

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media

###### a. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar".<sup>1</sup> Menurut AECT (*Association for Education Communications and Technology*), media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Briggs, media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.

Mc Luahan berpendapat bahwa media adalah channel (saluran), karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Blake and Harasen mendefinisikan media adalah medium yang digunakan untuk membawa/ menyampaikan sesuatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Sedangkan Heinich, et.al. mengemukakan: "*a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning 'between,' the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors.*"

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

---

<sup>1</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur R, *Desain Pembelajaran Inovatif Teori dan Praktik*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2016), 121-123.

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

#### b. Pentingnya Penggunaan Media

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan siswa mahasiswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa/ mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.<sup>2</sup>

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu : *Pertama*, Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua yang lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut. *Kedua*, Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam kelas, seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut. *Ketiga*, Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak

---

<sup>2</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 13.

berkomunikasi dengannya. *Keempat*, Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan yang ingin dicapai kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan. *Kelima*, Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.

Selain itu, media memiliki nilai praktis dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. Media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar. Di samping itu, Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi.<sup>3</sup>

### c. Fungsi Media

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar,

---

<sup>3</sup> Asnawir, 14-15.

sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.

- 3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa ke- ingintahuan yang harus penuhi mela- lui penyediaan media.

Rowntree dalam Miftah mengemukakan enam fungsi media, yaitu : membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.<sup>4</sup>

#### d. Manfaat Media

Dale mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;

---

<sup>4</sup> M. Miftah, Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Jurnal Kwangsan*, Vol 1 No 2 (2013) 100-101.

- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- 8) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.<sup>5</sup>

**e. Klasifikasi Media**

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi. Adapun klasifikasi media pembelajaran anatara lain :

1) Media berbasis visual

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar evaluasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain yang ada di sekitar kita, kita akan menemukan gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan.

2) Media berbasis Audio Visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi peserta didik. Berikut jenis-jenis media berbasis audio visual :

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,(Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2013), 26-28.

a) Media Audio Visual Murni (Media Audio Visual Gerak)

Audio visual murni yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber film bersuara, video dan televisi.

b) Media Audio Visual Tidak Murni (Media Audio Visual Diam)

Audio Visual Tidak Murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio visual diam plus suara, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film Bingkai Suara (*sound slide*) merupakan *slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah.

3) Kombinasi *Slide* dan Suara

Gabungan *slide* dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respons emosional.

4) Media berbasis computer

Selain digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputer pun mendapat tempat di sekolah-sekolah. berikut pemanfaatan media berbasis komputer :

1) *Tutorial*

program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh pendidik atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik.

2) *Drills and Practice* (Latihan)

Latihan untuk memperdalam keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan

dengan modus *drills and practice*. Komputer menyiapkan soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku atau lembaran kerja *workbook*.

- 3) Stimulasi  
program stimulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.
- 4) Permainan Instruksional  
Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.
- 5) Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif Video  
Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya.
- 6) Media Berbasis Internet  
Penggunaan internet dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah *E-Learning* atau bisa diartikan dengan pembelajaran secara elektronik. implementasi internet pada dunia pendidikan juga mempermudah kegiatan perkuliahan. *E-Learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *video conference*. Sarana *video conference* dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, dan dengan *dress code* apa saja.<sup>6</sup>

#### f. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya dia tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

---

<sup>6</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), 149-153

Ada beberapa hal harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (behavior).
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi dalam memilih media yang perhatian yang serius bagi guru sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- 4) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi yang akan digunakan guru mendesain sendiri media merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana

mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.<sup>7</sup>

#### g. Prinsip Pemanfaatan Media

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain : Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan. Guru juga harus memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran. Di samping itu, penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistimatis bukan sembarang menggunakannya. dan jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multy media yang menguntungkan dan ini mperlancar proses belajar mengajar, dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.<sup>8</sup>

#### h. Prosedur pemilihan Media

Anderson mengemukakan prosedur pemilihan media menggunakan pendekatan *flowchart* (diagram alur). dalam proses tersebut ia mengemukakan beberapa langkah dalam pemilihan dan penentuan jenis media, yaitu :

- 1) Menentukan apakah pesan yang akan kita sampaikan melalui media termasuk pesan pembelajaran atau hanya sekedar informasi umum/hiburan. Jika hanya sekedar informasi umum akan diabaikan karena

---

<sup>7</sup> Asnawir, Basyiruddin Us man, *Media Pembelajaran*, 15-16.

<sup>8</sup> Asnawir, Basyiruddin Us man, *Media Pembelajaran*, 19

prosedur yang dikembangkan khusus untuk pemilihan media yang bersifat/ untuk keperluan pembelajaran.

- 2) Menentukan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar alat bantu mengajar bagi pendidik. Jika sekedar alat peraga, proses juga dihentikan (diabaikan).
- 3) Menentukan apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor.
- 4) Menentukan jenis media yang sesuai untuk jenis tujuan yang akan dicapai dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi dan biaya.
- 5) Mereview kembali jenis media yang telah dipilih, apakah sudah dapat atau masih terdapat kelemahan, atau asih ada alternatif jenis media lain yang lebih tepat.
- 6) Merencanakan mengembangkan dan memproduksi media.<sup>9</sup>

## 2. *Flashcard*

### a. Pengertian *Flashcard*

*Flashcard* berasal dari bahasa Inggris, *flash* (cepat), *card* (kartu). Jadi *flashcard* artinya kartu cepat. *Flashcard* adalah media sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.<sup>10</sup> Pendapat lain juga mengatakan media *flashcard* adalah media visual untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berisi kata-kata dan gambar. Fungsinya untuk memberikan stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Jenis media ini berupa foto, picture, lukisan dan lain sebagainya. Gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang (binatang, tumbuhan, benda-benda, dan sebagainya) yang bisa didapat di internet, dibuat dengan tinta, cat, potret dan lainnya.

---

<sup>9</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, 162-163.

<sup>10</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja

Seseorang yang pertama kali membuat *flashcard* adalah Glan Doman. Dengan kartu, anak mudah membaca. Bahkan beliau bisa pastikan lebih mudah mengajarkan anak membaca sejak kecil daripada sudah besar. Saat bayi anak diperlihatkan kartu bergambar dan disebutkan bunyinya. Semakin sering diperlihatkan kartu bergambar maka semakin berkembang bahasa anak.<sup>11</sup>

*Flashcard* merupakan media permainan yang mampu menangkap konsentrasi anak melalui kartu bergambar. Melalui media *flashcard* ini, tidak hanya melatih konsentrasi anak saja melainkan agar memahami sesuatu melalui pancaindera.<sup>12</sup> *Flashcard* atau Kartu bergambar ini sebagai salah satu media belajar alternatif yang praktis, sederhana, dan mudah digunakan karena memiliki variasi gambar yang bermacam-macam.

Devinta Puspita Putri, Iswahyuni, dan Ni'matul Lailiyah mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* biasanya dikelompokkan berdasarkan kategorinya, seperti seri binatang, pakaian, buah-buahan, warna, dsb.<sup>13</sup>

Sedangkan pendapat lain juga mengatakan *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm (kertas A4). Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembaran-lembaran karton. Gambar-gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang. Gambar-gambar inilah yang disebut dengan media *flashcard*.<sup>14</sup> *Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya

---

<sup>11</sup> Iman Nurjaman, Nia Ramdiati, *Bisa dan Biasa Membaca dengan Metode CAEM*, (Yogyakarta : Deepublish, 2012), 15

<sup>13</sup> Devinta Puspita, Iswahyuni, Ni'matul Lailiyah, *Mengajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*, (Malang : UB Press, 2018), 23.

<sup>14</sup> Arman, *Media Flashcard*, 12

berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana, *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada flash card merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.<sup>15</sup>

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan kartu belajar yang praktis, aplikatif dan efektif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Flashcard**

Media *flashcard* memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah :

- 1) Mudah dibawa-bawa: Dengan ukurannya yang kecil, flashcard dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis: Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis. Dalam penggunaannya, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energi listrik. Jika kita ingin menggunakannya kita tinggal menyusun gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat dan tidak terbalik dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau memasukkannya dalam map supaya tidak tercecer.
- 3) Mudah diingat: Karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal jenis-jenis menu dan ikon pada menu bar atau pada toolbar, Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara

---

<sup>15</sup> Dwi Haryanti, dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal anak Usia Dini*, (Pekalongan : Nasya Expanding Management, 2020, 63

gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali sebuah konsep pelajaran.

- 4) Menyenangkan: Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa berlomba-lomba mencari nama-nama ikon tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak. Hal ini diharapkan akan mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.<sup>16</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman bahwa kelebihan media pembelajaran *flashcard* adalah sifatnya konkret, gambarnya mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan kita, dapat memperjelas masalah, murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”.<sup>17</sup>

Selain kelebihan, media *flashcard* juga memiliki kelemahan yaitu gambar hanya menekankan persepsi indra mata dan gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.<sup>18</sup> Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kelemahan yang ada pada media *flashcard* tersebut seorang pendidik bisa memberikan bimbingan yang lebih kepada peserta didik yang kurang aktif supaya lebih di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### c. Manfaat *Flashcard*

Adapun manfaat dari penggunaan media flash card antara lain; anak dapat membaca pada usia sedini mungkin, mampu mengembangkan daya ingat otak kanan pada anak, mampu melatih kemampuan konsentrasi anak, dan dapat memperbanyak perbendaharaan kata (*vocabulary*) pada anak.

Hal yang perlu terus diingat bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda. Mereka memiliki

<sup>16</sup> Arman, *Media Flashcard*, (Kuningan : Goresan Pena, 2019), 12-14.

<sup>17</sup> Femmy Angreany Dan Syukur Saud, Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar, *Jurnal Bahasa Asing Dan Sastra* Vol 1 No 2 (2017), 141.

<sup>18</sup> Femmy Angreany Dan Syukur Saud, 141.

kelebihan dan kelemahan yang berbeda-beda dalam mempelajari sesuatu yang baru. Oleh sebab itu, media flash card juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak.<sup>19</sup>

**d. Karakteristik Media *Flashcard***

Beberapa karakteristik dari media flashcard yang dipaparkan oleh beberapa ahli diantaranya yang dipaparkan oleh Indriana dalam Sisca Wulansari Saputri yaitu; pertama, ukuran flashcard sekitar 20x30 cm, namun ada juga yang berukuran 8x12 cm. Kedua, gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketiga, media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang.<sup>20</sup> Adapun karakteristik media flashcard yang efektif menurut Pujiati yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf.

Adapun media *flashcard* yang digunakan pada penelitian ini memiliki karakteristik, berukuran 10x15 cm, mempunyai dua sisi depan dan belakang, kartu kombinasi antara tulisan dan gambar, *flashcard* ini bergambarkan kendaraan sesuai tema di sekolah, mempunyai warna yang cerah, selain itu tulisan dalam *flashcard* terlihat jelas dan mudah dibaca.

**e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard***

Prktek penggunaan media pembelajaran tidak boleh sembarangan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media. Langkah-langkah yang harus dipersiapkan dalam penggunaan media *flash card* ini antara lain.

1) Mempersiapkan diri

Bahan pembelajaran harus dikuasai guru dengan baik, selain itu juga memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Untuk memperlancar pembelajaran dapat pula melakukan latihan secara berulang-ulang meskipun tidak langsung dihadapan peserta didik. Alat dan bahan yang diperlukan harus

---

<sup>19</sup> Dwi Haryanti, Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Pekalongan : PT Nasya Expanding Management, 2020), 64.

<sup>20</sup> Sisca Wulansari Saputri, Pengenalan *Flashcard* sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris, *Jurnal Abdikarya* 2 No 1 (2020).

dipersiapkan. Periksa urutan gambar untuk mengecek bila mana ada yang terlewat.

- 2) Mempersiapkan *flash card*  
Sebelum pembelajaran dimulai pastikan jumlah *flash card* cukup dan sesuai, serta cek juga urutannya apakah sudah benar. Perhatikan pula perlu atau tidak menggunakan media lain.
- 3) Mempersiapkan tempat  
Hal ini berkaitan dengan posisi guru saat menyampaikan pembelajaran. Apakah sudah tepat berada di tengah-tengah peserta didik, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik. Perhatikan pula penerangannya dan intensitas cahaya di ruang tersebut. Hal yang terpenting ialah semua peserta didik dapat melihat isi *flash card* dengan jelas dari semua arah.
- 4) Cara menggunakan *flash card*
  - a) Guru menjelaskan tata cara penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen
  - b) Guru membagikan *flashcard* kendaraan kepada masing-masing anak
  - c) Guru menjelaskan materi kendaraan darat, laut, dan udara kepada peserta didik
  - d) Peserta didik membuat kelompok. Setiap kelompok berjumlah 3 anak yang membawa 1 *flashcard* kendaraan darat, 1 kendaraan laut, dan 1 kendaraan udara.
  - e) Peserta didik berdiskusi pada kelompok masing-masing.
  - f) Setiap peserta didik maju ke depan bercerita tentang *flashcard* kendaraan yang dibawa
  - g) Guru bertanya kepada siswa yang memegang *flashcard* sebagai stimulus bahasa anak. Setelah itu guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali, kemudian dilanjut dengan siswa berikutnya.

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Proses belajar mengajar diharapkan dapat tercipta dengan efektif maka perlu adanya minat peserta didik dalam belajar sehingga dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diamati. Minat belajar berasal

dari dua kata yaitu “minat” dan “belajar”. Menurut Hilgard, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.<sup>21</sup> Jika konteks yang dibicarakan dalam belajar maka minat belajar yaitu kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenangsaat proses belajar.

Menurut Susilo dalam Akrim, minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, dan memproses dan menampung informasi. Sedangkan menurut De Porter dalam Muhtadi mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir, dan memecahkan soal.<sup>22</sup>

Adanya ketertarikan akan menjadikan peserta didik berminat terhadap pelajaran. Selain itu diperkuat oleh salah seorang ahli yaitu Crow and Crow dalam Muhibbin Syah yang menyatakan bahwa minat itu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong individu agar berurusan dengan orang, benda, kegiatan ataupun pengalaman yang timbul oleh kegiatan itu sendiri. Dapat diambil benang merahnya bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu hal dibandingkan dengan hal yang lainnya.

Sedangkan berdasarkan penilaian terhadap objek melalui proses belajar untuk menghasikan keputusan tertarik atau tidak tertarik, minat dibagi menjadi dua aspek<sup>23</sup>, yaitu:

---

<sup>21</sup> Slamet, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2015), 57

<sup>22</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 25

<sup>23</sup> Harlock, *Psikologi Perkembangan*, cet 5, ((Jakarta :Erlanga, 2002),

1) Aspek Kognitif

Aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memotivasi tindakan seseorang.

Minat belajar menjadi suatu kehendak dari diri untuk memperhatikan terhadap sesuatu agar terjadi perubahan tingkah laku dari pengalaman yang dialami utamanya dalam belajar. Memiliki perasaan suka dan ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan sumber motivasi pendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan.

**b. Jenis-Jenis Minat Belajar**

Ada berbagai macam minat belajar yang dimiliki oleh siswa diantaranya<sup>24</sup> :

1) Minat belajar visual

Minat belajar visual adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan penglihatan untuk bisa memahami dan mengingatnya. Minat belajar visual berarti minat belajar yang mengandalkan pengamatan. Indera mata merupakan indera yang diutamakan dalam minat belajar ini. Guru yang mengajar harus jeli terhadap penglihatan anak didiknya. Minat belajar visual menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham. Minat belajar seperti ini mengandalkan penglihatan atau melihat dulu buktinya kemudian bisa mempercayainya. Pelajar visual membuat banyak simbol dan gambar dalam catatan mereka.

Ciri-ciri yang mempunyai minat belajar visual

---

<sup>24</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 28-31

diantaranya, sangat teliti, rapi dan teratur, berbicara cepat, senantiasa merencanakan sesuatu yang sifatnya jangka panjang dengan sangat baik, menyukai sesuatu secara detail, pengeja yang baik, lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, pembaca cepat dan tekun, lebih suka membaca dan daripada dibacakan, lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato, dan mudah membaca peta.

## 2) Minat belajar Auditori

Minat belajar auditori adalah minat belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Pelajar auditori cenderung menyukai cara belajar dengan mendengarkan, contoh mendengarkan cerita, serta mengulang informasi adalah cara utama dalam belajar mereka. Para pelajar auditori mungkin lebih suka merekam dengan kaset daripada mencatat, karena mereka suka mendengarkan informasi berulang-ulang. Siswa yang mempunyai minat belajar auditori akan mempunyai kelebihan dalam mendengarkan dan berbicara dengan guru. Mereka lebih suka guru mengajar dengan media audio. Siswa yang mempunyai minat belajar auditori dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan kertas dan mendengarkan kaset.

Ciri – ciri siswa yang mempunyai minat belajar auditori diantaranya, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, berbicara pada diri sendiri, mudah terganggu keributan, menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dengan keras saat membaca buku, biasanya pembaca fasih, senang mendengarkan orang berbicara, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, merasa kesulitan menulis tetapi hebat dalam berbicara dengan irama yang berpola, sangat sensitif terhadap suara dan bunyi-bunyian, menyukai musik atau sesuatu yang bernada, dan mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya, dan lebih mudah menyampaikan pesan yang bersifat verbal daripada

tulisan.

### 3) Minat belajar Kinestetik

Minat belajar kinestetik biasanya disebut juga minat belajar gerak. Artinya siswa biasanya menyukai belajar dengan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses belajar untuk memahami sesuatu. Siswa yang mempunyai minat belajar kinestetik pada umumnya. Tidak menyukai duduk diam berlama-lama karena mereka mempunyai keinginan untuk beraktivitas dan bereksplorasi. Anak ini lebih menyukai pelajaran praktikum.

Siswa yang mempunyai minat belajar kinestetik memiliki ciri diantaranya, berbicara dengan lambat dan pelan, menanggapi perhatian fisik, selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak, menghafal dengan cara menghafal dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak dapat duduk diam dalam jangka waktu yang lama, menggunakan kata-kata yang mengandung aksi, selalu ingin melakukan sesuatu, menyukai belajar praktek langsung daripada hal yang teoritis, dan biasanya ketika senang belajar mereka cenderung menggerak-gerakkan kakinya, tangannya atau mengetukkan pensil atau pulpen di meja.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar yang tinggi kemungkinan besar akan membawa keberhasilan belajar yang tinggi pula. Sebaliknya, ketiadaan minat dalam diri individu membuat rendahnya keberhasilan belajar. Minat tumbuh melalui banyak faktor, beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik<sup>25</sup>, yaitu:

#### 1) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal yang berasal dari individu itu sendiri ataupun eksternal

---

<sup>25</sup> Singgih D Gunarsa, Yulia Singgih, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : Gunung Mulia, 2004), 68

yang berasal dari lingkungan. Misalnya seseorang ingin memperdalam tentang sastra, tentu dia akan berminat untuk membaca pengetahuan tentang bidang yang diinginkannya.

## 2) Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar pengetahuan peserta didik semakin bertambah mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Singgih D. Gunarsa dan Ny. Singgih D.G bahwa “minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, karena itu semakin banyak belajar semakin luas pula bidang minat.

## 3) Bahan Pelajaran dan Sikap

Guru perlu mengetahui bahan pembelajaran yang cocok untuk membangkitkan dan merangsang minat peserta didik. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, akan sering dipelajari oleh peserta didik yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat peserta didik tentu akan dipakai seperlunya saja atau bahkan diacuhkan oleh peserta didik, sebagaimana telah disinyalir oleh Slameto bahwa minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajardengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

Pendidik merupakan salah satu objek yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Guru yang memiliki sikap baik, ramah, didiplin dan pintar serta disenangi oleh peserta didik tentu akan berpengaruh dalam membangkitkan minat peserta didik. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disenangi oleh peserta didik, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian peserta didik. Melihat pentingnya hal tersebut, maka dalam proses belajar mengajar guru harus paham dengan situasi kelasnya. Ia harus mengetahui dan menaruh perhatian terhadap metode mengajar yang

sesuai dengan tingkat kecerdasan pada siswanya.

4) Keluarga

Keluarga ialah rumah bagi setiap anak, utamanya kedua orang tua yang sangat dekat dengan anak. Oleh karena itu, keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang peserta didik terhadap pelajaran. Dalam prosesnya diperlukan dukungan, perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua. Karena apa yang diberikan keluarga kepada anak, itulah yang akan berpengaruh.

5) Pergaulan

Secara umum pergaulan memiliki peran penting dalam menentukan arah minatnya, terkhusus kepada teman akrabnya. Khusus bagi remaja, pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktifitas bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami. Pergaulan yang tepat akan membawa individu menjadi pribadi yang baik di masa mendatang.

6) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya. Besar kecilnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

7) Cita-cita

Setiap individu tentu memiliki cita-cita dalam hidupnya. Cita-cita berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Bagaimana ia nantinya sudah ada di angan mereka. Pencapaian terhadap cita-cita melalui proses yang panjang, di balik suatu keberhasilan tentu ada kesulitan dan hambatan yang menghadang. Cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, rintangan yang di dapat dalam menggapai cita-cita adalah bumbu penyedap saat ia menggapai yang ia inginkan.

## 8) Bakat

Bakat menjadikan seseorang memiliki minat. Sehingga kedua hal ini berkaitan erat antara keduanya, misalnya seorang anak yang memiliki bakat bermain piano, maka tanpa dipaksa ia akan melakukannya dengan senang hati. Berbeda jika ia diminta untuk belajar alat musik lain, tentu ia akan berfikir ulang untuk mau melakukannya karena itu sesuatu yang kurang disukainya.

## 9) Hobi

Suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan pada saat melakukannya ia senang. Hobi dan minat adalah hal yang tak terpisahkan, seseorang yang memiliki hobi tertentu akan menaruh perhatian/minat lebih terhadap hal tersebut. Misalnya seseorang mempunyai hobi olahraga voli, secara tidak langsung dalam dirinya akan ada minat untuk menekuni olahraga tersebut, begitu pula dengan hobi yang lain.

## 10) Fasilitas

Berbagai fasilitas baik sarana prasarana di rumah, di sekolah dan di masyarakat secara umum ada untuk memudahkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Fasilitas juga memberikan pengaruh negatif dan positif tergantung dari penggunanya.

**d. Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto dalam Janah Sojanah pengukuran variabel minat belajar dalam penelitian meliputi empat indikator<sup>26</sup>, antara lain :

## 1) Perasaan Senang

Setiap kegiatan dan pengalaman yang dilakukan selalu diiringi dengan perasaan baik itu perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya timbul karena kegiatan mengamati, mengingat atau memikirkan sesuatu. Jika peserta didik berpenilaian positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya. Sedangkan jika penilaiannya negatif maka yang timbul ialah perasaan tidak senang.

---

<sup>26</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 36

2) Ketertarikan peserta didik

Tertarik adalah perasaan senang atau menaruh perhatian pada sesuatu. Awalnya hanya sebatas mengetahui dengan indera, seiring waktu dan dipengaruhi oleh minat lama-kelamaan akan timbul ketertarikan. Ketertarikan di sini ialah ketertarikan terhadap suatu pelajaran. Ini adalah langkah penting yang harus dilewati untuk tahap-tahap selanjutnya. Saat tertarik mereka akan melakukan dengan senang hati dan tanpa paksaan.

3) Perhatian peserta didik

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dengan mengesampingkan hal yang lain. peserta didik yang memiliki minat terhadap hal tertentu dengan sendirinya akan menaruh perhatian penuh terhadap hal tersebut. Kegiatan yang diimbangi dengan perhatian penuh akan lebih berhasil dan sukses serta hasilnya pun akan lebih tinggi. Maka penting untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang diajarkan guru, di sini guru dengan caranya berusaha agar anak tertarik sehingga pembelajaran menjadi maksimal. Ketertarikan dapat dilihat dari kegiatan anak yang banyak dihabiskan untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut juga akan bekerja keras untuk memperoleh nilai yang baik dalam belajarnya.

4) Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek akan mengakibatkan perasaan senang dalam mengerjakan hal tersebut. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan membuatnya melibatkan diri secara aktif dalam pelajaran tersebut. peserta didik akan sering bertanya dan mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan belajar yang disertai minat yang tinggi akan dilakukan dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Sebaliknya, belajar dengan minat yang rendah akan membuat peserta didik malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

#### 4. Perkembangan Bahasa Anak

##### a. Pengertian Bahasa

Bahasa menurut Harlock merupakan setiap sarana komunikasi dengan mengubah pikiran dan perasaan ke dalam bentuk simbol-simbol sehingga maknanya dapat diberikan kepada orang lain. Yang termasuk di dalam hal tersebut adalah perbedaan bentuk komunikasi seperti tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni. Selain itu, Santrock mendefinisikan sebagai bentuk dari upaya komunikasi yang dapat diucapkan, ditulis, atau dilambangkan, berdasarkan sistem simbol. Bahasa meliputi kata-kata beserta aturan-aturannya yang digunakan masyarakat sebagai upaya menyusun bermacam-macam variasi dan mengkombinasikannya.

Crystal secara lebih sederhana menyatakan bahwa “*Language is the systematic and conventional use of sounds (or sign or written symbols) for the purpose of communication or self-expression*”. Kemudian Susanto juga menyatakan bahwa bahasa adalah alat untuk berpikir, berekspresi, dan berkomunikasi. Dalam upaya pembentukan konsep, informasi, dan pecahan masalah, bahasa menjadi salah satu penunjang utama.

Menurut Edward Sapir, bahasa adalah ciri khas manusia yang bukan bersifat naluriah dalam mengkomunikasikan gagasan dan kemauan dengan menggunakan simbol-simbol yang dihasilkan dengan sengaja. Bahasa yang anak miliki adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Menurut Permendikbud program pengembangan bahasa pada anak meliputi adanya suatu perwujudan suasana belajar dalam konteks bermain untuk perkembangan kematangan bahasa anak.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut bahwa bahasa adalah sarana komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan untuk menyampaikan gagasan dan kemauan seseorang berdasarkan sistem simbol yang

telah dimiliki sebagai hasil pengolahan dan telah berkembang.<sup>27</sup>

#### **b. Fungsi Bahasa**

Pengembangan bahasa memiliki empat komponen yang berhubungan dan saling berkaitan dengan yang lain, serta merupakan satu kesatuan. Komponen-komponen tersebut yaitu penyusunan kata-kata menjadi kalimat, pengembangan perbendaharaan kata, pemahaman, dan ucapan. Mengingat bahasa itu merupakan sistem lambang, maka manusia dapat berfikir dan berbicara tentang sesuatu yang abstrak, disamping yang konkrit. Pengembangan kemampuan berbahasa untuk anak memiliki tujuan agar mereka mampu mengungkapkan fikiran dan disampaikan menggunakan bahasa secara tepat, serta mampu berkomunikasi secara baik.

Bahasa diperlukan untuk menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan orang lain. Bahasa dapat memapukan seseorang untuk mendeskripsikan kejadian yang terjadi di masa lalu dan merencanakan masa depan. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan informasi ke setiap generasi selanjutnya dan dapat menghasilkan warisan budaya yang kaya. Dalam membahas fungsi bahasa untuk anak, maka Depdiknas menjabarkannya menjadi 4 fungsi, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, mengembangkan intelektual anak, mengembangkan ekspresi anak, dan menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.<sup>28</sup>

#### **c. Teori Perkembangan Bahasa Anak**

Penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan bahasa anak tentunya tidak terlepas dari pandangan, hipotesis, atau teori psikologi yang dianut. Dalam hal ini sejarah telah mencatat adanya tiga pandangan atau teori dalam perkembangan bahasa anak. Teori tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1) Teori Nativis**

Pandangan ini diwakili oleh Noam Chomsky. Ia berpendapat bahwa penguasaan bahasa pada anak-anak bersifat alamiah atau nature. Pandangan ini

---

<sup>27</sup> Lilis Madyawati, 31-32.

<sup>28</sup> Lilis Madyawati, 43-44

tidak berpendapat bahwa lingkungan punya pengaruh dalam pemerolehan bahasa, melainkan menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis, sejalan dengan terbukanya kemampuan lingual yang secara genetik telah di programkan. Nativisme berpendapat bahwa selama proses pemerolehan bahasa pertama, anak sedikit demi sedikit membuka kemampuan lingualnya yang secara genetik telah diprogramkan. Jadi lingkungan sama sekali tidak punya pengaruh dalam proses pemerolehan bahasa pertama (*acquisition*).<sup>29</sup>

Para ahli nativis berpendapat bahwa bahasa merupakan pembawaan dan bersifat alamiah dan meyakini bahwa kemampuan berbahasa sebagaimana halnya kemampuan berjalan, merupakan bagian dari perkembangan manusia yang dipengaruhi oleh kematangan otak, beberapa bagian neurologis tertentu dari otak manusia memiliki hubungan dengan perkembangan bahasa, sehingga kerusakan pada bagian tersebut dapat menyebabkan hambatan bahasa.

Menurut Chomsky, dkk dalam Muhammad Usman berpandangan bahwa ada keterkaitan antara faktor biologis yang menekankan membentuk individu menjadi makhluk linguistik dan perkembangan bahasa. Chomsky mengembangkan teori yang kompleks tentang bahasa yang disebut *transformation grammar theory*. Menurut Chomsky, arti dari kalimat atau kandungan semantik dalam kalimat berkaitan dengan struktur yang lebih dalam yang merupakan bagian alat penguasaan bahasa. Chomsky mengatakan bahwa individu dilahirkan dengan alat penguasaan bahasa (*Language Acquisition Device*) LAD dan menemukan sendiri cara kerja bahasa tersebut. Dalam belajar bahasa, individu memiliki kemampuan tata bahasa bawaan untuk mendeteksi kategori bahasa tertentu seperti fonologi, sintaksis dan semantik. Kaum nativis

---

<sup>29</sup> Ulfa Khusnatul Hidayah, Teori Pemerolehan Bahasa Nativis me, *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6 No 2 (2021), 180.

berpendapat bahwa bahasa itu terlalu kompleks dan rumit, sehingga mustahil dapat dipelajari dalam waktu singkat melalui metode seperti peniruan atau imitation. Alat ini yang merupakan pemberian biologis yang sudah di programkan untuk merinci butir-butir yang mungkin dari suatu tata bahasa. LAD dianggap sebagai bagian fisiologis dari otak yang khusus untuk memproses bahasa, dan tidak punya kaitan dengan kemampuan kognitif lainnya. Dan juga bahasa pertama itu penuh dengan kesalahan dan penyimpangan kaidah ketika pengucapan atau pelaksanaan bahasa (performance).<sup>30</sup>

Para ahli nativis menjelaskan bahwa anak dilahirkan dengan mekanisme atau kapasitas internal sehingga dapat mengorganisasi lingkungannya dan mampu mempelajari bahasa. Para ahli nativis menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh kematangan seiring dengan pertumbuhan anak. Pandangan para ahli nativis yang memisahkan antara belajar bahasa dengan perkembangan kognitif dikritik berkenaan dengan kenyataan bahwa anak belajar bahasa dari lingkungan sekitarnya dan memiliki kemampuan untuk mengubah bahasanya jika lingkungannya berubah.

## 2) Teori Behavioristik

Pandangan ini diwakili oleh B.F Skinner, yang menekankan bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan dari luar diri si anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan melalui lingkungan. Istilah bahasa bagi kaum behavioris dianggap kurang tepat karena istilah bahasa itu menyiratkan suatu wujud, sesuatu yang dimiliki atau digunakan, dan sesuatu yang di lakukan. Padahal bahasa itu merupakan salah satu perilaku-perilaku manusia lainnya. Oleh karena itu, mereka lebih suka menggunakan istilah perilaku verbal (verbal

---

<sup>30</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Sleman; CV Budi Utama , 2012), 5-6

behavior), agar tampak lebih mirip dengan perilaku kain yang harus dipelajari.<sup>31</sup>

Menurut kaum behavioris kemampuan berbicara dan memahami bahasa oleh anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya. Anak dianggap sebagai penerima pasif dari tekanan lingkungannya, tidak memiliki peranan yang aktif di dalam proses perkembangan perilaku verbalnya. Kaum behavioris bukan hanya tidak mengakui peran aktif si anak dalam proses penerolehan bahasa, malah juga tidak mengakui kematangan anak. Proses perkembangan bahasa terutama ditentukan oleh lamanya latihan yang diberikan oleh lingkungannya. Dan kemampuan yang sebenarnya dalam berkomunikasi adalah dengan prinsip pertalian S-R (stimulus-respons) dan proses peniruan-peniruan.

Para ahli behavioristik berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun. Dengan demikian anak harus belajar melalui pengondisian dari lingkungan, proses imitasi, dan diberikan *reinforcement* (penguat). Para ahli perilaku menjelaskan beberapa faktor penting dalam mempelajari bahasa yaitu imitasi, reward, reinforcement dan frekuensi suatu perilaku. Skinner, memandang perkembangan bahasa dari sudut stimulus-respon, yang memandang berpikir sebagai proses internal bahasa mulai diperoleh dari interaksi dalam lingkungan. Bandura, memandang perkembangan bahasa dari sudut teori belajar sosial. Hergenhahn, Ia berpendapat bahwa anak belajar bahasa dengan melakukan imitasi atau menirukan suatu model yang berarti tidak harus menerima penguatan dari orang lain. Pandangan behavioristik dikritik berkenaan dengan kenyataan bahwa anak pada suatu saat dapat membuat suara-suara baru dalam awal perkembangan bahasanya, dan dapat

---

<sup>31</sup> Aisyah Isna, Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, *Jurnal al Athfal*, 2 No 2 (2019), 64

membentuk kalimat-kalimat baru yang berbeda dari yang pernah diajarkan padanya.<sup>32</sup>

### 3) Teori Kognitif

Jean Piaget menyatakan bahwa bahasa itu bukanlah suatu ciri alamiah yang terpisah, melainkan salah satu di antara beberapa kemampuan yang berasal dari kematangan kognitif. Bahasa distrukturi oleh nalar, maka perkembangan bahasa harus berlandas pada perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi. Jadi, urutan-urutan perkembangan kognitif menentukan urutan perkembangan bahasa. Menurut Piaget, berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang secara progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau. Menurut piaget struktur yang kompleks itu bukan pemberian alam dan bukan sesuatu yang dipelajari dari lingkungan melainkan struktur itu timbul secara tak terelakkan sebagai akibat dari interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognisi anak dengan lingkungan kebahasaannya.<sup>33</sup>

Vygotsky, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Vygotsky menggunakan istilah zona perkembangan proximal (ZPD) untuk tugas-tugas yang sulit untuk dipahami sendiri oleh anak. ZPD juga memiliki batas yang lebih rendah merupakan tingkat masalah yang dipecahkan anak dan batas yang lebih tinggi merupakan tingkat tanggung jawab ekstra yang dapat diterima anak dengan bantuan orang dewasa.

---

<sup>32</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, 8

<sup>33</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, 11-8.

Teori kognitif dikritik berkenaan dengan pandangan bahwa bahasa memiliki pengaruh yang kecil terhadap perkembangan kognisi. Pendapat ini bertentangan dengan penelitian yang membuktikan bahwa pengetahuan baru dapat diperoleh seseorang melalui berbicara dan menulis.

Jika Chomsky berpendapat bahwa lingkungan tidak besar pengaruhnya pada proses pematangan bahasa, maka Piaget berpendapat bahwa lingkungan juga tidak besar pengaruhnya terhadap perkembangan intelektual anak. Perubahan atau perkembangan intelektual anak sangat tergantung pada keterlibatan anak secara aktif dengan lingkungannya.

#### **d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa**

Anak usia dini memiliki perkembangan bahasa yang mencakup perkembangan bahasa yang cukup kompleks. Berikut akan dijelaskan aspek-aspek yang berhubungan dengan perkembangan bahasa pada anak yang dibagi menjadi 3 aspek perkembangan, yaitu<sup>34</sup> :

##### 1) Kosakata

Kosakata anak berkembang dengan cepat seiring dengan perkembangan dan pengalaman anak ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak mempelajari beberapa kata melalui pengajaran kosakata langsung di sekolah, namun mereka memiliki kemungkinan mempelajari lebih banyak lagi dengan menyimpulkan makna dari konteks tempat mereka mendengar atau membaca kata-kata tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kosakata seorang anak dapat berkembang dan ia pelajari melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya.

##### 2) Sintaksis (tata bahasa)

Aturan-aturan sintaksis memungkinkan seseorang untuk menempatkan kata-kata yang juga menjadi berbagai kalimat dengan tata bahasa yang tepat. Meskipun seorang anak belum belajar mengenai tata bahasa, dengan melalui pengalamannya dalam mendengar dan melihat contoh-contoh berbahasa di

---

<sup>34</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, 44-45

lingkungannya, maka anak dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misal “Rani memberi makan kucing” bukan “kucing Rani makan memberi”. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa aturan sintaksis yang dimiliki seorang dapat memungkinkan seseorang menyusun kalimat dengan tata bahasa yang tepat yang dipelajari berdasarkan pengalamannya.

3) Semantik

Pengetahuan siswa mengenai makna-makna kata disebut semantik, yang sifatnya tidak mutlak. Terkadang pemahaman anak sifatnya masih samar dan belum akurat. Selain itu, semantik juga dapat dijelaskan sebagai penggunaan kata sesuai tujuannya. Anak pada usia dini ketika mereka mengekspresikan pendapat, keinginan, dan penolakannya maka kata-kata dan kalimat telah dapat mereka gunakan dengan tepat. Misalnya penggunaan “tidak mau” untuk menyatakan penolakan. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa semantik merupakan pemahaman seseorang terhadap makna-makna kata

e. **Strategi Mengembangkan Kemampuan Berbahasa**

Mengembangkan bahasa pada anak usia dini pada hakikatnya dapat dilakukan dengan strategi sederhana, diantaranya dengan mengajarkan anak secara langsung cara berbahasa yang baik dan benar utamanya dapat dilakukan dalam keluarga. Orang tua seharusnya mengungkapkan kata-kata serta berkomunikasi dengan baik dan santun. Sehingga anak secara otomatis mampu menirukannya dengan baik. Orang tua dilarang mengungkapkan kata-kata yang buruk sehingga menstimulasi otak anak dengan sesuatu yang buruk pula. Dengan demikian perkataan yang baik akan menjadikan anak bertutur kata secara baik dan sopan. Sebaliknya perkataan buruk yang terdengar oleh anak akan terpatrit dalam dirinya sehingga ia akan terbiasa berkata-kata secara tidak sopan.

Membacakan buku kepada anak terlebih buku cerita sangat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasanya. Anak akan mendengar berbagai ragam kosakata, bertanya, berpendapat dan sebagainya. Sehingga secara otomatis anak akan belajar

mengembangkan kemampuannya dengan cara mendengarkan perkataan atau cerita dari buku yang disampaikannya. Perkataan ataupun bacaan yang dibacakan kepada anak hendaknya mengandung ungkapan yang sopan, ramah, dan tidak jorok. Hal ini menjadi pembiasaan agar anak tidak tumbuh pikiran dan perkataan yang tidak baik. guru atau orang tua dalam mengembangkan kemampuan.

Selain strategi di atas, beberapa hal yang harus dilakukan berbahasa pada anak dapat dilakukan dengan<sup>35</sup>:

- 1) Tidak membiarkan Anak Menonton Tayangan Televisi atau Film Sendirian  
Perihal ini dimaksudkan bahwa film atau tayangan televisi bukan media atau alat bantu untuk melatih anak berbicara, namun sebatas sarana hiburan. Untuk itu guru atau orang tua harus mendampingi anak saat menonton televisi atau tayangan film yang disukainya serta membantu anak menjelaskan tentang tayangan yang sedang ditontonnya. Penjelasan ini bisa bermuatan pengembangan kognitif, afektif, spiritual, karakter, pengetahuan seni, budaya, bahasa dan sejenisnya.
- 2) Sering Mengajak Anak Berbicara  
Perihal ini sebagai upaya mengajarkan anak tentang berbagai kosakata yang dapat digunakan untuk berkomunikasi.
- 3) Membiasakan Anak untuk Bersosialisasi  
Anak usia dini adalah manusia suci yang selalu membutuhkan orang lain khususnya dengan kawan seusianya. Hal ini berarti anak usia dini berkehendak untuk berinteraksi dengan orang lain khususnya dalam bermain. Dalam bersosialisasi dan berinteraksi, orang tua dapat mengajarkan anak untuk saling menyapa, saling bertanya, saling mengajak untuk bermain bersama sehingga secara otomatis anak mampu mengembangkan kemampuan bahasanya dengan lebih optimal.

---

<sup>35</sup> Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2017), 255-257

- 4) Menggunakan Media Gambar  
Berbagai media gambar dapat digunakan setiap orang tua atau guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini. Ajaklah anak untuk menirukan ucapan saat menunjukkan sebuah gambar. Apabila anak sudah mampu menyebutkan nama-nama benda yang tertera dalam gambar, mintalah anak sendiri yang mengucapkan sesering mungkin tanpa disertai tekanan dan paksaan dari guru ataupun orang tua.
- 5) Perbaiki Ucapan  
Jika anak melakukan kekeliruan dalam berbicara atau mengungkapkan sesuatu dengan kata-kata yang terlalu cepat dan tidak jelas, orang tua atau guru hendaknya meminta anak untuk memperbaiki ucapannya. Hal ini dapat dilakukan dengan meminta anak untuk mengulang perkataan atau orang tua dan guru mengajarkan cara mengungkapkan perkataan yang baik dan benar tanpa membentak atau memarahinya.
- 6) Berbicara Satu Bahasa  
Seiring dengan masih minimnya taraf kemampuan anak dalam berbahasa, orang tua sebaiknya mengadakan komunikasi dengan anak dengan satu bahasa. Sebab mengajak anak berkomunikasi dengan dua bahasa atau lebih sangat membingungkan setiap anak usia dini. Berbicara lebih dari satu bahasa dapat dilakukan jika suami istri sedang membicarakan sesuatu yang bersifat rahasia dengan maksud agar tidak diketahui oleh anak.
- 7) Berikan Pengulangan  
Hal ini dilakukan jika anak baru mengenal sebuah kosakata atau kerap melakukan kekeliruan dalam mengungkapkan suatu kata tertentu.
- 8) Selalu Mengajak Anak Berkomunikasi  
Berkomunikasi dapat dilakukan kapan saja dan tidak harus terikat oleh penentuan waktu. Misalnya orang tua ketika membantu memakaikan celana, baju, topi, resleting dan sebagainya dapat disisipi dengan obrolan santai. Sehingga anak terbiasa dalam berbicara

## 9) Berikan Tugas Kepada Anak

Memberikan tugas kepada anak dalam bentuk sederhana dan ringan dapat membantu mengembangkan kemampuannya dalam berbahasa. Misalnya: orang tua menyuruh mencoba melakukan sesuatu secara berulang-ulang dengan ungkapan: ayo nak, coba lagi sayang, ayo dong katanya kakak hebat, dan sebagainya.

Tidak setiap anak tumbuh dengan kemampuan bahasa yang baik, oleh karena itu, strategi dalam mengembangkan kemampuan bahasa sangatlah penting. Apabila tidak diikuti dengan strategi maka akan terjadi gangguan atau hambatan dalam memperoleh bahasa pada anak. Beberapa gangguan bahasa yang biasanya terjadi diantaranya gangguan *multisistem development*, disfasia, siandrom asperger, dan gangguan disintergratif pada kanak-kanak.<sup>36</sup>

#### f. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Pengembangan kemampuan bahasa meliputi pengembangan aspek mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Berdasarkan karakteristik anak usia dini, aspek kemampuan bahasa yang paling utama dikembangkan adalah kemampuan mendengar dan berbicara. Dari segi rentang usianya, tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia dini adalah sebagai berikut<sup>37</sup> :

**Tabel 2.1**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak**

Usia	Perkembangan Bahasa
0-3 bulan	- Menangis - Berteriak - Bergumam
3-6 bulan	- Mendengarkan ucapan orang lain - Mengoceh - Tertawa atau tersenyum kepada orang yang mengajak

<sup>36</sup> Aisyah Isna, Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, *Jurnal Athfal* 2 No 2 (2019), 68.

<sup>37</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini : Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014)

<b>Usia</b>	<b>Perkembangan Bahasa</b>
	berkomunikasai
6-9 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menirukan ucapan</li> <li>- Merespons permainan ciluk ba</li> <li>- Menunjukkan benda dengan mengucapkan satu kata</li> </ul>
9-12 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan dua kata untuk menyatakan keinginan</li> <li>- Menyatakan penolakan</li> <li>- Menyebut nama benda atau binatang</li> </ul>
12-18 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan kalimat yang terdiri dari dua kata</li> <li>- Merespons pertanyaan dengan jawaban “ya” atau “tidak”</li> <li>- Menunjukkan bagian tubuh yang ditanyakan</li> <li>- Memahami cerita pendek</li> </ul>
18-24 bulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan kata-kata sederhana untuk menyatakan keingintahuan</li> <li>- Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam buku</li> <li>- Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek</li> <li>- Menyanyikan lagu sederhana</li> </ul>
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hafal beberapa lagu sederhana</li> <li>- Memahami cerita/dongeng sederhana</li> <li>- Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, di mana).</li> </ul>
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana</li> <li>- Menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana</li> <li>- Membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri</li> <li>- Memahami perintah yang mengandung 2 pengertian (ambil buku lalu berikan pada ibu)</li> </ul>
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengutarakan sesuatu hal kepada orang lain</li> <li>- Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>- Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, jelek, dan lainnya).</li> <li>- Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar</li> </ul>
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>- Terlibat dalam pemilihan dan memutuskan aktivitas yang akan dilakukan bersama temannya</li> </ul>

Usia	Perkembangan Bahasa
	- Perbendaharaan kata lebih kaya dan lengkap untuk melakukan komunikasi verbal

**g. Indikator Perkembangan Bahasa Anak**

Menurut Permendikbud Nomer 137 tahun 2014, menjelaskan bahwa tingkat perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut<sup>38</sup> :

**Tabel 2.2**  
**Indikator Perkembangan Bahasa Anak**

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
1.	Mengungkapkan Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengulang kalimat sederhana</li> <li>- Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>- Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</li> <li>- Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat</li> <li>- Menyebutkan kata-kata yang dikenal</li> <li>- Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>- Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>- Menceritakan kembali cerita yang pernah didengar</li> <li>- Memperkaya perbendaharaan kata</li> <li>- Berpartisipasi dalam percakapan</li> </ul>
2.	Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal simbol-simbol</li> <li>- Mengenal suara-suara hewan/benda di sekitarnya</li> <li>- Membuat coretan yang bermakna</li> <li>- Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</li> </ul>

<sup>38</sup> Permendikbud Nomer 137 tahun 2014

## B. Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan bahasan penelitian yang penulis kerjakan, terdapat penelitian yang pernah dilakukan. Hasil penelitoan ini penulis jadikan bahan kajian awal yang mana studi relevan ini adalah memuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait fokus atau tema yang diteliti. Beberapa hasil penelitian tersebut adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kustiyowati dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Flashcard* Terhadap Pengenalan Pra Membaca Anak Usia 4-6 Tahun di TK Nurya Bil Ilma Jember”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media *flashcard* terhadap pengenalan pra membaca anak usia 4-6 tahun di TK Nurya Bil Ilma. Hal itu dibuktikan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis dengan hasil penghitungan nilai  $X^2$  hitung adalah 5,85 sementara nilai  $X^2$  tabel dengan d.b = 1 dan taraf signifikasi 5 % = 3,84. Sehingga nilai  $X^2$  hitung lebih besar dari  $X^2$  tabel, hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima, dengan demikian ada pengaruh Pemanfaatan Media *flash card* terhadap Pengenalan Pra membaca anak usia 4-6 tahun di TK Nurya Bil Ilma.<sup>39</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tawaduddin Nawafilaty dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A” . Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK Al-Kautsar dan dilihat dari grafik *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test*.<sup>40</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asyrofi Yudia Putri, Atti Y, dan Neni Maemunah tentang Pengaruh Pemberian Stimulasi oleh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia *Toddler* di PAUD Asparaga Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre

---

<sup>39</sup> Kustiyowati, Pengaruh Pemanfaatan Media *Flashcard* Terhadap Pengenalan Pra Membaca Anak Usia 4-6 Tahun di TK Nurya Bil Ilma Jember, *Education Journal*, Vol 4 No 1, IKIP PGRI Jember, 2020, 88

<sup>40</sup> Tawaduddin Nawafilaty, Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A, *JCE* Vol 1 No 1, Lamongan, 2017, 29

eksperimental. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian stimulasi oleh orang tua terhadap perkembangan bahasa pada anak usia toddler di PAUD Asparaga Kelurahan Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.<sup>41</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rikha Hanifa Nasution, Hapidin, dan Lara Fridan tentang Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menemukan bahwa 1) Terdapat perbedaan kesiapan membaca anak yang menggunakan pembelajaran ICT berbasis interaktif dan berbasis non interaktif. Hasil perhitungan  $\alpha = 0,05$  di peroleh Fhitung untuk pembelajaran ICT sebesar 5,849 sedangkan Ftabel 4,11. 2) Terdapat perbedaan kesiapan membaca antara anak yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah. Hasil perhitungan  $\alpha = 0,05$  diperoleh Fhitung untuk minat belajar sebesar 4,588 sedangkan Ftabel 4,11. 3) Pengaruh interaksi pembelajaran ICT dan minat belajar terhadap kesiapan membaca anak. Hasil perhitungan  $\alpha = 0,05$  diperoleh Fhitung  $>$  Ftabel ( $74,602 > 4,11$ ). Dampak dari penelitian ini adalah guru lebih memahami cara penggunaan pembelajaran ICT pada anak usia dini.<sup>42</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Annis Sholikha Putri dan Ibrahim dengan judul ‘Pengaruh Media *Flashcard* terhadap kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Adapun hasil penelitian ini adalah hasil kedisiplinan menggunakan metode reward yang diberikan guru pada kelas B PAUD Annisa memiliki rata-rata sebesar 32,00%. Setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media *flashcard* maka ada perbedaan yang signifikan dan nilai pretest sebesar 23,95% sebelum dilakukan perlakuan pemberian reward. Dan berdasarkan tabel menunjukkan hasil 8,050%. Berdasarkan

---

<sup>41</sup> Asyrofi Yudia Putri, Atti Yudiemawati, dan Neni Maemunah, Pengaruh Pemberian Stimulasi oleh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia *Toddler* di PAUD Asparaga Malang, *Nursing News*, Vol 3 No 1, 2018, 570

<sup>42</sup> Riskha Hanifa Nasution, dkk, Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini, *Jurnal Obessi*, 4 no 2 (2020), 733

hasil tersebut menunjukkan perubahan signifikan. Angka tersebut menunjukkan nilai sig (2 tailed) sebesar 0,00. Nilai sig (2 tailed) < 0,005, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan nilai posttest dengan artian bahwa ada pengaruh media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak.<sup>43</sup>

6. Riset yang dilakukan oleh Nur Aisyah, dkk yang berjudul “*Effectiveness of Flashcard Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition*”. The study results showed the initial stages of conducting a need analysis of flashcard media that will be used to know hijaiyah letters. The creation of learning design using flashcard media is the next stage and continued with the implementation of flashcard media. In general, Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo has implemented flashcard media to improve early childhood hijaiyah letter recognition. That way, it will be easy for children in Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo to know hijaiyah letters as provisions for first in learning to read and write the Qur'an (Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap awal melakukan analisis kebutuhan media flashcard yang akan digunakan untuk mengenal huruf hijaiyah. Kemudian pembuatan desain pembelajaran menggunakan media flashcard merupakan dan dilanjutkan dengan implementasi media flashcard. Secara umum Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo telah mengimplementasikan media flashcard untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini. Dengan begitu, anak-anak di Raudlatul Athfal Al Hanafiah Kotaanyar Probolinggo akan mudah mengenal huruf hijaiyah sebagai bekal pertama dalam belajar membaca dan menulis Al-Qur'an).<sup>44</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Meskipun ada beberapa kesamaan akan tetapi secara keseluruhan tidak ada yang sama. Dari penelitian

---

<sup>43</sup> Annis Sholikha Putri, Ibrahim, Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan* 6 No 1, (2022), 128-129.

<sup>44</sup> Nur Aisyah, dkk, *Effectiveness of Flashcard Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition*, *Retorika*, 6 No 4 (2022), 3542.

terdahulu yang telah diuraikan di atas, sama-sama membahas seputar Media *Flashcard*, Minat belajar, dan Perkembangana Bahasa Anak. Namun terdapat juga perbedaan-perbedaan seperti metode yang berbeda, sampel yang berbeda, lokus yang berbeda, dan subyek penelitian yang berbeda, Dengan demikian sejauh ini belum ada penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Penggunaan Media *Flashcard* dan Minat Belajar terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA An Nawa Khozinatul Ulum Blora Jetis Blora”.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah suatu acuan tentang hubungan teori dengan variabel yang akan diteliti.<sup>45</sup> Penelitian ini akan meneliti tentang pengaruh media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak dan pengaruh minat belajar terhadap perkembangan bahasa anak.

Pada dasarnya perkembangan bahasa merupakan perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif tersebut perlu distimulus. Dalam proses pembelajaran agar terciptakan suasana belajar di ruang kelas agar tidak membosankan, membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar serta mendalami materi yang dipelajari, maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran permainan *flashcard*. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* siswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kekuatan atau dorongan untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi. Media pembelajaran permainan *flashcard* ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu yang ada di ruang kelas.<sup>46</sup>

Proses pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan *flashcard*. Selain itu bahwa permainan *flashcard* ini diciptakan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi

---

<sup>45</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 60.

<sup>46</sup> Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, (Jakarta: EGC, 2012)

yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Menurut Madden dalam Dwi Nur Hayati Adhani, dkk, Penggunaan *flashcard* sangat cocok untuk meningkatkan perbendaharaan kata (*vocabulary*), karena dalam *flashcard* ada dua sisi yang membelakangi. Sisi tersebut berisi kata asing baru dan sisi belakangnya diberi keterangan yang memuat keterangan dari sisi depannya. Penggunaan gambar pada sebuah muka kartu memiliki dampak besar pada proses belajar dan penanaman konsep dalam ingatan.<sup>47</sup>

Ketika anak belajar menggunakan media *flashcard*, anak-anak akan melihat, mendengar, dan menyimak pelafalan kata yang ditunjukkan oleh guru melalui *flashcard*, dengan tujuan anak mampu mengucapkan kembali kosa kata tersebut. Dalam kegiatan pelafalan kata, terdapat proses menyimak dan membaca gambar atau simbol anak lihat dari *flashcard*, sehingga penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar bahasa dan memahami kata dengan mudah. Pembelajaran menggunakan *flashcard* memiliki keunggulan seperti mengajarkan kosakata dan struktur kalimat baru, mengembangkan pemahaman suatu konsep, dan meningkatkan kemampuan membaca swrta mampu membuat suasana pembelajaran untuk anak menjadi aktif dan antusias.<sup>48</sup>

Selain memanfaatkan media *flashcard*, perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh minat belajar dalam proses pembelajaran. Minat belajar tidak dapat berkembang tanpa adanya interaksi yang berlangsung dengan orang lain dan terlibat dalam suatu kegiatan. Hal tersebut sesuai dengan teori kontemporer tentang perkembangan minat belajar yang menjelaskan bahwa pentingnya interaksi dan sosialisasi dalam mengembangkan minat. Keterkaitan perkembangan bahasa dengan minat belajar dalam kegiatan literasi memainkan peran penting untuk membangun keterampilan literasi. Kegiatan literasi dapat berupa kegiatan membaca, menulis, berbicara, ataupun menyampaikan pendapat. Anak yang menyukai kegiatan

---

<sup>47</sup> Dwi Nurhayati Adhani, dkk, Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media *Flashcard* pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Malang, *Jurnal PG PAUD Tronorojo* Vol 3 No 2 (2016), 111

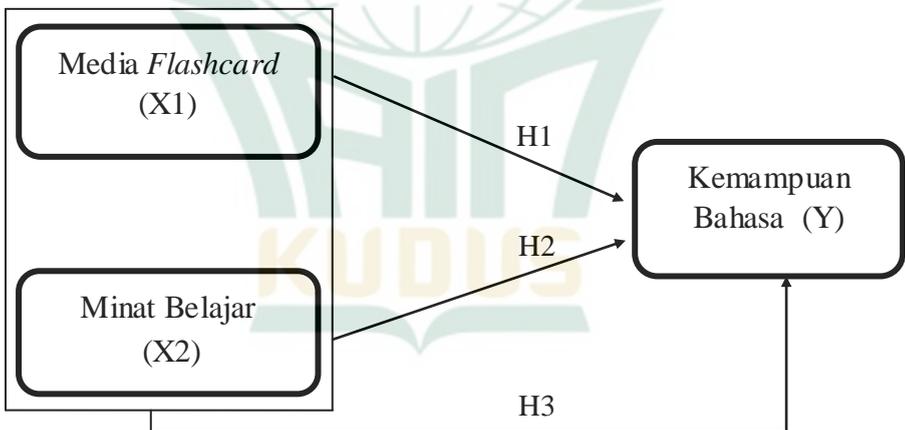
<sup>48</sup> Syah Khalif Alam, Ririn Hunafa Lestari, Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif AUD dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui *Flashcard*, *Jurnal Obsesi Jurnal PAUD*, Vol 4 No 1 (2020), 288.

literasi lebih sering berpartisipasi dalam kegiatan daripada anak yang tidak menggemarnya. Kegiatan belajar lebih jadi bermanfaat dan dapat menjadikan anak sebagai pembelajar yang mandiri jika minat sudah diketahui dan dikaitkan dengan kegiatan belajarnya.

Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *flashcard* dan minat belajar terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di RA A An Nawa Khozinatul Ulum Bora. Untuk lebih jelasnya peneliti membuat skema variabel yang berisikan hubungan dalam penelitian adalah ;

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



Keterangan:

X1 = Variabel Bebas (*Media Flashcard*)

X2 = Variabel Bebas (*Minat Belajar*)

Y = Variabel Terikat (*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*)

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan yang masih bersifat sementara atau berupa hasil penelitian yang masih memerlukan uji kebenarannya dengan cara pengamatan (empirik, pengolahan, dan analisis data).<sup>49</sup> Dua bentuk hipotesis pada umumnya yang telah diketahui, yaitu suatu hipotesis yang tidak memiliki permasalahan pada variabel yang saling berhubungan (biasanya dilambangkan dengan  $H_0$ ), dan suatu hipotesis yang dilambangkan dengan  $H_a$  serta pada variabel bebas dan variabel terikat saling berpengaruh.

Hipotesis pada penelitian ini jika dilihat dari uraian latar belakang dan perumusan masalah serta kerangka pemikiran adalah sebagai berikut :

- H1 : Terdapat pengaruh secara signifikan antara penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini kelompok A di RA An Nawa Khozinatul Ulum Blora.
- H2 : Terdapat pengaruh secara signifikan antara minat belajar terhadap perkembangan bahasa anak usia dini kelompok A di RA An Nawa Khozinatul Ulum Blora.
- H3 : Terdapat pengaruh pada penggunaan media *flashcard* dan minat belajar secara bersama-sama terhadap perkembangan bahasa anak usia dini kelompok A di RA An Nawa Khozinatul Ulum Blora.

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, (Bandung: Alfabet, 2015), 63.