmu setiap saat, dimanapun, dan kapanpun.
- c. Siswa yang hafal dapat menangkap dengan cepat pelajaran yang diajarkan, apalagi kalau hubungannya dengan teori matematika, IPA, al-Qur'an Hadist, Bahasa Inggris dan sebagainya.
- d. Aspek hafalan memegang peranan penting untuk mengendapkan ilmu dan mengkristalkannya dalam pikiran dan hati, kemudian meningkatkannya secara akseleratif dan massif.
- e. Dalam konteks PAKEM, hafalan menjadi fondasi utama dalam mengadakan komunikasi interaktif dalam bentuk diskusi, debat, dan sebagainya.
- f. Dapat membantu penguasaan, pemeliharaan dan pengembangan ilmu. Pelajar yang cerdas serta mampu memahami pelajaran dengan cepat, jika ia tidak mempunyai perhatian terhadap hafalan, maka ia bagaikan pedagang permata yang tidak bisa memelihara permata tersebut dengan baik. Seringkali, kegagalan yang dialami para pelajar yang cerdas disebabkan oleh sikap menggantungkan pada pemahaman tanpa adanya hafalan.
- g. Dengan membaca bersama-sama, ada energi yang keluar, ada kesempatan mengecek kemampuan hafalannya, dan dari sana pemahaman bisa diupayakan secara lebih intensif.³⁵

Menurut penulis, pendidik dalam menumbuhkan kemampuan menghafal peserta didik merupakan pihak yang paling bertanggung jawab terhadap kemampuan menghafal kosakata peserta didik. Yang mana pendidik di sini bertugas untuk mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga jika pendidik berhasil mengarahkan peserta didik dalam kegiatan belajar, maka kemampuan menghafal peserta didik proses pembelajaran akan lebih baik dan bisa pula menghasilkan proses pembelajaran bahasa Inggris yang efektif.

³⁴ Heri Saptadi, "Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Semarang", Jurnal Bimbingan Konseling 1 no. 2 (2012), 119.

³⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, (Jogjakarta: DIVA Press[Anggota [KAPI], 2011), 128-130

Penerapan kemampuan menghafal kosakata bahasa Inggris peserta didik tentu akan memiliki dampak yang signifikan bagi perkembangan peserta didik. Dengan adanya pembelajaran bahasa Inggris maka diharapkan peserta didik dapat dengan mudah mengembangkan setiap potensi yang terdapat pada dirinya dan dengan mudah memahami materi yang telah diajarkan sehingga dalam mengaplikasikan bahasa Inggris ke kehidupan sehari-hari dapat diterapkan dengan mudah dan lancar dalam berbahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah alat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.³⁶

Departemen Pendidikan Nasional yang sedang mempersiapkan standar kompetensi dalam Kurikulum menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi pikiran perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang perlu diajarkan untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta pengembangan hubungan antar bangsa. Adapun pelaksanaan pengajarannya harus didukung oleh guru yang berkemampuan untuk mengajarkan mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, Bahasa Inggris tidak wajib dilaksanakan di sekolah Dasar melainkan di selenggarakan sebagai muatan lokal.³⁷

Mata pelajaran Bahasa Inggris berfungsi sebagai wahana pengembangan diri siswa dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya, sehingga pertumbuhan mereka tetap berkepribadian Indonesia. Bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk menunjang pengembangan pariwisata, daerah penghasil Industri Eksport dan tuntutan masyarakat.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berbahasa Inggris, yaitu *vocabulary*, *pronunciation*, *listening*, *grammar*, serta keberanian dalam menggunakan bahasa Inggris.³⁸ Adapun yang akan peneliti bahas adalah mengenai kosa kata. *Vocabulary* (kosa kata) adalah sejumlah kata dalam bahasa dan kata-kata tersebut digunakan sebagai mesin dari bahasa untuk mengekspresikan suatu pikiran. *Vocabulary* (kosa kata) adalah dasar bahasa tidak ada bahasa tanpa *vocabulary* (kosa kata). Sebelum menguasai empat kemampuan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis murid harus mempelajari komponen bahasa

³⁶ Nilna Artanti, *Ngomong Inggris Gak Pake Mikir....!*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2009), 4.

³⁷ Nilna Artanti, *Ngomong Inggris Gak Pake Mikir....!*, 4.

³⁸ Nilna Artanti, *Ngomong Inggris Gak Pake Mikir....!*, 5.

Inggris seperti pada *vocabulary* (kosakata), *structure* (tata bahasa) dan *pronunciation* (pengucapan).

Vocabulary (kosa kata) adalah salah satu komponen bahasa Inggris yang memiliki peran penting dalam memahami bacaan dan mengungkapkan semua ide dalam bentuk tulisan atau pengucapan.³⁹ Siswa dapat memperoleh *vocabulary* (kosa kata) dari kamus, glosarium di bagian belakang buku bahasa Inggris dan lain-lain. *Vocabulary* (kosa kata) akan selalu ada di dalam pikiran siswa jika selalu menggunakannya dan akan hilang jika siswa tidak menggunakannya. *Vocabulary* (kosa kata) juga diartikan sebagai perbendaharaan kata yang berrati semua kata yang digunakan dalam bahasa Inggris, *vocabulary* (kosa kata) harus dikuasai agar mudah dalam menggunakan bahasa Inggris, baik pembuatan kalimat atau percakapan.

Vocabulary (kosa kata) didefinisikan juga sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang dikuasai.⁴⁰

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa kosa kata merupakan salah satu komponen yang penting dalam belajar bahasa. Kosa kata merupakan unsur bahan yang paling penting dan perlu dipahami dan dimengerti agar dapat digunakan dengan baik dan benar. Untuk mempelajari kosa kata dengan melakukan aktivitas tertentu, seperti aktif membaca buku-buku bacaan serta memperhatikan mendengarkan informasi radio, televisi dan pidato atau ceramah orang lain dan lain-lain. Dengan aktivitas tersebut diperoleh istilah yang dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan untuk memahami, mengerti dan menerapkan penguasaan kosa kata tersebut dalam praktek kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan berbicara maupun menulis.

Kosa kata yang dimiliki anak akan terus meningkat dan berkembang seiring dengan banyaknya pengalaman yang didapat maupun karena diajarkan langsung kepada anak. Peningkatan jumlah kosa kata baru, melainkan juga karena mempelajari arti baru dari

³⁹ Suyanto Kasihani K.E, *English For Young Learners*, 43.

⁴⁰ Ratih Astipuri, Skripsi Jurusan Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, *Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Vocabulary Pada Anak*, 2010, dikutip dari file <http://etd.eprints.ums.ac.id/6306/1/F100060070.pdf>. (diunduh pada tanggal 27 Januari 2019).

kata-kata lama dan selanjutnya akan memperbanyak jumlah kata yang dikuasainya.

Vocabulary (kosa kata) ada beberapa macam antara lain:

- a. *Vocabulary* produktif (kosa kata yang sering digunakan)
Dikatakan produktif karena *vocabulary* (kosa kata) ini selalu dipakai dalam bahasa Inggris. Ciri-ciri *vocabulary* produktif adalah *vocabulary* (kosa kata) yang sering didengar atau tidak asing terdengarnya. *Vocabulary* produktif juga biasanya untuk dimengerti arti dan maknanya. Contoh : *car* (mobil).
- b. *Vocabulary* tidak produktif (*vocabulary* yang ada, tetapi jarang digunakan)⁴¹
Vocabulary tidak produktif adalah jenis *vocabulary* (kosa kata) yang jarang dipakai dalam pembuatan kalimat atau percakapan dalam bahasa Inggris. *Vocabulary* (kosa kata) ini kadang sukar untuk dimengerti karena *vocabulary* (kosa kata) ini jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Contoh *vocabulary* tidak produktif adalah kata *ruffle* (kerut), *glaring* (cahaya yang menyilaukan). Kata-kata diatas kata yang jarang digunakan dalam percakapan atau kalimat bahasa Inggris.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan di banyak negara sehingga perlu dipelajari. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagian besar negara didunia setelah menyebar melalui berbagai aspek, misalnya perdagangan, politik, informasi, dan lain-lain. Bahasa Inggris di Indonesia diberikan setelah usia 5 tahun dan bukan merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum. Karena itu bahasa Inggris di SD/MI masih dalam tahap pengenalan bahasa. Dalam Standar Isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahasa Inggris diarahkan pada pengembangan empat keterampilan meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis untuk berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Tingkat literasi yang dimaksudkan adalah tingkat *performative* dimana orang mampu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan.⁴²

Sementara dalam kurikulum 2013 yang digunakan tahun ini, mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang SD/MI merupakan salah satu jenis muatan lokal yang bebas diberikan atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah apakah menunjang pembelajaran bahasa

⁴¹ Nilna Artanti, *Ngomong Inggris Gak Pake Mikir....!*, 8.

⁴² Suyanto Kasihani K.E, *English For Young Learners*, 4

Inggris atau tidak. Jadi, dalam kurikulum 2013 ada tidaknya mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing.

a. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI

Pendidikan bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BNSP dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BSNP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
- 2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.⁴³

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BSNP mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis.⁴⁴

Penerapan Media *flash cards* dalam materi *Parts of Body* di kelas V MI adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun ditulisi kosa kata tentang materi *parts of body* seperti *head* (kepala), *eye* (mata), *ear* (telinga), *check* (pipi), *hair* (rambut), *nose* (hidung), *hand* (tangan) dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu persatu selesai guru menerangkan misalnya guru menerangkan bagian tubuh berupa kepala (*head*), setelah guru selesai menerangkan bagian tubuh berupa *head* (kepala), kemudian guru mencabut kartu yang bertuliskan kosakata *head* (kepala). Setelah itu guru menerangkan bagian tubuh lain berupa *eye* (mata), setelah guru selesai menerangkan *eye* (mata), maka guru mencabut kartu tersebut.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk

⁴³ Suyanto Kasihani K.E, *English For Young Learners*, 4

⁴⁴ Suyanto Kasihani K.E, *English For Young Learners*, 5.

mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.⁴⁵

Jika sajian menggunakan permainan:

- 1) Letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa. Misalnya guru meletakkan kartu-kartu bergambar secara acak yang ditulisi kosakata *head* (kepala), *eye* (mata), *ear* (telinga), *check* (pipi), *hair* (rambut), *nose* (hidung), dan *hand* (tangan), pada sebuah kotak yang diletakkan ditempat yang jauh dari siswa.
- 2) Siapkan siswa yang akan berlomba misalnya guru menyiapkan 4 siswa yang akan berlomba diambil dari tiap-tiap kelompok.
- 3) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai *vocabulary*. Misalnya guru memerintahkan kepada siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar *hand* (tangan) sesuai *vocabulary*, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang berisi gambar *hand* (tangan).
- 4) Setelah siswa mendapatkan kartu yang berisi gambar tangan (*hand*) tersebut, maka siswa kembali ketempat semula atau start.
- 5) Siswa kemudian menjelaskan isi kartu tersebut yaitu siswa menjelaskan isi kartu berupa ciri-ciri *hand* (tangan).⁴⁶

4. Cara Meningkatkan Kemampuan Menghafal dengan Media *Flash Card*

Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghafal kosa kata, usaha guru dalam pembelajaran diantaranya adalah peserta didik mampu menguasai materi pelajaran dengan baik, model, metode dan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Proses pembelajaran yang dirancang dengan semenarik mungkin baik strategi, metode, dan mediana akan membawa peserta didik pada pembelajaran yang tidak membosankan, sehingga kemampuan peserta didik dalam menyerap materi akan lebih mudah, dan nantinya kemampuan peserta didik dalam menghafal kosa kata dapat meningkat dengan baik. Pada saat mempelajari materi untuk pertama kalinya peserta didik mengolah bahan pelajaran yang diterimanya, kemudian disimpan dalam ingatan hingga akhirnya pengetahuan dan pemahaman yang telah diproses dapat diingat kembali. Teknik mengingat yang banyak dilakukan adalah dengan

⁴⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 136.

⁴⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 137

mengulang-ulang informasi yang diterima. Pengulangan informasi ini akan tersimpan lebih lama dan lebih mudah untuk diingat kembali.⁴⁷

Oleh karena itu, guru harus betul-betul memperhatikan dan harus kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam proses menghafal kosa kata, guru dapat menggunakan media *flash card*.

Adapun cara meningkatkan kemampuan menghafal dengan media *flash card* adalah:

- a. Guru menyiapkan media *flash card* sebaik mungkin. Jika media berbentuk gambar, maka gambar harus jelas sehingga anak akan cepat mudah untuk menghafal.
- b. Media *flash card* harus dibuat semenarik mungkin, sehingga anak akan tertarik untuk melihat gambar dalam waktu yang lama, sehingga anak akan mudah mengingat gambar dan tulisan tersebut.
- c. Kemudian gunakan proses penghafalan cara V (*Vermittlendelern method*) yakni metode gabungan antara keseluruhan dan bagian perbagian. Peserta didik diharapkan menghafal bagian yang sukar dulu baru menghafal secara keseluruhan. Maksudnya kartu yang ditampilkan guru adalah kartu-kartu yang berisikan gambar sulit terlebih dahulu, seperti *eyebrow, elbow, knee*, dsb. Baru kemudian gambar yang sering dihafal anak seperti *eye, ear, dan nose*.
- d. Memberikan waktu pada anak untuk mengamati kartu, semakin lama anak mengamati gambar pada kartu maka akan semakin mudah untuk mengamatinya.⁴⁸

5. Indikator Kemampuan Menghafal

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).⁴⁹ Menurut Bloom yang dikutip dari Burhan Nurgiantoro, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal. Di dalam Taksonomi Bloom juga dijelaskan indikator menghafal termasuk di dalam C1 yang diantaranya adalah mendefinisikan, mendiskripsikan, mengidentifikasi, mendaftar, menyebutkan, mengingat,

⁴⁷Winkle. WS, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2007), 22.

⁴⁸Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 138.

⁴⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 49.

menyimpulkan, mencatat, menceritakan, mengulang, dan menggaris bawahi.⁵⁰

Kuswana menjelaskan bahwa perilaku yang harus ditunjukkan pada ranah kognitif adalah:

- a. Kelancaran, menghasilkan sejumlah besar gagasan
- b. Fleksibel, bisa mengubah kategori
- c. Orisinalitas, mampu dengan pikiran yang unik.
- d. Elaborasi, bisa mengambil satu ide dan menambahkannya.⁵¹

Sedangkan menurut Kenneth (dalam Suroso) cara untuk mengukur kemampuan menghafal sebagai berikut:

- a. *Recall* merupakan upaya untuk mengingat kembali apa yang diingatnya. Contoh: menceritakan kembali apa yang diingatnya.
- b. *Recognition* merupakan upaya untuk mengenali kembali apa yang pernah dipelajari. Contoh: dapat meminta peserta didik untuk menyebutkan kosa kata bahasa Inggris yang ada di sekelilingnya.
- c. *Relearning* merupakan upaya untuk mempelajari kembali suatu materi untuk kesekian kalinya. Contoh: kita dapat mencoba, mudah tidaknya ia mempelajari materi tersebut untuk kedua kalinya.⁵²

Adapun Indikator keberhasilan peserta didik dalam menghafal kosa kata sebagai berikut:

- a. Ketepatan arti: Peserta didik dikatakan mampu menghafal setiap kosa kata apabila antara *vocabulary* dan terjemahnya tepat.
- b. Kelancaran: Peserta didik dikatakan lancar menghafal setiap kosa kata bahasa Inggris apabila hafalannya lancar antara *vocabulary* dan terjemahannya runtut.
- c. Percaya diri: Peserta didik dikatakan mampu menghafal kosa kata apabila peserta didik melafalkan *vocabulary* beserta terjemahannya secara lantang dan jelas.⁵³

⁵⁰ Burhan Nurgiantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPEE, 1988), 42

⁵¹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, 114.

⁵² Suroso, *Smart Brain: Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*, (SIC, 2004), 108-109.

⁵³ Suroso, *Smart Brain: Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*, 111.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang penulis temukan, penulis belum menemukan judul yang sama akan tetapi penulis mendapatkan suatu karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Adapun karya tersebut antara lain:

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti diantaranya yaitu:

1. Skripsi hasil penelitian Aulia Ratna Sari, mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2015 yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta”.⁵⁴ Penelitian ini memiliki dua tujuan. Pertama, untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis prosedur kompleks antara siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan menggunakan media *flash card* dan siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional. Kedua, untuk menguji keefektifan media *flash card* dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*. Hasil penelitian adalah ada perbedaan kemampuan menulis prosedur kompleks yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan menggunakan media *flash card* dan siswa yang mendapat pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional dan media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta.

- a. Persamaan:

Relevansinya pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *flash card* sebagai variabel bebas dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dan desain penelitian yang diteliti oleh Aulia Ratna Sari juga sama-sama menggunakan *pretest posttest control group design*.

- b. Perbedaan:

Pada skripsi yang ditulis oleh Aulia Ratna Sari yang berjudul Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta mempunyai variabel terikat yaitu Menulis

⁵⁴ Aulia Ratna Sari, *Keefektifan Media Pembelajaran Flash Card dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta*, (skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta) tahun 2015.

prosedur kompleks di jenjang SMA, sedangkan pada penelitian ini memiliki variabel terikat yaitu kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris dijenjang Madrasah Ibtidaiyyah (MI).

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *flash card* cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran disegala jenjang pendidikan. Selain itu pada skripsi yang ditulis oleh Aulia ini memilih *cluster random sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive* sebagai teknik pengambilan sampel.

Menurut penulis, skripsi yang ditulis Aulia hanya menggunakan tes untuk teknik pengumpulan datanya, padahal dalam penelitian setidaknya harus menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar data yang diperoleh benar-benar valid.

2. Skripsi hasil penelitian Inayatul Fajriyah, mahasiswi fakultas PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta”.⁵⁵ Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media kartu gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subyek penelitian siswa kelas IIA-1 SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta yang berjumlah 33 siswa. Desain penelitian ini menggunakan model kemmis dan taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus memiliki komponen tindakan yang terdiri dari perencanaan, perlakuan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan catatan lapangan. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, soal, dan lembar catatan lapangan. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

a. Persamaan:

Relevansinya pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu gambar atau yang sekarang berubah nama menjadi media *flash card* sebagai variabel bebas, namun

⁵⁵ Inayatul Fajriyah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta*, (skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta) tahun 2013.

pada dasarnya baik kartu gambar maupun media *flash card* memiliki makna, tujuan dan langkah-langkah yang sama dengan media *flash card*. Persamaan lainnya adalah pada penelitian Inayatul Fajriyah yang berjudul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta ini sama-sama menggunakan sekolah dasar sebagai subjek penelitian.

b. Perbedaan:

Pada skripsi yang ditulis oleh Inayatul Fajriyah ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dilakukan oleh Inayatul ini menggunakan model kemmis dan taggart, sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Selain itu analisis data penelitian Inayatul menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif.

Varibel terikat dari skripsi Inayatul adalah penguasaan kosa kata bahasa Inggris, jadi yang dibahas dalam skripsinya adalah tentang membaca dan menulis kosa kata bahasa Inggris. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan adalah kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris. Menurut penulis, penguasaan kosa kata bahasa Inggris tidak hanya membaca dan menulis saja tetapi perlu untuk mengajarkan anak agar menghafal kosa kata, sehingga anak akan memiliki banyak pembendaharaan kosa kata bahasa Inggris. Oleh karena itu penulis akan membahas tentang peningkatan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris melalui penerapan media *flash card*.

3. Skripsi hasil penelitian Wining Sekarini, mahasiswi prodi PGMI, UIN Raden Intan Lampung, tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame”.⁵⁶ Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk "Mengetahui penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Arab pada siswa MIT Muhammadiyah 01 Sukarame. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B yang berjumlah 26 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan

⁵⁶ Wining Sekarini, *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*, (skripsi, UIN Raden Intan Lampung), tahun 2018.

dalam 2 siklus. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dapat dijelaskan bahwa: hasil peningkatan kemampuan menghafal peserta didik setelah diterapkan media *Flash Card*. Pada pra siklus peserta didik yang tuntas berjumlah 9 (34,62%) dan yang tidak tuntas 17 (65,38%). Pada siklus I mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas berjumlah 14 (53,85%) dan yang tidak tuntas berjumlah 12 (46,15%). Pada siklus II mengalami peningkatan dari 26 peserta didik yang tuntas 20 (76,92%) yang belum tuntas 6 orang (23,08%). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Arab siswa MIT Muhammadiyah 01 Sukarame.

a. Persamaan:

Relevansinya pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata siswa. Subyek penelitian yang dilakukan oleh Wining dan penulis sama yaitu siswa Madrasah Ibtidaiyyah (MI). Teknik pengumpulan data dalam skripsi Wining sama dengan teknik pengumpulan data penelitian ini, yaitu metode tes, observasi dan dokumentasi. Selain itu analisis data pada penelitian Wining sama dengan analisis data yang penulis gunakan yakni menggunakan analisis kuantitatif.

b. Perbedaan:

Penelitian yang ditulis oleh Wining Sekarini yang berjudul Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan pada penelitian yang penulis teliti merupakan penelitian Kuantitatif. Selain itu, pada skripsi Wining Sekarini menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa arab, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan adalah suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat juga berarti tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya. Dalam pendidikan hal yang yang paling utama ialah pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Adapun istilah yang digunakan, pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha agar peserta didik mengalami proses belajar. Sedangkan hakikat tujuan pembelajaran adalah membuat peserta didik mengalami proses belajar.

Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang perlu di ajarkan untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta pengembangan hubungan antar bangsa. Adapun pelaksanaan pengajarannya harus di dukung oleh guru yang berkemampuan untuk mengajarkan mata pelajaran tersebut. Untuk merealisasikan tujuan mata pelajaran bahasa Inggris, maka perlu adanya penerapan media pembelajaran.

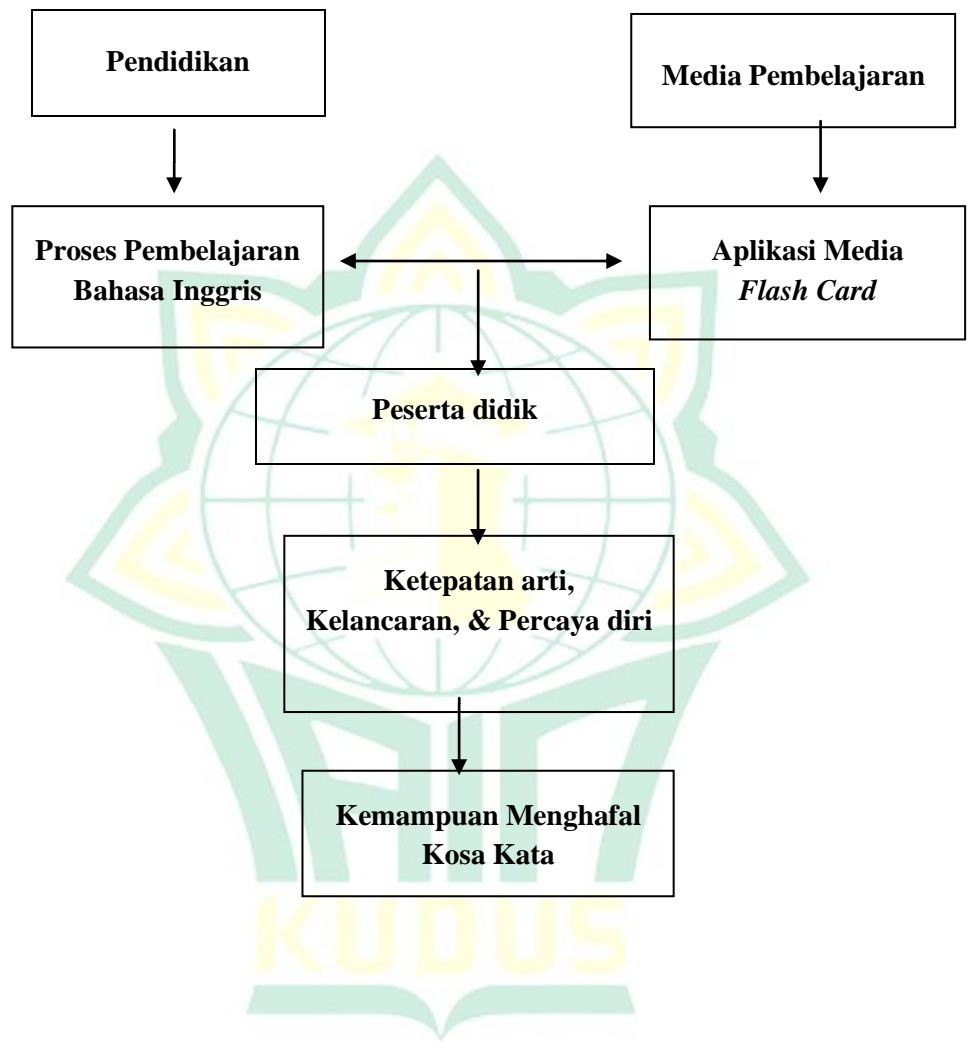
Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media berfungsi mengantarkan atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber dan penerima pesan. Sedangkan media pengajaran dan pembelajaran sebagai media antara guru (pengirim informasi) dan anak didik yang bersifat komunikatif, khususnya bagi objek secara visualisasi, dan sesuai dengan karakteristik anak didik yang bersangkutan. Dalam mengajar semua pendidik pasti menggunakan media, akan tetapi penulis disini ingin memfokuskan tentang media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris yakni media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata anak.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 25 x 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Dalam bahasa Inggris hal terpenting yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan menghafal kosa kata.

Kemampuan dalam menghafal adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dengan menghafal yakni mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain dalam pelajaran tersebut.

Apabila penerapan media pembelajaran *flash card* tinggi maka diduga akan mempengaruhi kemampuan menghafal kosakata peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang tinggi pula. Dengan indikator kemampuan menghafal yaitu ketepatan arti, kelancaran, dan percaya diri. Adapun gambaran kerangka berfikir dari penelitian tentang “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Semester I MI NU Manba’ul Hidayah Desa Tergo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus”, sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁵⁷ Jadi, hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final, artinya masih harus dibuktikan lagi kebenarannya atau dengan kata lain hipotesis adalah jawaban atau dugaan yang yang dianggap benar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.

Adapun hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan media flash card terhadap kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris kelas V di MI NU Manba'ul Hidayah Desa Tergo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2018/2019.
2. H_a : Terdapat pengaruh pada penerapan media flash card terhadap kemampuan menghafal kosa kata bahasa Inggris kelas V di MI NU Manba'ul Hidayah Desa Tergo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 96.