

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hakikat *Vocabulary*

*Vocabulary* merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang jika diartikan berarti kosakata. *Vocabulary* ialah bahan dalam membangun bahasa dan merupakan unit dalam makna bahasa, berperan sangat penting dalam pembelajaran bahasa. *Vocabulary* juga sebagai salah satu area pengetahuan dalam bahasa serta berperan sangat besar untuk peserta didik dalam memahami sebuah bahasa (Cameroon dalam Alqahtani, 2015: 22). *Vocabulary* dapat dijelaskan sebagai “kata-kata yang harus diketahui untuk berkomunikasi dengan efektif dalam berbicara (kosakata ekspresif) dan kata-kata dalam mendengarkan (kosakata reseptif)” (Neuman & Dwyer dalam Alqahtani, 2015: 24).

Menurut Alizadeh (2016: 22) menyatakan bahwa *vocabulary* sebagai pengetahuan tentang kata dan arti dari kata atau dengan kata lain *vocabulary* sebagai daftar kata yang disusun secara alfabetis disertai dengan pengertiannya. Dalam semua bahasa *vocabulary* merupakan bagian yang penting termasuk dalam bahasa Inggris. *Vocabulary* bahasa Inggris merupakan dasar dari semua aspek dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran *vocabulary* adalah bagian terpenting dalam belajar bahasa asing dimana makna kata-kata baru biasanya sangat sering ditekankan. Proses memperkaya pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris dan menstimulasi

ketertarikan pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris ialah kunci untuk pembaruan pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris.

## 2. Pembelajaran Bahasa Inggris

Menurut Sagala (2020:16), pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Menurut Wittrock (Good dan Brophy 2019) ; *“learning is the term we use to describe the process involve in changing through experience. It is the process of acquiring relatively permanent chage in understanding, attitude, knowledge, information, ability, and skill experience”*( belajar adalah istilah yang kita gunakan untuk menggambarkan proses yang terlibat dalam perubahan melalui pengalaman. Ini adalah proses memperoleh perubahan yang relatif permanen dalam pemahaman, sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan, dan pengalaman keterampilan). Mempelajari suatu bahasa telah dilakukan oleh manusia sejak lahir. Mempelajari bahasa dimulai dari belajar bahasa ibu, yang merupakan suatu hal yang wajar dan alamiah. Namun lain halnya dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing.

Secara singkat (Littlewood, 2019:3) membedakan kedua istilah ini yaitu *“a “second” language has social functions within the community where it is learnt (e.g., as a lingua franca or as the language of another social group), whereas a “foreign” language is learnt primarily for contact outside one”s own community”*. Pendapat tersebut diartikan

bahwa bahasa kedua memiliki fungsi sosial dalam masyarakat di mana ini dipelajari (misalnya, sebagai *lingua franca* atau bahasa kelompok sosial lain), sedangkan bahasa asing dipelajari terutama untuk hubungan di luar komunitas sendiri.

Sementara itu (Quirk, 2018:32) memberikan definisi tentang bahasa kedua, “*a language necessary for certain official, social, commercial or educational activities within their own country*” sedangkan bahasa asing adalah: “*a language used by persons for communication across frontier or with others who are not from their country*”. Pendapat ini diartikan bahwa bahasa kedua sebagai bahasa yang diperlukan pada saat kegiatan formal, sosial, perdagangan atau pendidikan di negara mereka sendiri" sedangkan bahasa Asing Adalah: "bahasa yang digunakan oleh orang-orang untuk berkomunikasi antar perbatasan atau dengan orang lain yang bukan dari negara mereka".

Menurut (Nunan, 2017:9) menyebutkan “*the ability to use a second language (knowing “how”) would develop automatically if the learner were required to focus on meaning in the process of using the language to communicate*”. Pendapat tersebut diartikan bahwa kemampuan untuk menggunakan bahasa kedua (mengetahui bagaimana) akan berkembang secara otomatis jika pembelajar diarahkan untuk fokus makna dalam proses menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Bahasa kedua yang dimaksud di sini adalah bahasa asing yang pada umumnya dipelajari oleh siswa di suatu lingkup sekolah.

Menurut (Richard dan Schmidt, 2020:206) bahasa asing (*foreign language*) adalah sebagai berikut: *A language which is not the native language of large number of people in a particular country or region, is not used as a medium of instruction in school, and is not widely used as a medium of communication in government, media, etc. Foreign language are typically taught as school subjects for the purpose of communicating with foreigners or for reading printed materials in the language.* Kutipan tersebut mempunyai pengertian, bahwa bahasa asing diartikan sebagai satu bahasa yang bukan bahasa asli dari sebagian besar orang pada satu negara atau daerah tertentu, yang bukan dipergunakan sebagai satu sarana komunikasi dalam pemerintah, media dan sebagainya. Bahasa asing diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang asing atau untuk membaca bacaan dalam bahasa asing tersebut.

Menurut (Crystal 2019; 1) Bahasa Inggris adalah bahasa Global. Pernyataan ini mewakili makna bahwa bahasa inggris digunakan oleh berbagai bangsa untuk berkomunikasi dengan bangsa di seluruh dunia. Jadi, bahasa Inggris adalah salah satu bahasa Internasional sekaligus bahasa global. Pembelajaran dan pemahaman bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Dengan mempelajari bahasa Inggris, seseorang akan terbuka wawasan dan pengetahuannya secara internasional.

Menurut Chaer (2019:37) Bahasa target merupakan bahasa yang

sedang dipelajari dan ingin dikuasai. Wujud bahasa target dapat berupa bahasa ibu (bahasa pertama (B1), bahasa kedua (B2), maupun bahasa asing (BA). Pengertian bahasa kedua tidak sama dengan bahasa bahasa asing. Di Indonesia misalnya, pertama kali pembelajar belajar bahasa pertama (bahasa daerah), kemudian belajar bahasa kedua (bahasa Indonesia).

Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, perasaan, dan juga untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk dapat mempelajari bahasa Inggris dengan baik diperlukan pengetahuan akan karakteristik dari bahasa Inggris itu sendiri. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu bila ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, ataupun materi yang dipelajari dalam rangka menunjang kompetensi tersebut. Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran bahasa Inggris ini menekankan pada aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbahasa lisan dan tulis, baik reseptif maupun produktif. Karakteristik inilah yang membedakan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Secara umum keempat keterampilan berbahasa tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar, pembelajar bahasa harus dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa maupun keterampilan berbahasa. Pembelajar bahasa harus mengenal dan memahami tata bahasa dan kosakata, yang

dikategorikan sebagai ranah kognitif. Selain itu, mereka juga harus mengenal dan memahami sistem dan bunyi-bunyi yang berlaku pada bahasa tersebut agar pengucapannya sesuai dengan penutur aslinya. Pengucapan bahasa Inggris dengan penulisan harus terus dipelajari dan dilatih karena di dalam bahasa Inggris penulisan dan pengucapan sangat jauh berbeda. Hal inilah yang membedakan antara bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia. Perbedaan ini merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajar perlu dilatih untuk mendengar dan menggerakkan organ-organ tertentu, seperti bibir, lidah, untuk menghasilkan bunyi-bunyi yang sesuai dengan bunyi-bunyi yang diproduksi oleh penutur asli bahasa Inggris. Latihan menggerakkan organ bicara untuk menghasilkan bunyi tertentu dikategorikan sebagai ranah psikomotorik. Pembelajaran bahasa juga terkait dengan masalah- masalah minat, motivasi, tingkat kecemasan, dan lain-lain. Agar berhasil dalam belajar bahasa, mereka harus mempunyai sikap yang positif terhadap bahasa dan budaya yang dipelajari. Tanpa sikap seperti itu, sangat sulit bagi mereka untuk menguasai bahasa Inggris dengan baik. Inilah yang dikategorikan sebagai ranah afektif. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran bahasa Inggris berhasil dengan baik, seorang tutor harus memahami karakteristik dari bahasa Inggris itu sendiri.

### 3. Media Pembelajaran

Media sangat penting bagi siswa dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan selain ceramah yang disampaikan oleh guru, dapat

mengakomodir daya indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif, dan siswa menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman (Arief, dkk, 2019). Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang biasanya untuk memudahkan guru saat proses pembelajaran agar mudah tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Umar 2018, hlm 133). Sedangkan menurut (Purwono 2017, hlm. 128) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat, suasana kelas menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif.

Menurut (Sumiharsono, 2018, hlm 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media pelajaran juga berfungsi untuk membantu guru dan meragakan sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang diajar agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajarannya. Menurut (Fujiyanto, 2019, hlm. 842) menjelaskan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat memberikan sebuah materi dari guru ke peserta didik baik itu berupa perangkat keras serta perangkat lunak.

#### 4. Media *Flash Card*

##### a. Pengertian Media *Flash Card*

Media *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk

kartu bergambar. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2017).

Menurut (Chatib,2020), menjelaskan bahwa media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh (Windura, 2018), bahwa media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. *Flash Card* adalah sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan ataupun untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash Card* pada umumnya dengan ukuran 8 X 12 cm atau guru dapat mensuaikan dengan besar kecilnya kelas yang nanti akan diajarkan (Arsyad, 2016 hlm. 115).

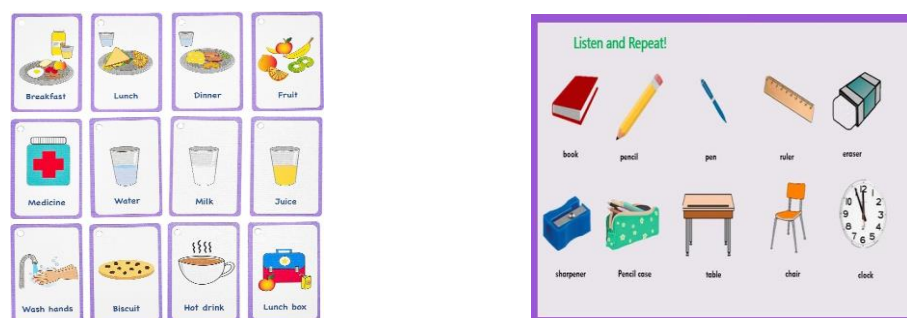
Gambar-gambar pada media *Flash Card* bisa dibuat dengan cara diwarnai (menggambar manual), lalu bisa print yang sudah di edit di microsoft word atau bisa tempelkan foto atau gambar pada lembaran-lembaran *Flash Card* tersebut. Noviana (2020, hlm. 38) berpendapat bahwa gambar-gambar pada *Flash Card* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *Flash Card* tersebut.

Menurut Lindawati (2018, hlm. 61) menjelaskan bahwa *Flash Card* dapat disesuaikan ukuran besar ataupun kecil. *Flash Card* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari



sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Gambar-gambar di *Flash Card* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu (Fauziah 2016, hlm. 2). Sedangkan menurut Febriyanto (2019, hlm. 110) menyatakan bahwa media flash card merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penejelasannya mengenali gambar dan tulisannya.

Beberapa, media ini cocok untuk meningkatkan *vocabulary* peserta didik. *Flash Card* juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi.



Gambar 2.1 Media *Flash Card*

b. Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *Flash Card* dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang *Flash Card* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi *Flash Card* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti, 2018, hlm. 348). Sedangkan menurut Fauziah (2016, hlm. 2-3) menyatakan bahwa penggunaan media flash card dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu guru akan menukarkan posisi *Flash Card* yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Menurut Lindawati (2018, hlm. 62) memaparkan cara penggunaan media *Flash Card*, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti guru menunjukan sebuah meja maka guru akan memperlihatkan *Flash Card* dengan tulisan meja lalu guru mengucapkan dan peserta didik mengikutinya. Sedangkan Noviana (2020, hlm. 41) hampir sama dengan pendapat Trisnanti tetapi sedikit tambahan sebuah game di penggunaan media *Flash Card* sebagai berikut:

1. Letakan kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun
2. Peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar.
3. Guru meminta untuk mencari gambar makanan meatball, maka

peserta didik akan berlari menghampiri kotak untuk mengambil kartu yang bergambar Meatball yang belakangnya bertuliskan Meatball.

Dalam menggunakan media *Flash Card* Umroh (2019, hlm. 46-47) mengatakan bahwa guru terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan *Flash Card* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
2. Guru mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
3. Guru memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut
4. Guru perlahan menurunkan *Flash Card* tersebut.
5. Guru melanjutkan huruf yang lain.
6. Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba mencari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *Flash Card* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *Flash Card* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari guru.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa cara menggunakan media *Flash Card* bermacam-macam bisa menggunakan metode games atau guru yang menjelaskan. Teori

diatas saat menggunakan media flash card lebih menggunakan cara bermain game agar peserta didik semangat dan pembelajaran semakin seru. Metode games pada flash card guru mempersiapkan sebuah gambar dan kata yang berkaitan tetapi kata tersebut di acak jadi peserta didik akan mencari kata yang berhubungan dengan gambar tesebut.

c. Kelebihan Media *Flash Card*

*Flash card* adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan *Flash Card* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu peserta didik. Adapun kelebihan media *Flash Card* menurut Aribowo (2019, hlm. 4-5) sebagai berikut:

1. Portabel

Media *Flash Card* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *Flash Card* ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. *Flash Card* ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

2. Efisien

Media *Flash Card* ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya. Jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai *Flash Card* terbalik yang akan menyebabkan peserta didik tidak bisa melihat dalam jurnal (Haris, 2019, hlm. 47).

3. Serba guna.

Guru dapat menggunakan *Flash Card* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. *Flash Card* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperlajari suku kata dan sebagainya.

4. Biaya yang relatif terjangkau *Flash Card*.

*Flash Card* ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

5. Tak terbatas, dapat selalu ditambah.

Jumlah media *Flash Card* juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *Flash Card* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

6. Gampang diingat.

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru. contohnya, untuk memperkenalkan nama-nama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan *Flash Card* ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya peserta didik akan mengetahuinya (dalam jurnal Haris, 2019 hlm 47).

Menurut Noviana (2020, hlm. 39) mengatakan bahwa media pembelajaran *Flash Card* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. *Flash Card* mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media *Flash Card* ini serta penggunaannya, *Flash Card* juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.

2. Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/*Flash Card*.
3. Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak.

Sedangkan menurut Awidasworo (2017, Hlm. 2) berpendapat bahwa keunggulan media *Flash Card* dapat memberikan suasana kelas menyenangkan serta tidak membuat peserta didik bosan, media *Flash Card* ini dapat memperkenalkan huruf, atau suku kata dengan bantuan gambar agar dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk meningkatkan *vocabulary*-nya . Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Genjek (2019, hlm. 150) terdapat berbagai kelebihan media *Flash Card*, yaitu:

1. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
2. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
3. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
4. Media *Flash Card* juga membuat suasana sangat menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Dari beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flash Card* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik serta dapat membuat peserta didik senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya selain itu juga, peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna.

d. Kelemahan Media Flash Card

Kelemahan dari media Flash Card ini peserta didik hanya memahami kata dan gambar pada Flash Card (Pande, 2015, hlm. 4) mengatakan bahwa media flash card memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata serta gambar yang ada pada di media Flash card. Sedangkan menurut Akbar (2020, hlm. 148) mengatakan bahwa kekurangan media flahs card adalah (1) menekankan persepsi penglihatan; (2) kurang efektif jika di ukuran kelompok besar; (3) kurang efektif jika menerangkan gambar yang komplek. Bersependapat dengan Akbar, menurut Pradana (2020, hlm 557) mengatakan bahwa menyampaikan materi kurang sempurna karena persepsi penglihatan tidak cukup kuat untuk di sebuah 1 kelas di haruskan menggunakan posisi duduk peserta didik mengikuti huruf U agar media *Flash Card* bisa terlihat olah peserta lainnya serta saat menggunakan media flash card tidak menggunakan metode pembelajaran yang lain maka pembelajaran akan cepat jenuh.



Adapun kelemahan media *Flash Card* menurut Saputri (2020, hlm. 58) *Flash Card* hanya mampu untuk kelompok kecil yang berisi 25 peserta didik saja, karena jika di kelompok besar *Flash Card* akan tidak terlihat apalagi untuk peserta didik yang duduk di belakang.

Noviana (2020, hlm. 39) kelemahan media pembelajaran *Flash Card* sebagai berikut:

1. Menekankan peserta didik dapat melihat media *Flash Card* tersebut di depan kelas.
2. Kurangnya efektif jika memakai media *Flash Card* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
3. Ukuran media *Flash card* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar.

Dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *Flash Card* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *Flash Card* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *Flash Card* dengan metode yang begitu-begitu saja maka peserta didik akan lebih bosan/jenuh.

e. Manfaat Media *Flash Card*

*Flash Card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. *Flash Card*

seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash Card* bisa digunakan untuk menciptakan memory games, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Setiawati, 2015, hlm. 4-5). Sedangkan menurut Surana dalam Lindawati (2018, hlm. 61) menjelaskan manfaat lain dari *Flash Card* yaitu: (1) belajar sejak sedini mungkin; (2) mengembangkan daya ingat otak kanan; (3) melatih kemampuan konsentrasi; dan (4) meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Manfaat media *Flash Card* menurut Pande (2015, hlm. 3) mengatakan bahwa manfaat media *Flash Card* adalah mendapatkan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik serta.

Manfaat dari media pembelajaran *Flash Card* menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2014, hlm. 2) antara lain: (a) memvisualisasikan konsep yang mau di informasikan kepada peserta didik, (b) metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga, (c) peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan mendemonstrasikan, dan lain-lain, (d) sebagai petunjuk serta rangsangan bagi peserta didik untuk

memberikan respon yang diinginkan. Serta menurut Saputri (2020, hlm. 58) bahwa manfaat media flash card dapat dipelajari kapan saja bahwa peserta didik bisa membaca flash card bisa dibawa kemana saja, flash card ini sangat mudah di ingat oleh peserta didik karena kartu ini bergambar yang menarik perhatian.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media Flash Card adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik bersemangat karena media flash card tidak hanya guru yang menjelaskn tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti Games, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

f. Karakteristik Media *Flash Card*

Adapun karakteristik media *flashcard* ideal yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Karakteristik media *flashcard* yang dikemukakan oleh Indriana (2018) yang pertama, ukuran *flashcard* sekitar 20×30 cm. Kedua gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketiga media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang. Adapun karakteristik media *flashcard* yang efektif. Menurut Pujiati (2017) yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flashcard* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang

berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa

## **B. Kerangka Pikir**

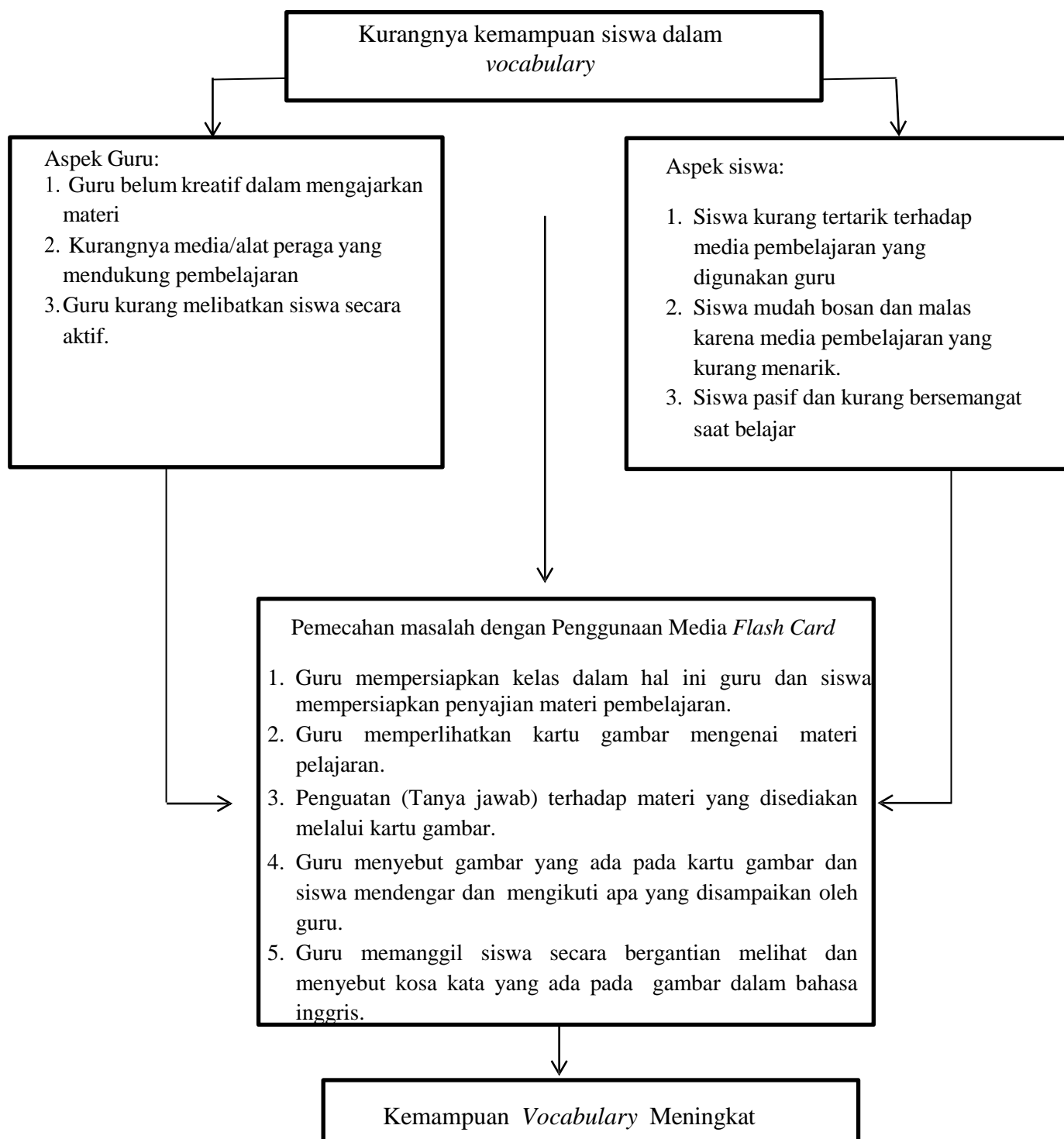
Aktivitas belajar merupakan inti dari kegiatan sekolah, sebab semua aktivitas belajar dimaksudkan untuk mencapai keberhasilan proses bagi setiap siswa yang sedang menjalani studi disekolah tersebut. Namun aktivitas belajar bagi siswa terkadang mengalami kesulitan, baik berasal dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri siswa.

Guru mengajar *Vocabulary* tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, kedua suasana kegiatan pembelajaran masih konvensional, kegiatan siswa hanyalah mendengarkan, guru kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibat yang terjadi siswa tidak tertarik terhadap materi pembelajaran, siswa pasif dan bosan bahkan malas untuk belajar berbicara bahasa Inggris. Dengan demikian siswa mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Inggris (*vocabulary*).

Dengan adanya kondisi yang semacam itu, peneliti termotivasi untuk mengubah strategi pengajarannya dengan menggunakan Media *Flash Card*. Media *Flash Card* memberi kesempatan pada siswa untuk terampil serta berfikir, sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan lebih memahami materi yang disampaikan.

Untuk memudahkan proses penulisan pada penelitian ini maka seharusnya dibentuk suatu urutan kerja yang sistematis sebagai akibatnya pada pengumpulan data penulis memiliki acuan yang terlihat mengenai apa saja

yang wajib dilakukan terlebih dahulu. Maka dibuatlah kerangka berpikir yang di gambarkan pada bentuk bagan sebagai berikut



Bagan 2.1 Kerangka pikir

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah Jika media *Flash Card* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, maka kemampuan *Vocabulary* siswa kelas III SDN 2 Sangalla Selatan akan meningkat.