

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penguasaan *Vocabulary*

2.1.1 Pengertian Penguasaan *Vocabulary*

Pengertian penguasaan *vocabulary* menurut Yudha (2012) adalah kemampuan seseorang mengingat (*recall*) dan menggunakan (*use*) kumpulan kata dalam suatu bahasa. Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary 7th edition*, kata “*mastery*” memiliki arti *great knowledge about or understanding of particular thing*, dan kata “*vocabulary*” memiliki pengertian *all the words that a person knows or uses*. Sehingga arti penguasaan *vocabulary* menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary 7th edition* adalah pengetahuan dan pemahaman yang tepat mengenai kumpulan kata yang diketahui atau kumpulan kata yang digunakan.

Beck, McKeown, and Kucan (dikutip dalam Graves, 2006) membagi penguasaan *vocabulary* menjadi beberapa level, yaitu:

- 1) *No knowledge.*
- 2) *General sense.*
- 3) *Narrow, context bound knowledge.*
- 4) *Having knowledge of a word but not being able to recall it readily enough to apply it in appropriate situations.*
- 5) *Rich, decontextualized knowledge of a word's meaning, its relationship to other words, and its extension to metaphorical uses.*

Sementara itu, Brewster (dalam Perwitasari, 2014) membagi penguasaan *vocabulary* ke dalam beberapa bagian, yaitu *form*, *pronunciation*, *word meaning* dan *usage*. Bagian *form* mempelajari beberapa aspek, yaitu:

- 1) *listening and repeating*;
- 2) *listening for specific phonological information (consonant and vowel sounds, number of syllable, stress pattern)*;
- 3) *looking at or observing the written form (shape, first and last letters, letters clusters, spelling)*;
- 4) *Noticing grammatical information*;
- 5) *Copying and organizing* (Brewster dalam Perwitasari, 2014, hal. 27).

Bagian *pronunciation* mempelajari pengucapan *vocabulary*. Bagian *word meaning* mempelajari arti *vocabulary* dan bagaimana hubungannya dengan konsep serta *vocabulary* lainnya. Sedangkan bagian *usage* mempelajari bagaimana penggunaan *vocabulary* itu sendiri.

Pendapat yang lain juga diungkapkan oleh Daves (dikutip dari Fajriyah 2013, hal. 22) bahwa beberapa aspek dari penguasaan *vocabulary* adalah pengenalan arti kata, penggunaan *vocabulary* dalam komunikasi, pengucapan, ejaan, dan tata bahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, aspek penguasaan *vocabulary* yang ingin diteliti pada murid kelas I SD adalah *word meaning*, khususnya mempelajari arti kata. Pengertian penguasaan *vocabulary* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid dalam mengingat arti kata. *Vocabulary* yang akan diajarkan adalah *vocabulary* yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu bagian-bagian tubuh manusia.

2.1.2 Pentingnya Penguasaan *Vocabulary*

Ismawati (dikutip dari Farindy & Purbaningrum, 2014, hal. 2) menyatakan bahwa “*vocabulary* adalah unsur bahasa yang sangat penting, karena buah pikiran seseorang hanya dapat dengan jelas dimengerti oleh orang lain jika diungkapkan dengan menggunakan *vocabulary*.”

Pentingnya *vocabulary* menurut Wilkins yang dikutip oleh Thornbury (dalam English Indonesia, 2015, para. 1) mengatakan bahwa “*Without grammar verry little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed.*” Artinya tanpa mengetahui grammar, sedikit sekali yang bisa kita ungkapkan, namun tanpa mengetahui *vocabulary*, tidak ada yang bisa kita ungkapkan.

Selanjutnya Pohl (2003) mengungkapkan bahwa penguasaan *vocabulary* menentukan perkembangan area komunikasi, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, mempengaruhi perkembangan pemahaman dan kompetensi akademik murid, serta mempengaruhi kompetensi sosial dan perkembangan kepercayaan diri murid.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan *vocabulary* merupakan syarat utama agar dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Penguasaan *vocabulary* menentukan perkembangan keterampilan dasar bahasa Inggris, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan *vocabulary* juga mempengaruhi perkembangan pemahaman dan kompetensi akademik murid. Selain itu, penguasaan *vocabulary* sangat mempengaruhi perkembangan kompetensi sosial dan perkembangan kepercayaan diri murid.

2.1.3 Teknik Mengajar *Vocabulary* Bahasa Inggris Murid Sekolah Dasar

Beberapa teknik untuk mengajarkan *vocabulary* menurut Suyanto (2015, hal. 48) yaitu:

- 1) *Introducing*: guru memperkenalkan kata baru dengan ucapan yang jelas dan benar, serta menggunakan gambar atau benda nyata.
- 2) *Modeling*: guru memberi contoh dengan bertindak sebagai model.
- 3) *Practicing*: guru melatih murid-murid untuk menirukan dan berlatih.
- 4) *Applying*: murid menerapkan dalam situasi yang tepat dengan bantuan guru.

Teknik mengajar *vocabulary* menurut Ediger, Dutt, & Rao (2007) yaitu:

- 1) Menyertakan objek nyata atau model (*actual object or models*)
- 2) Memberikan contoh dalam bentuk tindakan langsung (*actions*)
- 3) Menunjukkan gambar objek (*pictures*)
- 4) Menjelaskan konteks penggunaan kata (*verbal context*)
- 5) Mengilustrasikan kata dalam sebuah kalimat yang utuh (*illustrative sentence*)
- 6) Mengajarkan kata-kata yang memiliki bentuk yang mirip (*word series*)
- 7) Mengelompokkan kata dalam topik yang sama/berhubungan (*associated vocabulary*).
- 8) Mengajarkan kata baru yang memiliki arti yang sama dengan kata lain yang sudah diketahui artinya (*synonyms*)
- 9) Mengajarkan kata baru yang memiliki lawan arti dengan kata yang sudah diketahui artinya (*antonyms*).

Kemudian, Jacobsen, Eggen, & Kauchak (2009, hal. 267) menambahkan teknik lain yang terbukti efektif diterapkan, yaitu:

- 1) Mengubah percakapan dengan membuatnya pelan dan menyederhanakan *vocabulary* yang diucapkan.
- 2) Menambah kata-kata dengan gestur-gestur, gambar-gambar, dan bentuk-bentuk representasi visual lain.
- 3) Menggunakan aktivitas-aktivitas kelompok kecil untuk meningkatkan kesempatan murid dalam menggunakan dan mempraktikkan bahasa Inggris.
- 4) Menghubungkan *vocabulary* baru dengan istilah-istilah asli.
- 5) Mendorong murid untuk menulis dan membaca melalui tugas yang kreatif dan interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka teknik mengajar *vocabulary* bahasa Inggris harus terdapat proses pengenalan dan pemodelan dari guru, serta memberikan kesempatan praktik dan aplikasi kepada murid. Pada teknik pengenalan dan pemodelan, guru membutuhkan alat bantu (media), sedangkan pada teknik praktik dan aplikasi, guru merancang aktivitas pembelajaran kelompok atau aktivitas lainnya yang memberikan murid kesempatan untuk mempraktikkan bahasa.

2.1.4 Target Penguasaan *Vocabulary* Murid Sekolah Dasar

Brewster (dalam Perwitasari, 2014) target penguasaan bahasa asing untuk murid usia SD adalah 500 kata per tahun tergantung banyaknya waktu yang disediakan dan tergantung kondisi ketika belajar. Sedangkan menurut Suyanto (2015, hal. 43) menyebutkan bahwa jumlah *vocabulary* bahasa Inggris yang perlu

dipelajari oleh murid sekolah dasar adalah sekitar 500 kata. Selain itu, hasil data survei yang dilakukan oleh Cameron (dikutip dalam Perwitasari, 2014) menyatakan murid India dan Indonesia menguasai sekitar 1000 kata setelah belajar bahasa Inggris selama 5 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa murid Sekolah Dasar di Indonesia diharapkan menguasai sekitar 500 kata setelah menyelesaikan pendidikan di bangku SD, sehingga sejak kelas I SD murid sudah mulai diajarkan *vocabulary* secara teratur dan konsisten agar dapat mencapai target yang diharapkan.

2.1.5 Indikator Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris

Saville dan Troike (dalam Aisyah, 2012, hal. 2) menjelaskan bahwa penguasaan *vocabulary* dapat membantu seseorang untuk mengerti apa yang dikatakan (*listening skill*), mengerti apa yang dibaca (*reading skill*), mampu menulis dengan tepat (*writing skill*), dan dapat berbicara dengan orang lain (*speaking skill*). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dengan menguji kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis maka kita dapat mengetahui sejauh mana penguasaan *vocabulary* seseorang.

Suyanto (2015, hal. 27) bahwa “untuk mengetahui apakah anak-anak sudah menguasai bahasa Inggris maka dapat diukur dengan kegiatan menulis.” Selanjutnya kegiatan menulis untuk anak kelas kecil (kelas 1, 2, dan 3 SD) menurut Suyanto adalah kegiatan menulis kata per kata untuk melatih pengenalan *vocabulary* baru. Senada dengan pendapat tersebut, indikator penguasaan

vocabulary yang diukur pada murid kelas 1 SDLH Medan juga didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dari subjek pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Topik yang dibahas adalah “*Parts of My Body*” dengan menggunakan sumber buku utama berjudul *Our Discovery Island 1* karangan Miller, Morales, dan Lochowski tahun 2012 yang diterbitkan oleh Pearson Education Limited. KD pada topik ini adalah merespon dengan mengulang *vocabulary* baru dengan ucapan lantang. Indikator yang harus dicapai adalah menulis *vocabulary* bahasa Inggris dengan tepat.

Berdasarkan hal tersebut maka penguasaan *vocabulary* dalam penelitian ini akan diukur melalui kegiatan menulis kembali kata dengan tepat berdasarkan gambar. Adapun *vocabulary* yang diajarkan adalah kategori kata benda yang merupakan bagian tubuh manusia, yaitu *neck, knees, toes, fingers, shoulders, dan elbows*.

2.1.6 Perspektif Kristen Penguasaan *Vocabulary*

Van Brummelen (2008) menjelaskan bahwa kemampuan berkomunikasi berperan dalam mengembangkan kreativitas dan ketajaman berpikir kritis, serta membantu manusia untuk berelasi satu sama lain. Eilers (2012) menyatakan bahwa manusia diciptakan dengan kemampuan untuk berkomunikasi karena manusia adalah gambar dan rupa Allah. Manusia menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, yaitu melalui berbicara, mendengar, membaca, maupun menulis, sehingga dengan itu manusia belajar membuat konsep, menanggapi perasaan serta sikap orang lain.

Van Brummelen (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa asing dapat memperluas wawasan murid dalam memahami kebudayaan bangsa lain, serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi murid, yang pada akhirnya akan digunakan untuk membangun orang lain.

Eilers (2012) menyatakan bahwa Tuhan Yesus menguasai cara berkomunikasi dan membangun relasi dengan orang lain. Tuhan Yesus bersahabat dengan orang-orang berdosa, berbicara kepada orang-orang asing, dan bersaksi kepada mereka tentang kebutuhan manusia berdosa untuk bertobat.

Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan *vocabulary* tidak hanya berhenti pada konteks manusia dapat membangun relasi yang baik dengan sesamanya, akan tetapi penguasaan *vocabulary* yang baik juga dapat membantu manusia itu sendiri untuk mengetahui isi Alkitab. Litfin (2012, hal. 33) mengatakan “*God’s revelation come to us, after all, not only in the living Word, Jesus Christ, but in the written Word, the Scriptures.*” Artinya bahwa wahyu Allah diberitakan kepada manusia tidak hanya melalui Firman Hidup yaitu Yesus Kristus, namun juga melalui Firman yang dituliskan yaitu Alkitab.

Lasor *et al.* (2008, hal. 43) menjelaskan bahwa Alkitab adalah firman Allah yang ditulis oleh para penulis melalui ilham Roh Kudus, sehingga mereka dapat memilih kata-kata, ungkapan-ungkapan yang tepat dari perbendaharaan kata dan pengalaman mereka untuk menyampaikan pesan Allah dengan benar.

Hal ini menunjukkan bahwa Alkitab ditulis menggunakan bahasa tulisan yang merupakan kumpulan kata-kata. Oleh karena itu, salah satu syarat untuk mengetahui isi Alkitab adalah manusia harus menguasai *vocabulary* dari bahasa itu sendiri.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Kustandi dan Sutjipto (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Smaldino, dkk (dalam Anita, 2010, hal. 5) menambahkan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Selanjutnya Gerlach dan Ely (1980, hal. 241) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah *“a medium, broadly conceived, is any person, material, or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitudes.”*

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pengantara informasi atau sumber informasi itu sendiri yang dapat berupa alat, bahan, orang, kegiatan, dan lingkungan.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dalam pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Kustandi dan Sutjipto (2011, hal. 26) adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, mengembangkan interaksi langsung antara murid dan lingkungannya, serta memungkinkan murid untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada murid tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat selanjutnya dijelaskan oleh Sanjaya (2010) bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki murid.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas, seperti: a) menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas; b) memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil; c) mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat; d) memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat; e) menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks; dan f) memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar.
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar murid.
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Susilana dan Riyana (2009, hal. 10) juga mengungkapkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar diperoleh ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran berfungsi dalam menyajikan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian murid, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh kepada murid mengenai materi yang diajarkan.

2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Djamarah dan Zain (2006) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan jenis, daya liput, dan bahan pembuatannya. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu media audit, visual, dan audiovisual. Berdasarkan daya liputnya, media dibagi menjadi tiga yaitu media

dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, serta media yang ditujukan untuk pengajaran individual. Sedangkan ditinjau dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi dua, yaitu media sederhana dan kompleks.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyat, 2014) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangannya, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Macam-macam media tradisional adalah:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, contohnya *slides*.
- 2) Visual diam yang tak diproyeksikan, contohnya gambar, foto, grafik, diagram, dan papan.
- 3) Audio, contohnya rekaman pidato dan lagu.
- 4) Multimedia, contohnya *slide* disertai suara.
- 5) Audio-visual, contohnya film, televisi, dan video pembelajaran.
- 6) Cetak, contohnya modul, buku teks, dan majalah ilmiah.
- 7) Permainan, contohnya teka-teki.
- 8) Realia, contohnya model dan alat peraga.

Selanjutnya macam-macam media mutakhir, yaitu media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

Susilana dan Riyana (2009) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya menjadi tujuh kelompok, yaitu:

- 1) Media visual diam

Media ini merupakan media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra penglihatan, namun sifat media adalah diam. Contoh media yang

tergolong ke dalam kategori ini adalah media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

2) Media visual gerak

Media ini merupakan media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra penglihatan, dan sifat media adalah bergerak. Contoh media yang dapat digolongkan dalam kategori ini adalah media proyeksi seperti OHP (*Overhead Transparency*) dan OHP (*Overhead Projector*), *Opaque Projector*, *slide*, dan *filmstrip*.

3) Media audio

Media audio adalah media yang penyampaian informasinya dapat diterima oleh indera pendengaran, contohnya radio, dan perekam pita magnetik.

4) Media audio visual diam

Media ini merupakan media yang penyampaian pesannya dapat diterima dengan indera pendengaran dan penglihatan, namun gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau hanya memiliki sedikit unsur gerak.

5) Media audio visual gerak

Media ini merupakan media yang terdiri atas serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga mendapat kesan hidup dan bergerak. Contohnya adalah media *sound slide* (*slide* suara) *film strip* bersuara, dan halaman bersuara

6) Media televisi

Televisi dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film).

7) Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar. Contohnya objek dan interaktif.

Berdasarkan penjabaran macam-macam media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan pembagian media pembelajaran ditinjau dari pengertian media sebagai pengantara informasi dan media sebagai sumber informasi. Media pembelajaran sebagai pengantara informasi dibagi menjadi media visual (*slide* dan proyektor), audio (radio dan pita kaset), audio-visual (televisi), multimedia (animasi dan komputer). Sedangkan media pembelajaran sebagai sumber informasi meliputi media visual (poster, gambar, diagram), media cetak (modul dan buku cetak), media audio (rekaman dan lagu), media audio-visual (film dokumentasi dan video pembelajaran), permainan, realia (model dan alat peraga).

2.2.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Pertimbangan penggunaan sebuah media dalam pembelajaran merupakan hal utama yang harus diperhatikan. Kustandi dan Sutjipto (2011) mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu kesesuaian jenis media dengan materi kurikulum, keterjangkauan dalam pembiayaan, ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran di pasaran, dan kemudahan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran menurut Arsyat (2014) antara lain: 1) sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai, yaitu aspek kognitif, psikomotorik, atau afektif; 2) tepat dalam mendukung isi pelajaran

yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) praktis, luwes, dan bertahan; 4) guru secara profesional dapat menggunakan media tersebut; 5) sesuai dengan jumlah murid, karena media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya dengan kelompok kecil; dan 6) secara teknis mutu media tersebut baik, seperti kejelasan gambar pada *slide*, kejernihan suara dalam lagu, atau ukuran tulisan dalam video.

Djamarah dan Zain (2006) menjelaskan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu: 1) objektivitas, yang mengacu pada alasan yang jelas ketika guru menggunakan suatu media; 2) kesesuaian dengan program pengajaran; 3) sasaran program, yaitu murid sehingga media yang digunakan harus melihat usia dan tingkat perkembangan murid agar unsur bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara penyajian, dan waktu penggunaan media tersebut sesuai dengan kebutuhan murid; 4) situasi dan kondisi, meliputi ukuran ruangan, fasilitas dalam ruangan, jumlah murid, dan motivasi murid; 5) kualitas teknik, seperti kejelasan gambar dan suara, ukuran tulisan, atau kelengkapan alat bantu; dan 6) keefektifan dan efisiensi penggunaan, yaitu media yang dapat menyampaikan informasi secara optimal dengan waktu, tenaga, dan biaya yang minim.

Berdasarkan beberapa penjelasan ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dasar pertimbangan penggunaan suatu media dalam pembelajaran harus dilihat dari beberapa aspek, yaitu materi kurikulum, kompetensi pendidik, kondisi murid, kondisi kelas atau sekolah, dan karakteristik media itu sendiri. Artinya bahwa dalam mempertimbangkan penggunaan suatu media pembelajaran, guru melihat materi kurikulum terlebih dahulu. Apabila penyajian materi menggunakan media

dipandang lebih efektif maka guru seharusnya memilih menggunakan media yang sesuai dengan kondisi murid, sesuai dengan suasana dan kondisi ruang kelas, kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, serta karakteristik media itu sendiri.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media lagu dan media *flash cards*. Media lagu dikategorikan dalam media audio karena penyajian dan penerimaan informasi menggunakan indera pendengaran. Media lagu ini juga dibantu dengan tulisan lirik lagunya sehingga penyajiannya juga dalam bentuk tulisan untuk dilihat. Sedangkan media *flash cards* dikategorikan ke dalam media visual karena terdapat perpaduan antara gambar dan tulisan yang dicetak sehingga penyajian dan penerimaan informasi menggunakan indera penglihatan.

2.3 Media Lagu

2.3.1 Pengertian Lagu

Konvensi Bern (dalam Landasan Teori, 2015) menyebutkan salah satu karya yang dilindungi negara adalah komposisi musik dengan atau tanpa kata-kata (*with or without word*). Pengertian lagu menurut Suyanto (2015) adalah serangkaian kata-kata yang memiliki irama dan nada tertentu.

Selanjutnya Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014 pasal 40 ayat (1) menyebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Kemudian poin (d) berbunyi “lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks.” Penjelasan Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014 pasal 40 ayat (1) huruf (d) menyatakan “yang dimaksud dengan ‘lagu atau musik dengan atau tanpa teks’ diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang utuh.”

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa lagu atau musik merupakan sebuah karya cipta yang bersifat utuh. Musik dengan kata-kata disebut lagu yang unsurnya terdiri dari melodi, lirik, aransemen, dan notasi. Sedangkan musik tanpa kata-kata adalah musik yang hanya terdiri dari unsur melodi, aransemen, dan notasi. Penelitian ini menggunakan istilah lagu dengan pengertian sebagai musik dengan kata-kata yang tersusun dari unsur melodi, lirik, aransemen, dan notasi.

2.3.2 Fungsi Lagu

Lagu merupakan salah satu bagian dari proses belajar yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Plato (dalam Rose & Nicholl, 2009) menyatakan bahwa musik adalah instrumen pendidikan yang cukup kuat dari pada yang lain karena murid belajar musik terlebih dahulu sebelum mempelajari pelajaran yang lain.

Suyanto (2015) menjelaskan dua fungsi lagu yaitu: 1) lagu diciptakan hanya sekedar dinikmati; dan 2) sebagai media pembelajaran, misalnya untuk mengajarkan *vocabulary*, frasa, atau pola kalimat tertentu. Selanjutnya Schwartz (2008) menjelaskan beberapa fungsi lagu, yaitu:

- 1) *Stimulation: music can promote increased sensory stimulation, leading to heightened arousal.*
- 2) *Comfort: music can provide a sense of nurturance and comfort. This can be due to the physiological responses to music (such as reduce respiration rate) or to the emotional meaning attached to certain kinds of music.*

- 3) *Excitement: stimulating music can lead to feeling of emotional excitement. Excitement in music is often created by musical tension, harmonic dissonance, fast tempos, or use of extreme dynamics.*
- 4) *Affirmation: children can use music to affirm their thoughts or actions. They can participate in music to affirm their place or affiliation in a social group.*
- 5) *Cognitive satisfaction: children, like adults, can derive satisfaction from exploration of how music is made, how it is notated, and how it is relates to others cognitive activities such as reading or pretend play.*
- 6) *Aesthetic satisfaction: some children are able to understand and appreciate the beauty and depth of music as an aesthetic experience.*
- 7) *Kinesthetic satisfaction: music can be felt on a sensory level as well as heard and seen.*
- 8) *Avoidance: sometimes young children use music as a means to block out other activities or object in the environment.*
- 9) *Perseveration: sometimes faulty processing of music material in young children leads to musical bits and pieces being replayed again and again. This can take form of repeated sounds or pitches, rhythms, or melodies.*

Pound dan Harrison (2003) menyebutkan beberapa fungsi lagu, yaitu: 1) untuk menciptakan suasana hati; 2) mendukung identitas kelompok; 3) mendukung daya ingat; dan 4) sebagai sarana komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa lagu diciptakan dengan dua tujuan, yaitu sekadar dinikmati dan sebagai media pembelajaran. Fungsi lagu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lagu

sebagai media pembelajaran. Lagu digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat mendukung daya ingat murid, menciptakan suasana hati, dan dapat digunakan pada berbagai materi pelajaran, misalnya *vocabulary*, frasa, atau pola kalimat.

2.3.3 Indikator Lagu sebagai Media Pembelajaran

Indikator lagu yang digunakan untuk mengajar *vocabulary* menurut Suyanto (2015, hal. 114) adalah sebagai berikut:

- a. Berisi kata, frasa, atau kalimat dengan tema tertentu.
- b. Unsur bahasa diulang-ulang.
- c. Umumnya nyanyian berkonteks sehingga mudah dihafal.
- d. Lagu dinyanyikan dengan gerakan-gerakan anggota badan (*action songs*).
- e. Lagu bisa dinyanyikan oleh anak di luar kelas.
- f. Bernada gembira dan cepat.

Brewster (dalam Perwitasari, 2014) mengungkapkan bahwa adaptasi lagu bisa dengan mengganti *key word* dalam lagu, atau materi yang berhubungan dengan topik atau tema tertentu.

Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam mengajar *vocabulary* dengan lagu menurut Suyanto (2015, hal. 114) yaitu:

- 1) Pilihlah lagu yang sesuai dengan karakteristik murid dan tingkat perkembangan bahasa.
- 2) Lirik lagu janganlah terlalu panjang supaya tidak sulit untuk dihafal.
- 3) Lagu sebaiknya menarik, dinamis, dan bernada gembira.

- 4) Untuk tujuan tertentu, misalnya guru ingin mengajar butir bahasa tertentu maka pilihlah lagu yang berisi pengulangan butir bahasa tersebut.
- 5) Dalam memilih lagu, perlu dipertimbangkan penggunaan kata-kata sederhana dan mudah diucapkan.
- 6) Nyanyian pendek dengan kata-kata sederhana dan bernada gembira akan cepat dihafal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan indikator lagu sebagai media pembelajaran, yaitu: 1) lagu memuat kata/frasa yang sesuai dengan topik; 2) lagu terdapat pengulangan *vocabulary* baru yang diajarkan; 3) lagu kontekstual dengan kehidupan murid; 4) lagu dinyanyikan dengan gerakan; dan 5) lagu bernada gembira.

Selain indikator media lagu, adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media lagu. Brewster (dalam Nurhayati, 2009) menyatakan beberapa tahap dalam mengajar menggunakan lagu, yaitu:

- 1) Menjelaskan tujuan penggunaan lagu.
- 2) Mengajarkan terlebih dahulu *vocabulary* yang dianggap penting, atau yang menjadi fokus pembelajaran.
- 3) Mendengarkan kaset atau nyanyikan lagu sehingga murid dapat menyimak, dan mulai familiar dengan irama dan nada.
- 4) Mengajak murid untuk menyimak, mengulangi, dan berlatih menyanyikan lagu tersebut.
- 5) Memberikan semangat agar murid menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai.

- 6) Mengajak murid untuk melengkapi bagian lirik lagu yang dihilangkan, atau menjodohkan gambar dengan tulisan.
- 7) Meminta murid untuk membandingkan dengan lagu bahasa ibu atau bahasa nasional.
- 8) Menyanyi dengan gerakan bersama satu kelas, kelompok, berpasangan, atau individu.

Selanjutnya Suyanto (2015) menjelaskan beberapa tahapan penggunaan media lagu, yaitu: 1) guru memberikan contoh melafalkan lirik lagu sebelum bernyanyi; 2) murid diminta untuk menirukan pelafalan setelah kata-kata diperkenalkan; 3) guru menyanyikan lagu dan murid mengikutinya; 4) murid melakukan teknik *listen and repeat*; dan 5) guru melafalkan dengan benar dan jelas kemudian murid menyimak dan menirukan dengan tepat.

Suyanto (2015) juga memberikan cara lain apabila guru tidak menguasai melodi lagu, yaitu dengan bantuan kaset rekaman. Tahapan penggunaan media lagu diawali dengan murid menyimak lagu yang diputarkan dari kaset rekaman, kemudian guru menyanyikan secara perlahan dan murid menirukannya. Apabila tidak memiliki kaset, maka guru atau murid dapat memainkan alat musik dalam kelas, seperti gitar atau harmonika. Lagu dinyanyikan secara bersama-sama terlebih dahulu. Jika murid sudah menguasai lagu tersebut, maka lagu dapat dinyanyikan secara berkelompok, berpasangan, dan mungkin individual.

Berdasarkan penjelasan di atas maka tahapan penerapan media lagu dalam pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) guru menunjukkan lirik lagu kepada murid; 3) guru memberi contoh pengucapan lirik lagu kemudian murid menirukannya; 4) guru

menjelaskan arti lagu; 5) guru menyanyikan lagu secara perlahan-lahan dan murid memperhatikannya; 6) murid menyanyikan lagu bersama guru; 7) guru mempraktikkan gerakan lagu dan murid menirukannya; 8) murid menyanyikan lagu disertai gerakan bersama teman kelompok; serta 9) murid mengerjakan *worksheet* menulis kata yang diberikan guru.

2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Lagu sebagai Media Pembelajaran

a) Kelebihan Lagu

Kelebihan lagu digunakan dalam pembelajaran menurut MENC: The National Association for Music Education (2000, hal. 109) adalah dapat meningkatkan kemampuan murid dalam beberapa area, diantaranya:

- 1) *Reading comprehension, spelling, mathematics, and learning ability.*
- 2) *Listening ability.*
- 3) *Primary mental abilities (verbal, perceptual, number, and spatial).*
- 4) *Motor proficiency.*

Selanjutnya MENC: The National Association for Music Education (2000) menjelaskan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran juga dapat membangun tiga aspek penting dari kehidupan murid, yaitu:

- a) *Developmental goals, such as self-esteem, self-discipline, and individual creativity.*
- b) *The development of important academic and personal skill.*
- c) *The contributions of music to other areas of study, particularly to their integration.*

Menurut Brewster (dikutip dari Perwitasari, 2014) kelebihan lagu sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris, diantaranya adalah:

1) *Linguistik Resource*

Lagu dapat membantu murid mempelajari bahasa lain dengan menarik karena dengan lagu murid belajar mengembangkan keterampilan bahasa secara integratif. Lagu juga dapat menolong murid untuk belajar *pronunciation* dengan tepat.

2) *Psychological or Affective Resource*

Lagu dapat membuat murid merasa senang sehingga murid termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran. Respon yang positif dari murid mengenai bahasa yang dipelajari akan terbangun dan berkembang. Lagu juga dapat membangun rasa percaya diri murid terutama jika lagu tersebut dinyanyikan bersama teman lainnya disertai gerakan.

3) *Cognitive Resource*

Murid sekolah dasar sangat mudah bosan dan terpecah konsentrasinya. Lagu dapat menarik perhatian murid untuk menyanyikannya secara berulang-ulang hingga tanpa disadari, murid telah menghafalnya. Lagu dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan juga koordinasi.

4) *Culture Resource*

Bahasa merupakan salah satu unsur budaya. Murid dapat belajar budaya melalui bahasa dalam lagu. Murid akan melihat perbedaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang pada akhirnya membuat murid menyadari bahwa terdapat budaya lain yang perlu dipelajari selain budayanya sendiri, serta murid dapat belajar menghargai kebudayaan negara lain.

5) *Social Resource*

Menyanyikan sebuah lagu dalam kelompok dapat melatih kepercayaan diri, sebab murid yang kurang berani tampil dan murid yang pemberani digabung dalam satu kelompok. Murid akan saling belajar untuk berkomunikasi satu sama lain.

Mengacu pada berbagai kelebihan lagu di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lagu dalam pembelajaran tidak hanya mendukung ketercapaian kompetensi akademik di sekolah, namun juga mengembangkan aspek penting lain dari kehidupan manusia, yaitu mewujudkan perkembangan murid yang utuh.

b) Kelemahan Lagu

Kelemahan lagu digunakan sebagai media pembelajaran menurut Murphey (dalam Vinyets, 2013, hal. 11) adalah sebagai berikut:

- 1) *Teachers do not take the music seriously.*
- 2) *It can disturb adjacent lessons.*
- 3) *You can lose control of the class easily.*
- 4) *The vocabulary of the songs is too poor.*
- 5) *Expression are different to the rules of grammar and this can lead to make mistakes.*
- 6) *Teachers do not know how to develop material successfully.*
- 7) *Classroom may need media.*
- 8) *A teacher or student may not like singing.*
- 9) *The songs go out of fashion soon.*

Selain itu, menurut Nurhayati (2009) tidak semua lagu berbahasa Inggris bisa dijadikan sumber belajar, contohnya lagu yang musiknya terlalu dominan, lagu yang mengandung banyak bahasa metafora, serta lagu yang memuat banyak bahasa *slank*. Kustandi dan Sutjipto (2011) juga menambahkan bahwa sifat komunikasi hanya memanfaatkan indera pendengaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka kelemahan media lagu dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kelemahan dari sisi penerapan, dan kelemahan dari sisi media itu sendiri. Penerapan lagu dalam pembelajaran melibatkan guru, murid, ruang kelas, dan fasilitas, sehingga memerlukan kajian kompetensi guru, karakteristik murid, serta kondisi lingkungan belajar. Apabila ruang kelas tidak memiliki pintu atau tidak dapat mengontrol kebisingan dari luar, maka sebaiknya guru tidak menggunakan lagu dalam penyampaian materi. Selain itu, kelemahan lagu ditinjau dari sisi media itu sendiri, meliputi ketersediaan lagu berbahasa Inggris yang berkualitas sangat terbatas. Hal ini membutuhkan kreatifitas guru dalam menciptakan lagu yang sesuai dengan topik.

2.3.5 Hubungan Penggunaan Lagu dan Penguasaan *Vocabulary*

Suyanto (2015) menekankan bahwa murid pada tahap *preoperational* mudah bosan dan memiliki tingkat konsentrasi serta perhatian yang pendek (10-15 menit). Hal ini dapat diatasi dengan melihat karakteristik lain dari anak yang berada pada tahap ini, yaitu cenderung imajinatif dan aktif. Suyanto (2015) mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap ini menyukai pembelajaran melalui permainan, cerita, gambar, maupun lagu. Keempat hal ini dapat menarik perhatian

murid sehingga murid menjadi aktif ketika belajar. Jika hal ini diterapkan dalam pembelajaran maka penguasaan *vocabulary* murid akan meningkat.

Stansell (dalam Siskova, 2008, hal. 16) menyatakan bahwa:

“music positively affects language accent, memory, and grammar as well as mood, enjoyment, and motivation and that pairing words and rhythm properly helps to hold songs together, and to improve the ability of the mind recall it. Interconnection between the musical and linguistic areas enable music to assist in learning vocabulary and phrases, which tasks are governed by the linguistic intelligence.”

Suyanto (2015) menjelaskan bahwa lagu merupakan bagian penting dari kehidupan anak, dan lagu merupakan media pembelajaran bahasa untuk anak. Pengajaran dan pembelajaran bahasa asing akan lebih menarik jika dikemas dalam serangkaian kegiatan yang menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar *vocabulary* bahasa Inggris menggunakan media lagu dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* murid karena salah satu hal yang disukai murid kelas 1 SD ketika belajar adalah adanya aktivitas yang menyenangkan dengan penggunaan media yang menarik. Belajar bahasa melalui lagu membuat murid merasa senang belajar karena mereka menikmati lagu, serta terjadi proses pengulangan secara natural ketika murid menyanyikan lagu.

2.3.6 Perspektif Kristen tentang Penggunaan Media Lagu

Tong (2008) menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang paling dasar dan awal yang memberikan kesan paling mendalam dalam hidup

seseorang. Tolbert (2000) menyatakan bahwa *“no matter how young, children are rational beings created in the image of God. They should be encouraged to study, and because they are children, they should have fun in the process of studying. Their learning experience should be exciting and enjoyable.”* Artinya bahwa meskipun masih muda, murid adalah gambar rupa Allah yang memiliki rasio dan perlu dikembangkan. Murid perlu dididik dengan memperhatikan karakteristik mereka, yaitu belajar dengan cara yang santai namun terdapat pengalaman belajar yang bermakna.

Tong (2008) menegaskan bahwa sebagai guru Kristen, tugas mengajar bukanlah hal yang gampang, sebab murid yang diajar merupakan harapan hari depan gereja. Guru yang mengasihi Tuhan Yesus akan menjalankan perintah Tuhan Yesus untuk menggembalakan domba-Nya, dalam hal ini para murid dengan bertanggung jawab. Guru akan merancang pembelajaran dengan memperhatikan kondisi dan kebutuhan murid. Apabila pembelajaran membutuhkan metode atau media tertentu, maka guru akan berusaha untuk merancang pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Pembelajaran menggunakan media merupakan salah satu wujud tanggung jawab guru dalam meninjau dan menelaah kebutuhan murid yang harus dihadirkan pada suatu topik pembelajaran tertentu. Penggunaan media lagu dalam pembelajaran *vocabulary* merupakan salah satu alternatif yang dipandang secara teoritis sangat tepat untuk dihadirkan karena sesuai dengan kondisi dan kebutuhan murid kelas I SD.

Karakteristik media lagu yang baik, tentunya harus ditunjang dengan cara penggunaan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peran guru

sangat diperlukan dalam mempersiapkan lagu yang memuat materi ajar, dalam hal ini *vocabulary* bahasa Inggris.

Usaha guru untuk mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media lagu tentunya tidak sama seperti pengajaran biasa. Guru perlu menciptakan lagu sendiri, atau secara kreatif mengubah lagu yang sudah ada. Hal ini menunjukkan peran guru sebagai seniman dan teknisi. Van Brummelen (2006) menjelaskan bahwa guru sebagai seniman berusaha untuk mengajar dengan strategi yang kreatif, sedangkan guru sebagai teknisi berperan dalam merancang pembelajaran yang terstruktur agar fokus pembelajaran dapat tercapai.

Selanjutnya Lefever (2004, hal. 12) menyatakan “*the potential within a creative teacher is like a dare. A dare to think new thoughts and try new things, not because newness in itself is something to be coveted, but because her or she is following the Master Teacher who used interactive method to prepare His small band of students to change history.*” Artinya adalah ketika guru mencoba menghadirkan sesuatu yang baru di dalam kelas, bukan didasarkan pada pandangan bahwa kebaruan adalah sesuatu yang harus diadakan, akan tetapi karena guru itu sadar betul bahwa Kristus yang ia sembah adalah Guru Yang Kreatif.

2.4 Media *Flash Cards*

2.4.1 Pengertian *Flash Cards*

Indriana (2011, hal. 68) menyatakan bahwa “*flash cards* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran seperti *postcard* atau sekitar 25cm x 30cm.” Indriana menjelaskan bahwa *flash cards* dibuat

menggunakan kertas agak tebal, dan dalam penggunaannya memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata secara bergantian.

Susilana dan Riyana (2009) mengemukakan bahwa *flash cards* merupakan kartu bergambar yang mencantumkan keterangan gambar pada bagian belakang kartu. Selanjutnya pengertian *flash cards* menurut Yusuf (dalam Kurniawati 2013) adalah kartu berukuran 25cm x 30cm, dapat digambar sendiri atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran *flash cards*, serta setiap gambar disertai keterangan di bagian belakangnya.

Arsyat (2014) juga mengungkapkan pengertian *flash cards*, yaitu kartu yang ukurannya disesuaikan dengan kondisi kelas, berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan murid kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *flash cards* adalah kartu yang terdapat gambar pada sisi yang satu, dan terdapat tulisan pada sisi yang lain, atau terdapat gambar dan tulisan pada sisi yang sama. Ukurannya disesuaikan dengan jumlah murid dan kondisi kelas. *Flash cards* dibuat menggunakan bahan yang agak tebal, dan dikategorikan berdasarkan kelompok kata. Model *flash cards* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang terdapat gambar pada sisi yang satu, dan tulisan pada sisi yang lain, dengan menggunakan kertas tebal berukuran F4.

2.4.2 Fungsi *Flash Cards* sebagai Media Pembelajaran

Gelfgren (2012) menjelaskan bahwa *flash cards* dapat digunakan untuk mengajar huruf, kata, hubungan kata, sinonim, lawan kata, pengucapan, dan tata

kalimat. Gelfgren juga menambahkan bahwa *flash cards* dapat digunakan untuk membuat kuis, *role play*, mengajarkan uang, angka, waktu, mengajar bahasa asing, dan mengajar rumus matematika.

Kim dan Gilman, Oxford, dan Rimrott (dalam Schutze, 2016) mengungkapkan bahwa *flash cards* merupakan media yang menyajikan informasi dengan memanfaatkan beberapa gaya belajar, seperti visual dan auditori, sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar murid yang berbeda-beda di dalam kelas.

Suyanto (2015) menjelaskan bahwa *flash cards* juga dapat digunakan dalam mengajar *vocabulary* karena murid belajar sambil melihat gambarnya, sehingga dapat mengingat *vocabulary* dengan lebih mudah. Selanjutnya Margulies dan Valenza (2008, hal. 10) menjelaskan bahwa “interaksi antara gambar dan kata menciptakan bahasa visual yang kuat, karena gambar visual memadatkan banyak informasi.”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fungsi *flash cards* sebagai media pembelajaran adalah dapat menyajikan informasi dengan lebih utuh karena terdapat unsur gambar dan tulisan sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar murid yang berbeda-beda (visual dan auditori), serta *flash cards* dapat digunakan pada berbagai topik pembelajaran yang penyajian dan penerimaan informasi akan lebih efektif jika menggunakan gambar dan tulisan.

2.4.3 Indikator *Flash Cards* sebagai Media Pembelajaran

Flash cards merupakan salah satu contoh media berbasis visual. Indikator *flash cards* yang harus diperhatikan menurut Arsyat (2014) antara lain:

- 1) Kesederhanaan

Kesederhanaan berkaitan dengan jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Murid lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan apabila jumlah elemen tidak berlebihan.

2) Keterpaduan

Keseluruhan elemen visual yang terdapat pada gambar dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh.

3) Penekanan

Apabila konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian murid, maka unsur tersebut dapat diberikan ukuran dan warna yang berbeda, atau diberikan tanda khusus.

4) Keseimbangan

Keseimbangan berkaitan dengan bentuk, pola, atau ukuran yang dapat memberikan persepsi seimbang. Contohnya, gambar telur ayam lebih kecil dari gambar seekor ayam betina.

Pendapat selanjutnya mengenai indikator *flash cards* yang seharusnya terpenuhi diungkapkan oleh Suyanto (2015, hal. 105-106) yaitu:

1) Sesuai dengan topik

Pemilihan gambar untuk dijadikan *flash cards* harus sesuai dengan topik yang diajarkan.

2) Sederhana dan mudah dikelola (tidak rumit).

Artinya gambar yang disajikan harus menyampaikan pesan dengan tepat, tidak rancu, atau memberikan gambar yang membingungkan murid. Tulisan yang terdapat dalam *flash cards* juga cukup untuk menjelaskan gambar dan tidak terlalu padat.

3) Ukuran *flash cards* relatif.

Gambar dan tulisan pada *flash cards* harus jelas dipandang oleh seluruh murid dalam kelas.

4) Gambar pada *flash cards* dibuat secara berkelompok berdasarkan jenis atau kelasnya.

Pengelompokkan ini bertujuan membangun pengertian murid mengenai keterkaitan setiap *vocabulary* yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator media *flash cards* yang dapat digunakan adalah media sesuai dengan topik, sederhana dan mudah dikelola, serta ukuran *flash cards* sesuai dengan kondisi kelas dan jumlah muridnya.

Selain indikator media, adapun indikator tahapan penggunaan media *flash cards* yang harus diperhatikan, meliputi cara memegang dan menggerakkan saat mengganti gambar. Menurut Suyanto (2015) gambar harus cukup jelas dipandang murid dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan. Penggunaan *flash cards* dilakukan dengan memperkenalkan *vocabulary* baru, dilafalkan, kemudian dilatihkan dengan melihat secara sepintas saja. Hal ini dimaksudkan agar murid berusaha mengingat gambar dan kata tersebut.

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Putri (2016) yang menyatakan bahwa *flash cards* diperlihatkan kepada murid dan dibacakan secara cepat dengan maksud melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata. Selain itu, penerapan media *flash cards* dalam pembelajaran menurut Sekolah Bahasa Inggris (2015) sebaiknya dengan membagi murid dalam beberapa kelompok dan membuat permainan membaca dan menebak *vocabulary* yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka tahapan penerapan media *flash cards* dalam pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas; 2) guru memperlihatkan bagian ‘bergambar’ dari *flash cards*; 3) murid mengucapkan *vocabulary* dan mengejanya berdasarkan gambar yang ditunjukkan; 4) guru memberikan *feedback* langsung; benar/salah kepada murid yang bersangkutan; 5) guru menunjukkan *vocabulary* yang ditulis pada bagian belakang *flash cards*; 6) guru menunjukkan *flash cards* secara bergantian dengan cepat dan murid mengucapkan artinya; 7) murid bermain tebak kata menggunakan *flash cards* dalam kelompok; dan 8) murid mengerjakan *worksheet* menulis kata yang diberikan guru.

2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan *Flash Cards*

a) Kelebihan *Flash Cards*

Kelebihan *flash cards* menurut Haycraft, Cross, Schmitt and McCarty (dikutip dalam Nugroho, 2012, hal. 24) adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan *vocabulary*.
- 2) Memotivasi dan menarik perhatian murid.
- 3) Efektif digunakan untuk semua level kelas.
- 4) Dapat dibawa ke mana saja dan dapat dimanfaatkan untuk mengisi waktu kosong.
- 5) Dapat diatur untuk menciptakan logika pengelompokkan dari target *vocabulary*.
- 6) Tidak mahal.

- 7) Dapat digunakan untuk mencontohkan struktur kalimat dan kategori kata, atau digunakan untuk berbagai modifikasi permainan.

Kustandi dan Sutjipto (2011) mengatakan kelebihan *flash cards* sebagai media gambar, yaitu lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat menjelaskan objek dalam bidang apa saja untuk semua usia, harga terjangkau, dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian materi.

Kelebihan *flash cards* menurut Gerlach dan Ely (1980, hal. 277) adalah sebagai berikut:

- 1) *Pictures are inexpensive and widely available*
- 2) *They provide common experience for an entire group*
- 3) *The usual detail makes it possible to study subjects which would otherwise to be impossible*
- 4) *Pictures can help to prevent and correct misconceptions*
- 5) *Pictures offer a stimulus to further study, reading and research. Visual evidence and to develop critical judgment*
- 6) *They help to focus attention and to develop critical judgement*
- 7) *They are easily manipulated*

Indriana (2011) menjelaskan kelebihan *flash cards*, yaitu mudah dibawa ke mana-mana, praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, gampang diingat karena menarik perhatian, media yang menyenangkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat dimanfaatkan untuk permainan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *flash cards* memiliki beberapa kelebihan ketika digunakan dalam proses belajar mengajar,

yaitu memotivasi murid, meningkatkan penguasaan *vocabulary*, penggunaannya sederhana, dan pembuatannya gampang.

b) Kelemahan *Flash Cards*

Gerlach dan Ely (1980, hal. 277) mengemukakan kekurangan penggunaan *flash card*, yaitu:

- 1) *Sizes and distances are often distorted*
- 2) *Lack at color in some picture limits proper interpretation*
- 3) *Students do not always know how to “read” pictures.*

Anitah (2010) menyebutkan kelemahan *flash cards* sebagai media berbasis visual yang dicetak, yaitu kadang berukuran kecil untuk ditunjukkan dalam kelas yang besar, dan murid tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.

Kelemahan media ini menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) adalah gambar atau foto hanya menekankan indera penglihatan dan juga ukuran sangat terbatas untuk kelas besar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flash cards* tidak dapat menjangkau kelas dengan kelompok murid yang besar, dan hanya menekankan persepsi indera penglihatan.

2.4.5 Hubungan Penggunaan *Flash Cards* dengan Penguasaan *Vocabulary*

Siregar dan Nara (2010) menjelaskan bahwa kondisi kognitif murid kelas I SD usia 6-8 tahun menurut teori perkembangan Piaget berada pada periode *preoperational* di mana anak-anak pada tahap ini masih berpikir secara konkret sehingga dibutuhkan pembelajaran yang menyertakan objek yang jelas dan nyata.

Selanjutnya Suyanto (2015) menjelaskan bahwa *flash cards* dapat menambah penguasaan *vocabulary* karena murid melihat kata disertai gambarnya, sehingga murid akan mudah untuk mengingat kata tersebut, dan murid menjadi tertarik untuk belajar. Senada dengan penjelasan tersebut, Arsyat (2014) berpendapat bahwa *flash cards* dapat memberikan rangsangan dan petunjuk kepada murid, sehingga murid berusaha memberikan arti pada gambar yang dilihatnya dan menghubungkannya dengan kata.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Inggris menggunakan media *flash cards* dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris murid kelas I SD karena media *flash cards* terdiri atas kata dan gambar yang dapat membantu murid berpikir secara konkret. Selain itu, adanya kata dan gambar juga dapat mendorong murid berusaha memberikan arti pada gambar dan menghubungkannya dengan kata, serta dapat membangkitkan semangat dan motivasi murid untuk belajar.

2.4.6 Perspektif Kristen tentang Media *Flash Cards*

Media ada untuk menyajikan informasi agar lebih dipahami murid. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang ada di sekitar dan dapat dibuat sendiri, seperti *flash cards*. Media *flash cards* termasuk dalam kategori media gambar atau media visual sederhana, yang penggunaannya mengikuti prosedur khusus.

Ketika Tuhan Yesus mengajar, Ia sangat memperhatikan cara menyampaikan sesuatu agar pengajaranNya dapat dipahami oleh para pendengar. Knight (2009) menyatakan bahwa Tuhan Yesus sering menggunakan metode

penggambaran dalam mengajar dengan format perumpamaan dan pengajaran melalui objek.

Bukti pengajaran Tuhan Yesus melalui objek dapat dilihat dalam Matius 6:25-34 ketika Tuhan Yesus mengajarkan tentang hal kekuatiran. Saat itu, Tuhan Yesus dan orang banyak sedang berada di atas bukit. Tuhan Yesus meminta orang banyak memandang burung-burung di langit yang tidak menabur namun diberi makan oleh Bapa di sorga. Selanjutnya Tuhan Yesus juga meminta mereka memperhatikan bunga bakung yang didandani Allah dengan sangat indah, bahkan lebih indah dari pakaian Salomo, padahal bunga tersebut hari ini ada dan besok sudah dibuang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan objek dalam pengajaran Tuhan Yesus dapat membantu orang banyak untuk memahami isi pengajaran-Nya mengenai hal kekuatiran.

Adapun di dalam Matius 22:15-22 terdapat pengajaran Tuhan Yesus melalui objek. Ia meminta orang Farisi dan Herodian memperhatikan gambar dan tulisan yang terdapat pada mata uang dinar yang mereka gunakan, untuk mengajarkan tentang hal membayar pajak kepada Kaisar. Orang Farisi dan Herodian melihat sendiri bahwa terdapat gambar dan tulisan Kaisar pada uang itu. Hal ini membuat mereka paham bahwa mereka perlu membayar pajak kepada Kaisar.

Contoh-contoh di atas menunjukkan bahwa penggunaan objek visual sederhana dapat membantu orang dalam memahami materi yang diajarkan. Meskipun demikian, Knight (2009) menekankan bahwa terdapat hal dasar yang lebih penting dari penggunaan metode atau media, yaitu sikap guru.

Tong (2008) menjelaskan bahwa guru-guru yang teragung, seperti Tuhan Yesus, Konfusius, Sokrates, dan Heraklitos mengajar tanpa fasilitas yang memadai. Mereka tidak menuntut fasilitas terlebih dahulu baru ingin mengajar. Pengajaran yang berhasil tidak harus menggunakan media yang canggih, karena media yang canggih perlu didukung oleh keberadaan fasilitas tertentu. Penggunaan media perlu disesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa sikap guru merupakan unsur yang penting. Guru yang bertanggung jawab adalah guru yang mampu memanfaatkan media yang canggih, maupun media yang sederhana di sekitarnya untuk membantu pembelajaran di dalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Syelina Dwi Farindy dan Endang Purbaningrum pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Penambahan *Vocabulary* Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris melalui Lagu ‘*Colors*’ Anak Kelompok A di TK Pertiwi Wonosari”

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan *vocabulary* anak pada *pre-test* sebesar 6,3 dan *posuji-t* sebesar 14,85. Hasil perhitungan dengan uji jenzang Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} = 0$ $T_{tabel} = 52$ sehingga $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ ($0 \leq 52$). Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan penelitian menunjukkan terdapat pengaruh aktivitas bernyanyi terhadap penambahan *vocabulary* warna dalam Bahasa Inggris pada anak kelompok A TK Pertiwi Wonosari.

2.6 Kerangka Berpikir

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan karena banyak bidang kehidupan telah menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, khususnya di dalam bidang pendidikan sendiri. Banyak buku teks dan buku cerita anak yang telah menggunakan bahasa Inggris.

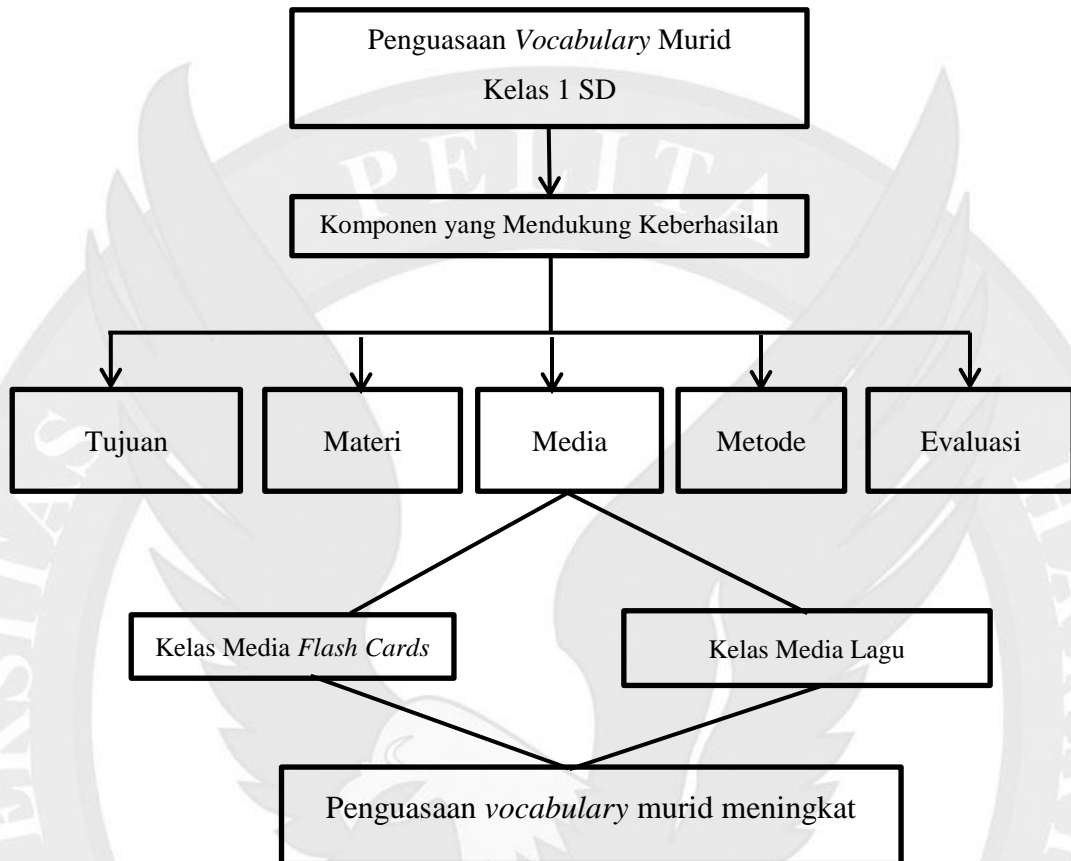
Unsur dasar yang membangun suatu bahasa adalah *vocabulary*. *Vocabulary* merupakan hal pertama yang harus dikuasai agar manusia dapat berkomunikasi dengan baik. Pentingnya *vocabulary* menurut Wilkins yang dikutip oleh Thornbury (dalam Englishindo, 2015, para. 1) mengatakan bahwa “*Without grammar verry little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed.*” Artinya tanpa mengetahui *grammar*, sedikit sekali yang bisa kita ungkapkan, namun tanpa mengetahui *vocabulary*, tidak ada yang bisa kita ungkapkan.

Sanjaya (2010) menyebutkan komponen-komponen yang berperan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memprediksikan keberhasilan proses pembelajaran adalah, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media yang digunakan, dan kegiatan evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dilihat bahwa media merupakan salah satu komponen yang berperan dalam proses pembelajaran. Agar murid dapat menguasai *vocabulary* dengan baik maka diperlukan pembelajaran yang memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik murid Kelas I SD.

Suyanto (2015) menyatakan bahwa media yang cocok untuk mengajarkan bahasa Inggris untuk murid SD kelas kecil, diantaranya adalah media lagu dan

flash cards. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti telah membuat desain kerangka berpikir seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1 Desain Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber: Peneliti

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, maka hipotesis penelitian yang digunakan adalah:

- 1) Terdapat perbedaan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*.

- 2) Terdapat perbedaan peningkatan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris antara murid kelas I Sekolah Lentera Harapan Medan yang belajar menggunakan media lagu dan media *flash cards*.

