

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. Media Bermain

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju kominka.¹

Menurut Gerlach & Ely mengatakan media secara garis besar bahwa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²

Media pembelajaran biasanya terdiri dari dua unsur diantaranya unsur perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan berisi informasi tentang bahan ajar tertentu ya akan disampaikan sedangkan unsur perangkat keras merupakan sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan.³

Jadi menurut dari beberapa definisi tentang media kesimpulannya media merupakan

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 4-5

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3

³ Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), 4-

segala sesuatu dalam lingkungan siswa yang merupakan non personal (bukan manusia) yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat dan Fungsi Media

Secara umum media mempunyai manfaat atau kegunaan tertentu dalam memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kegunaan atau manfaat yang lainnya diantaranya⁴:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikatoor), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasikan) dan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 5-6

dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut⁵:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang suatu peristiwa
- b) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam binatang
- c) Dapat mudah membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar yang berbeda.
- d) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan pengajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

c. Macam-macam Media

Bahan media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan guru kepada siswa dengan menggunakan alat tertentu. Adapun media dua dimensi adalah sebutan untuk alat peraga yang memiliki ukuran panjang serta lebar yang berada pada satu bidang datar diantaranya⁶:

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 10

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 19-27

a) Media Grafis

Suatu media yang penyajiannya menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau symbol untuk menafsirkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide yang fungsinya untuk menarik perhatian dan memperjelas ide. Ciri-cirinya hanya dapat dilihat dari bagian depan saja, media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra mata saja. Kelebihannya yakni bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh.

b) Media Bentuk Papan

Media bentuk papan yang diringkaskan disini terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan magnet dan papan flanel. Media papan tulis merupakan media untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan ataupun gambar. Sedangkan media papan tempel merupakan papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan aktivitas penting suatu sekolah. Selanjutnya untuk media papan flanel yang sering disebut dengan visual board adalah papan yang dilapisi kain flanel biasanya untuk menempelkan gambar-gambar ataupun simbol-simbol, kegunaanya dapat dipakai untuk jenis pelajaran apasaja yang dapat menerangkan perbandingan atau persamaan benda. Adapun papan magnet lebih dikenal sebagai *white*

board merupakan sebuah papan yang dibuat dari lapisan email putih pada sebidang logam, sehingga pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda yang ringan dengan interaksi magnet.⁷

c) Media Cetak

Media cetak merupakan media yang dibentuk dari alat percetakan yang semakin modern, suatu penyajiannya dalam bentuk cetakan secara logis dan sistematis. kegunaannya untuk menyampaikan suatu pesan atau ide. Jenis-jenis media cetak diantaranya: buku pelajaran, surat kabar, majalah dll.⁸

d. Pengertian Bermain

Pada tahun 2007, Departemen Pendidikan Nasional telah mengeluarkan sebuah buku panduan untuk pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD). Diantara isinya yakni tentang beberapa pendekatan dan asas pembelajaran anak usia dini yang salah satunya melalui pendekatan bermain. Dalam paduan tersebut dituliskan begini “Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, untuk materi dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 22

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 24

berkolaborasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak, ketika bermain anak membangun pengertian dengan pengalamannya.⁹

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri, bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini. Sering guru dan orang tua mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa, seperti melarang anak untuk bermain. Akibatnya, apa yang diajarkan orang tua sulit diterima anak dan banyak hal yang disukai oleh anak dilarang orang oleh orang tua. Sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua tetapi tidak disukai anak. Untuk itu orang tua dan guru anak usia dini perlu memahami hakikat perkembangan anak agar dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran anak.¹⁰

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukakan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan bermain dapat menghibur dan juga dapat mengalihkan perhatian anak. Bermain juga dapat melatih keterampilannya, mengembangkan ide dengan cara dan kemampuannya sendiri.

Menurut Papalia mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain, dengan bermain anak-anak akan menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya menemukan

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *konsep pengembangan kurikulum pendidikan Anak Usia Dini Formal* (Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 8

¹⁰ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 70

seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan mengenali seperti apa diri mereka sendiri.¹¹

Dunia anak-anak adalah dunia permainan, dengan bermain anak-anak akan menemukan hal-hal yang baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain maka akan berkembang.

e. Manfaat Bermain

Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Dengan bermain anak merasa bahagia, rasa bahagia inilah yang dapat menstimulasi saraf-saraf otak anak untuk saling terhubung sehingga membentuk memori baru. Memori indah membuat jiwa jadi sehat. Banyak manfaat dari bermain dapat mengoptimalkan perkembangan anak, diantaranya:

- 1) Mengembangkan otak kanan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya sering menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. hal ini dapat mengembangkan perasaan realistik pada anak artinya anak dapat merasakan hal-hal yang rasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan juga terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.

¹¹ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 77

- 2) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak, bermain dapat menjadi cara anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Karena anak berhadapan dengan berbagai karakter, sifat dan cara berbicara yang berbeda. Dengan bermain membuat dunia anak jauh lebih berwarna, karena perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang dan bahagia akan secara komplit dia saat bermain. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut dikemudian hari.¹²
- 3) Bagi anak bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar dan halus, hal itu dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Secara tidak langsung permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan dimasa perkembangannya.¹³
- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain mengajarkan anak belajar memberi dan berbagi dalam kehidupan sejak dini. Melalui bermain nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana dapat diterapkan. Misalnya saling meminjam mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga belajar

¹² Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 92

¹³ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 93

menghargai pemberian orang lain meskipun dia tidak menyukainya.¹⁴

- 5) Bermain dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, memupuk kepercayaan diri anak. Anak juga akan belajar menghargai dan mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan sifat positif pada diri anak ia akan lebih mudah belajar memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan dalam lingkungan bermainnya.¹⁵
- 6) Ketika bermain, anak dapat berimajinasi, menumbuhkan kreativitas dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya. Anak dapat mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian mendapatkan pengetahuan yang baru. Semua dilakukan dengan cara menggembirakan hatinya. Jadi orang tua maupun guru dapat semakin mengenal anak dengan mengamati mereka ketika bermain.¹⁶

2. Flashcard

a. Sejarah Flashcard

Glenn Doman, seorang pendiri *The Institute for The Achievement of Human Potential* di *Philadelphia* pada tahun 1955.

¹⁴ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 93

¹⁵ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 96

¹⁶ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami*, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 97

Glenn merintis bidang perkembangan otak anak dan menemukan metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak anak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media yang disebut *bits of intelligence* atau lebih dikenal dengan *Flashcard*. *Flashcard* yang digunakan merupakan kartu yang bertuliskan dengan huruf latin berwarna merah. Menurut teori Glenn, mengajarkan balita atau anak usia dini membaca adalah dengan mengenalkan satu kata yang bermakna, sudah akrab pada pikiran anak atau sudah sering didengar dalam keseharian mereka. Ini akan membantu anak untuk lebih mudah dalam mengingat setiap kata melalui *Flashcard*.¹⁷

Glenn Doman bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru atau orang tua upaya untuk mendidik anak-anak yang intellegen, mampu dan bahagia. Unikny metode Glenn Doman percaya bahwa anak-anak tidak perlu menunggu hingga usia tertentu untuk belajar membaca. Dan juga menekankan bahwa seorang bayi bisa membaca jika orang tuanya mau meluangkan waktu hanya 90 detik setiap harinya. Caranya dengan menunjukkan flashcard yang berukuran besar ada tulisan dan gambarnya, tentunya berwarna serta yang menarik untuk anak.¹⁸

Ide dalam pembuatan flashcard muncul dari kehidupan sehari-hari, bisa di jalan, di rumah, dan lingkungan disekitar kita. Flashcard dibuat jauh lebih sederhana, praktis, ringkas dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

¹⁷ Gigel.id, *Berkenalan Dengan Metode Glenn Doman*, (online), (<https://gigel.id/blog/article.com> diakses tanggal 25 Juni 2020)

¹⁸ Gigel.id, *Berkenalan Dengan Metode Glenn Doman*, (online), (<https://gigel.id/blog/article.com> diakses tanggal 25 Juni 2020)

kapanpun atau dimanapun dibutuhkan flashcard tidak akan kesulitan dibawa kesana kemari.

Di dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan alat peraga yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami atau menghafal-kata-kata. Guru mencoba menghadirkan jenis kartu yang menyenangkan, menarik bagi anak-anak. *Flashcard* didunia pendidikan dibuat dalam ukuran kecil yang terdiri dari gambar dan tulisan yang masing-masing memiliki sebuah arti. *Flashcard* tidak hanya diisi dengan gambar maupun tulisan, tetapi juga dikemas berwarna-warni agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Orang-orang menyebutnya dengan sebutan “*flashcard*” dikarenakan berasal dari kata *flash* yang berarti cepat, sedangkan *card* artinya kartu, jadi disebut dengan kartu cepat karena disaat memainkan kartu tersebut pergerakannya sangat cepat

b. Pengertian Flashcard

Flashcard atau Media kartu merupakan potongan kertas yang berisi gambar, konsep soal atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari kartu tersebut biasanya berukuran 8X12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.¹⁹

Flashcard merupakan media pembelajaran yang bersifat diam, gambarnya yang tajam, kontars mempunyai kelebihan karena ketetapan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik. Yang tidak kurang pentingnya adalah besarnya

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada. 2006),119

gambar. Sehingga tampak jelas ke seluruh siswa. Bilamana ukuran gambar terlalu kecil maka akan sulit untuk diamati, pemahaman dan daya tari terhadap gambar merosot dan perhatian siswa kepada gambar pun akan hilang.²⁰

Flashcard atau *bit of intelligence* merupakan media kartu untuk perangsangan sensori anak, bentuknya sederhana terbuat dari kertas yang berbentuk papan kotak yang memiliki ukuran minimal 15 cm X 15 cm yang berisi gambar, foto, lukisan yang mengandung gambar satu saja bukan sekelompok gambar. Memiliki sifat yang jelas, cerah, berwarna-warni dan yang menarik bagi siswa.²¹

Jadi *flashcard* merupakan media perangsang sensori anak yang bertujuan untuk menangkap detail dalam suatu konfigurasi. Berisi gambar yang besar, berwarna cerah dan yang mengandung detail yang jelas dan akurat. Terbuat dari bahan kertas yang berfokus hanya satu benda saja.

c. Karakteristik *Flashcard*

Setiap guru hendaknya mengetahui media pengajaran mana yang dapat mencapai hasil yang paling baik dalam situasi pengajaaean yang diharapkan. Demikian pula halnya dengan *flashcard* ini memberikan karakteristik tertentu²²:

²⁰Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*,(Yogyakarta : Gava Media, 2016), 131

²¹ Glenn Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir* (Tigaraksa Optima Perkasa,2005), 171

²² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*,(Yogyakarta : Gava Media, 2016), 128-129

- 1) *Flashcard* merupakan media dua dimensi yang sifatnya “diam” oleh sebab itu dalam hal ini seringkali dipergunakan istilah gambar tetap atau gambar diam untuk menyatakan bahwa itu tidak bergerak, macam-macam *flashcard* misalnya *flashcard* buah-buahan, binatang, abjad huruf, hijaiyyah dll.
- 2) *Flashcard* menekankan gagasan pokok bahwa menilai dan memilih gambar yang baik harus menampilkan satu gagasan utama.
- 3) *Flashcard* memberi kesempatan untuk diamati rinciannya. Misalnya gambar buah dan tulisan “Jeruk”, dilihat dari bentuknya bulat, warnanya orange serta bisa menyebutkan huruf yang menyusun kata “Jeruk”

d. Cara Menggunakan *Flashcard*

Menurut Glenn Doman ada lima jalur masuk ke otak yaitu melihat, mendengar, merasa, mengecap dan mencium bau. Pada tahap ini kita telah menekankan pendengaran, penglihatan, dan perasaan. Karena ketiganya merupakan jalur sensori pokok yang bersifat kritis untuk fungsi manusia. Tetapi untuk langkah selanjutnya mengikutsertakan indra pengecap dan penciuman guna mempertajam pertumbuhan jalur-jalur sensori pokok.²³

²³ Glenn Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir* (Tigaraksa Optima Perkasa, 2005), 179

Langkah membuat dan menggunakan media *flashcard* dengan menggunakan 5 fungsi sensori anak usia dini yaitu²⁴:

- 1) Pilihlah buah yang memiliki warna yang paling cerah, paling kuat rasanya, dan paling harum baunya.
- 2) Buatlah *flashcard* cukup detail mengenai buah tersebut. Bisa berupa foto yang besar dan jelas serta berwarna warni yang menarik siswa. Dengan kertas berukuran minimal 15cm X 15cm

Gambar 2.1

- 3) Setiap kartu harus memiliki garis bentuk hitam yang tebal diseluruh tepi gambar. Dapat menggunakan spidol guna menambahkan garis tersebut.
- 4) Setelah itu buatlah sebuah kartu bertuliskan kata yang sangat besar untuk buah tersebut pada karton berwarna putih ukuran 56 cm X 15 cm.

Gambar 2.2

- 5) Selanjutnya siapkan buah pisang agar anak tahu bentuk buah pisang, setelah itu ambil sedikit buah pisang untuk dimakan dan dicium anak. Disitu orang tua atau guru dapat mengajarkan pengertian buah “Pisang” dengan menggunakan jalur

²⁴ Glenn Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir* (Tigaraksa Optima Perkasa,2005), 180-182

- penglihatan, pendengaran, perabaan, perasa, dan penciuman
- 6) Biarkan anak untuk melihat, meraba, merasakan dan mencium buah pisang, kemudian guru sambil membawa kartu gambar dan kartu yang bertuliskan kata “Pisang” lalu diucapkan sampai bisa dan diulang-ulang.

Bagi seorang anak usia dini membaca bukanlah sebuah pengetahuan. Akan tetapi salah satu cara terbaik untuk menyehatkan pikiran anak. Segini mungkin anak membaca maka akan semakin sehat pikirannya. Untuk itu perlu adanya keterampilan mengajarkan membaca dibiasakan sejak dini secara bertahap. Menurut Ika Budi Maryam tahapan-tahapan membaca pada anak usia dini, yaitu:²⁵

a. Tahap I: membaca Gambar

Anak diberikan gambar yang satu halaman hanya memuat satu jenis gambar misalnya gambar ayam, maka tidak boleh dihias dengan jenis gambar yang lain

b. Tahap II: Membaca gambar & Huruf

Keterampilan membaca anak tahap ini dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar .

c. Tahap III: Membaca gambar & Kata

²⁵ Ika Budi Maryatun, *Paud dan Pemanfaatan Bahan Bekas Untuk APE* (Yogyakarta : UNY, 2011) 1-2

Keterampilan tahap membaca selanjutnya dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar

d. Tahap IV: Membaca Kalimat

Membaca kalimat tahap paling matang dari keterampilan membaca ini. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat. Contohnya:

e. **Kelebihan dan Kelemahan *Flashcard***

Beberapa kelebihan yang diperoleh dari *flashcard* dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran, antara lain:

1. Mudah dimanfaatkan didalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa
2. Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pembelajaran lainnya cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa memerlukan biaya yang mahal. Dengan memanfaatkan kalender bekas, kardus bekas dll.
3. *Flashcard* bisa digunakan dalam banyak hal untuk berbagai jenang pengajaran. Dari mulai anak usia dini hingga perguruan tinggi, tinggal bagaimana penerapannya sesuai jenjangnya

4. *Flashcard* dapat menterjemahkan kosep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistic. Menurut Edgar Dale flashcard dapat mengubah tahap pengajaran dari verbal symbol beralih ketahapan yang lebih kongkret yaitu lambang visual

Sekalipun demikian setiap media pembelajaran selalu mempunyai kelemahan *Flashcard* mempunyai kelebihan dan juga mempunyai kekurangan dalam pembelajaran, adapun kekurangan dari *flashcard*, yaitu:

1. Gambarnya sudah cukup memadai, akan tetapi tidak cukup bila dipergunakan untuk pembelajaran kelompok besar
2. *Flashcard* berdimensi dua sehingga sulit untuk menggambarkan bentuk yang sebenarnya. Maka dari itu kalau bisa dilengkapi dengan media yang sebenarnya.
3. *Flashcard* bagaimanapun bentuknya isinya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

3. Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan bentuk komunikasi lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada symbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai

simbolisasi dari sesuatu idea atau suatu pemikiran yang ingin dikomunikasikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan melalui kode-kode tertentu baik secara verbal maupun nonverbal. Bahasa digunakan dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran, dan emosi. Bahasa bisa diekspresikan melalui bicara yang mengacu pada symbol verbal.²⁶

b. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Tahap tahap perkembangan bahasa anak usia dini menurut William Stren dan Clara Stren dibagi menjadi 5 tahapan²⁷:

1. Tahap perkembangan bahasa pada usia 6-12 bulan atau masa permulaan, masa ini disebut masa meraban yang artinya masa mengeluarkanbermacam-macam suara yang tidak berarti. Pada masa ini anak sering mengulang beberapa suku kata seperti ba-ba-ba, ma-ma-ma, dan pa-pa-pa.
2. Tahap perkembangan bahasa usia 12-16 bulan atau masa pertama, pada masa ini anak sudah dapat mengucapkan 1 kata misalnya mama, papa, mamam.
3. Tahap perkembangan bahasa pada usia 16-24 bulan atau masa kedua,

²⁶ Erisa Kurniati, *Perkembangan Bahasa Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, Vol. 17 NO.3 Tahun 2017.)

²⁷ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung:Rosdakarya, 2007), 158

masa ini anak sudah mulai timbul kesadaran bahwa setiap orang atau benda mempunyai nama. Anak sering berbicara sendiri, baik dengan diri sendiri maupun dengan benda-benda mainannya.

4. Tahap perkembangan bahasa pada usia 24-30 bulan atau masa ketiga, pada masa ini anak bisa Menyusun kalimat tunggal, mampu memahami perbandingan, menanyakan tempat serta menggunakan kata-kata yang berawalan dan yang berakhiran,
5. Tahap perkembangan bahasa pada usia 30-72 bulan atau masa keempat, pada masa ini anak dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya, anak banyak menanyakan soal waktu, sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan.

Sedangkan menurut Santrock pada buku Desmita, menyatakan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia dinidapat diliat dari indeks perkembangan bahsa yang dikenal dengan *Mean Length Of Utterance* (MLU) yaitu sebuah indeks perkembangan bahasa yang didasarkan atas jumlah kata dalam kalimat. Tahap-tahap bahasa dibagi menjadi 5 tahapan²⁸:

28
Desmita, *Psikologi*
(Bandung:Rosdakarya,2015), 139-140

Tabel 2.1

Tahap	Usia/ Bulan	MLU	Karakteristik	Kalimat Khas
I	12-6	1-2	Perbendaharaan kata terdiri atas kata benda dan kata kerja dengan sedikit kata sifat dan kata bantu	“dada mama”
II	27-30	2-2.5	Kalimat-kalimat anak lebih kompleks, kata majemuk terbentuk, mereka menggunakan preposisi, kata kerja tak beraturan, tensisi, bentuk jamak	“boneka tidur” “Susu Habis”
III	31-34	2.5-3	Muncul pertanyaan-pertanyaan “Ya-Tidak”, “siapa, apa, dimana”. Kata-kata negative (tidak) dan kata-kata imperative (perintah permohonan) digunakan.	“Ayah Pulang” “adek tidak mau susu”
IV	35-40	3- 3.75	Perbendaharaan kata meningkat, penggunaan tata bahasa lebih	“Itu mainan yang dibeliin Ibu”

			konsisten, mengaitkan kalimat satu didalam kalimat yang lain.	“Rumah itu berwarna merah”
V	41-46	3.75-50	Kalimat lebih kompleks dengan menggabungkan 2 atau lebih kalimat.	“mama aku mau makan karena aku lapar”

c. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa yang sangat penting dalam perkembangan bahasanya. Bahasa anak adalah sistem simbol lisan yang digunakan anak. Sistem tersebut digunakan anak berkomunikasi dengan orang lain yang mengacu pada bahasa tertentu, seperti bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris.²⁹ Bahasa Mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.³⁰

Semua manusia yang normal dapat menguasai bahasa, sebab sejak lahir manusia telah memiliki kemampuan dan kesiapan untuk mempelajari bahasa dengan sendirinya, Wardhani & Asmawulan menjelaskan bahasa adalah rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan dan sikap manusia. Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010),110

³⁰ MusfirohTadkiroatun, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, 2010), 109

menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat.³¹

Bahasa seorang bayi biasanya berkembang berdasarkan pada perkembangan alat-alat suara. Perkembangan bahasanya dilatih melalui organ-organ suara sang anak, seperti: lidah, tenggorokan dan otot-otot mulut. Pelatihan tersebut dapat dilakukan sejak bayi masih berada didalam Rahim ibu. Bayi dapat memahami pembicaraan, meskipun sebelum dirinya dilahirkan.³²

Anak dalam kandungan ibu terpengaruh oleh suara-suara dari luar, khususnya dari suara sang ibu. Bayi dapat mendengar dan senang dengan suara ibunya. Alunan suara ibu merupakan pengaruh yang baik bagi Kesehatan sang anak kelak. Allah Berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:³³

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

³¹ Junita Dwi Wardhani dan Tri Asmawulan. *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. (Surakarta: Qinant,2011),83

³² Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),51

³³ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),51

Seorang anak yang baru dilahirkan pada prinsipnya tidak mengerti apapun. Maka Allah SWT telah menganugerahkan pendengaran agar dapat mendengar suara, penglihatan agar dapat melihat sesuatu dan hati atau akal agar dapat menganalisa, menafsirkan dan memilih. Untuk itu seorang anak sejak dini membutuhkan orang yang dapat melatih pendengaran, penglihatan, akal, jasmani, perasaan, dan kehendaknya sesuai dengan cara yang telah ditentukan Al-Qur'an dan Sunnah. Karena pelatihannya tersebut akan dapat membantunya melaksanakan tugasnya sebagai khalifah Allah SWT di bumi.³⁴

Menurut Vygotsky ada tiga tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berpikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal. Pertama, tahap eksternal yaitu tahap berpikir dengan sumber berpikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak dengan cara tertentu. Misal orang dewasa bertanya kepada seorang anak: "apa yang sedang kamu lakukan?" kemudian anak tersebut meniru "apa?". Orang dewasa memberikan jawabannya "melompat". Kedua, tahap egosentris, yaitu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan dengan suara khas, anak akan berbicara seperti jalan pikirannya misalnya "saya melompat", "ini kaki", "ini tangan", "ini mata". Ketiga, tahap internal, yaitu

³⁴ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),55

tahap ketika anak dapat menghayati proses berpikir, misalnya seorang anak sedang menggambar kucing. Pada tahap ini anak akan memproses pikirannya sendiri, “apa yang harus saya gambar? Saya atau saya sedang menggambar.”³⁵

d. Cara Melatih Berbahasa Pada Anak Usia Dini

Adapun guna mencapai tingkat perkembangan bahasa bagi anak. Orang tua maupun guru cara melatihnya harus melalui beberapa tahapan utama berikut ini:

1. Melatih Pendengaran Anak

Ibnu Khaldun seorang muslim berpendapat “Mendengarkan adalah sumber utama kemampuan percakapan”. Maksudnya pendengaran merupakan seni dari kecerdasan bahasa yang paling penting. Mendengarkan sangat dibutuhkan bagi timbulnya kemampuan lain berikutnya, seperti berbiacara, membaca, dan menulis mendengar merupakan tahap awal dalam seni berbahasa. Buktinya adalah bahwa seorang anak dilahirkan dalam keadaan tuli maka anak itu tidak mempunyai kemampuan mendengarkan sejak usia dini dan akan kehilangan kemampuan berbicara secara baik.³⁶

Kepandaian berbicara tergantung pada kepandaian mendengarkan dan memahami, sebagaimana membaca dan

³⁵ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 1978) 11

³⁶ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005), 57

menulis tergantung pada kemampuan mendengar dan berbicara. Oleh karena itu melatih pendengaran anak tujuannya agar anak menghargai kemampuan pendengaran dirinya sebagai salah satu seni terpenting di antara seni berbahasa, menumbuhkan kemampuan sekaligus menginformasikan pengetahuan untuk membiasakan ketika mendengarkan dengan baik, dengan latihan pendengaran anak juga mampu membedakan bunyi dalam pengucapan huruf dan diharapkan anak memiliki kemampuan memahami kata maupun kalimat. Dengan mendengarkan anak juga berlatih untuk berfikir dan mengambil kesimpulan.

2. Melatih Berbicara atau Bercakap-cakap

Kita wajib mengajarkan anak mengenai pentingnya berbicara. Bahwasanya suatu perkataan adalah amanah dan kejujuran. Berbicara merupakan sebuah nilai yang tanpanya kehidupan menjadi tidak sempurna. Tidak diragukan lagi berbicara atau bercakap-cakap adalah termasuk kegiatan terpenting, khususnya bagi anak. Anak menggunakan ucapan lebih banyak dibanding menulis dalam kehidupannya. Dengan demikian, penyampaian ucapan dapat menjadi masalah terpenting dalam mencapai kemampuan Bahasa anak. Di antara kegiatan-kegiatan yang menghasilkan kemahiran berbicara atau bercakap-cakap adalah sebagai berikut³⁷:

³⁷ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005), 67-69

- a. Latihan berbicara, berdiskusi, bercerita dll
- b. Memberi petunjuk kepada anak sumber-sumber untuk mendapatkan pengetahuan, cara mendapatkan kemahiran anak itu sendiri dalam membahas pengetahuan dan pengajaran serta kepercayaan diri
- c. Menumbuhkan dorongan dalam berbicara atau berdiskusi
- d. Menyediakan waktu untuk membantu mereka dalam aktivitas jual-beli, serta dalam forum diskusi bersama teman dan sahabatnya.
- e. Menyediakan waktu untuk belajar berbicara agar mengatasi rasa grogi

3. Melatih Anak Membaca

Membaca merupakan proses melihat dan memperhatikan dalam arti memahami sesuatu (makna) dan mengerti akan suatu hal (kalimat). Yang dimaksud itu memahami hubungan antara berbagai petunjuk, ucapan, kalimat, ide pokok serta makna yang tersembunyi. Dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 sebagaimana firman Allah SWT. Memerintahkan untuk membaca yaitu sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢)
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan (2) dia telah menciptakan manusia dari

segumpal darah (3) bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah (4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (5) dia mengajar kepada manusia aoa yang tidak diketahuinya

Maka ayat di atas bahwa Allah SWT berulang kali memerintahkan untuk membaca, karena memang manusia dapat membaca bila diperintahkan berulang kali. Oleh karena itu bahasa merupakan landasan seorang anak untuk dapat mempelajari hal-hal lain. Sebelum anak belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan ditingkat yang lebih tinggi.³⁸

Adapun tujuan pelatihan membaca untuk mengajarkan anak-anak kita membaca dalam rangka menguasai segenap keterampilan, diantaranya:

- a. Memahami isyarat dalam tulisan dengan mata bersamaan dengan berpikir dan mempertimbangkan.
- b. Memahami apa yang dibaca dan memperlihatkan dengan kenyataan yang ada dan

³⁸ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),76

menghubungkan jenis bacaan dengan ambisi yang ingin dicapai pada masa yang akan datang³⁹

c. Membuat persediaan kosa kata akan dapat membantu memahami kalimat yang terkadang memanjang sampai beberapa Alinea

d. Menumbuhkan kecenderungan yang baik meningkatkan kemampuan meraba dengan rasa bahasa yang baik, serta sesuai dengan kemampuan anak untuk memilih cara penyampaian yang bagus dan pengungkapan yang sulit⁴⁰

e. Membiasakan anak menggunakan berbagai buku rujukan dan mencari di perpustakaan, serta menghormati sudut pandang orang lain, khususnya jika berlawanan dengan pandangan islam.⁴¹

4. Melatih Anak Menulis

Kegiatan anak dalam menulis terbagi menjadi 2 bagian. Pertama, pengungkapan sesuatu secara tertulis

³⁹ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),76

⁴⁰ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005), 76

⁴¹ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005), 77

dalam bentuk tulisan dan kedua, keterampilan wajib pada pelatihan menulis atau komponen-komponen penulisan. Pengungkapan ide secara tertulis memiliki tujuan untuk mengajarkan anak kemampuan dalam menguasai bahasa sebagai sarana berpikir, mengungkapkan dan menyampaikan dengan baik.⁴²

Tugas utama orang tua atau guru bukanlah mendiktekan apa yang harus ditulis atau tidak, dan jangan menghina tulisan anak dan merendahkan apa yang telah dicapainya. Akan tetapi, tugas utama seorang orang tua atau guru adalah memberi semangat dan dorongan kepada anak untuk menulis.

Adapun langkah-langkah melatih atau mengajarkan anak untuk mengungkapkan sesuatu secara tertulis adalah sebagai berikut⁴³:

- 1) Pendidik meminta anak untuk memberikan judul atau tema yang ingin diungkapkannya. Kemudian, mengaturnya berdasarkan langkah prioritas menurut sudut pandang guru. Tugas ini dilakukan dibawah bimbingan orang tua atau guru, kemudian mulai untuk mempersiapkan judul yang ingin diungkapkan dalam tulisan.

⁴² Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005), 89

⁴³ Ali Sulaiman dkk., *Anaku Dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta : Ailah, 2005),91-93

- 2) Mengarahkan anak pada sumber rujukan yang membantunya mengumpulkan informasi, fakta dan pengalaman yang berhubungan dengan tema yang telah dipilihnya. Yang dapat menjadi rujukan bisa dari buku pelajaran sekolah, majalah, tv dll. Harus melatih anak untuk mengumpulkan informasi, fakta dan pengalaman yang berhubungan dengan tema tersebut dibawah pengawasan orang tua ataupun guru lalu membuat dan menyusunnya sesuai dengan bahan yang telah disiapkan untuk tulisan tersebut.
- 3) Menulis “rancangan percobaan” lalu mendiskusikan rancangan atau proyek dengan teman atau saudaranya dibawah pengawasan guru dan orang tua yang mengatur jalannya diskusi dan memperdalam tema dengan cara saling bertanya sehingga menimbulkan suasana yang secara tidak langsung bersemangat, terbuka, dan terarah
- 4) Penulisan bagian akhir karangan. Pada tahap ini anak mampu untuk memberi gambaran akhir dari karangan dengan memperhatikan ringkasan dan poin-poin yang muncul dalam diskusi

- 5) Orang tua dan guru dapat mengkoreksi karangan yang disampaikan anak.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Taranindya Zulhi Amalia, dengan judul: “*Flashcards in language area of early childhood education*”, (2014). Hasil penelitiannya yaitu dalam penelitian ini membahas tentang penerapan *flashcard* diawal pendidikan anak usia dini khususnya pada tingkat taman kanak -kanak atau Raudlatul Athfal dibidang bahasa mereka. Setelah menelaah karya penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, sehingga terdapat perbedaan diantara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan. Jurnal Taranindya Zulhi Amalia didalam penerapan media bermain *flashcard*, Taranindya memfokuskan pembelajaran bahasa yang menggunakan media bermain *flashcard* merupakan sebagai titik awal untuk siswa lebih komunikatif. Persamaanya adalah sama-sama meneliti tentang media bermain *flashcard* untuk mengembangkan bahasa anak ⁴⁴
2. Penelitian oleh Dwi Nurhayati Adhani, dengan judul: “Meningkatkan perkembangan bahasa dengan media *flashcard* pada anak usia dini di TK Al Hikmah Malang pada usia 5-6 tahun”(2016). Dari Hasil penelitiannya dalam penelitian ini membahas tentang media *flashcard* digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa . Setelah menelaah perbedaannya pada jurnal Dwi Nurhayati Adhani adalah subjek yang diteliti yaitu berfokus pada usia 5-6 tahun, sedangkan subjek

⁴⁴ Taranindya Zulhi Amalia, *Flashcards in Language Area of Childhood Education*, Jurnal Thufula Vol.2 No.1 Januari-Juni(2014)

yang diteliti penulis adalah peserta didik kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang mengembangkan bahasa melalui media *flashcard*.⁴⁵

3. Skripsi yang disusun oleh Rakhmawan Dwi Atmanto, judulnya yaitu: “Meingkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan *flashcard* pada anak kelompok B TK Pertiwi V Grabab Megelang”(2016). Hasil penelitiannya yaitu bahwa permainan *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulanan anak. Setelah menelaah karya sebelumnya dengan penelitian dari peniliti, bisa diketahui terdapat perbedaan, yaitu dalam penelitian sebelumnya memfokuskan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui media *flashcard*, sedangkan peneliti memfokuskan untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini melalui media bermain *flashcard*. Persamaannya adalah sama sama meneliti tentang penerapan media bermain *flashcard*.⁴⁶

⁴⁵ Dwi Nurhayati Adhani, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flashcard pada Anak Usia Dini di TK Al Hikmah Malang pada usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Vol. 3 NO. 2 Oktober(2016)

⁴⁶ Rakhmawan Dwi Atmanto, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Flashcard pada anak kelompok B TK Pratiwi Grabag Magelang* , Skripsi, UNY,2016.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu bagian dari penelitian dengan gambaran alur pemikiran dari peneliti didalam memberikan suatu kejelasan bagi orang lain, kerangka berfikir umumnya memiliki fungsi sebagai tempat dari peneliti dalam memberikan suatu penejelasan tentang hal yang berkaitan dnegan variable pokoknya, subvariabel pokoknya atau pokok permasalahan didalam penelitian yang sudah ada berdasar dari teori-teori. Berdasarkan penelitian maka dapat digambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2.7

Skema Implementasi Media Bermain *Flashcard* Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini

