

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Proses belajar mengajar erat kaitannya dengan penggunaan media. Karena media menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi menjadi lebih jelas. Media juga dapat mewakili apa yang guru tak bisa diucapkan melalui kata-kata. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medium* merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.¹ Dengan perkembangan zaman berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengupayakan pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sekarang ini guru dituntut mampu untuk menggunakan alat-alat sesuai dengan perkembangan zaman.

Minimal seorang guru mampu memanfaatkan alat-alat sederhana yang ada di sekitarnya sesuai tujuan yang diharapkannya. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan alat-alat tersebut. Maka dari itu, seorang guru harus paham hakikat media yang sesungguhnya.

¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2009) hal. 6

Menurut Fleming media atau mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Pendapat lain disampaikan oleh Gerlach dan Ely dalam Wina yang mengemukakan bahwa media pembelajaran itu meliputi manusia, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²

Sementara itu, Briggs dalam Arief S. menyatakan bahwa media merupakan segala peralatan berwujud yang menjadikan pesan sebagai perangsang peserta didik dalam belajar.³ Pengertian media juga disampaikan oleh Oemar Hamalik, menurutnya media ialah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka menjadikan efektif dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah.⁴

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat ditarik benang merah bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau sarana sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Oleh karena pentingnya media dalam proses pembelajaran, alangkah baiknya setiap guru, pendidik atau pihak-pihak yang bertanggungjawab dalam pendidikan memanfaatkan media sebagai penunjang proses

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 204

³ Arief S. Sadiman dkk, *Pendidikan...*, hal.6

⁴ Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditiya Bakti, 1989), hal. 12

pembelajaran sebagai bentuk penarik minat peserta didik untuk menjadikan pendidikan lebih baik. Sesuatu yang abstrak bisa lebih konkret dan lebih mudah dipahami dengan menggunakan media.

2. Ciri-Ciri dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum media pendidikan, diantaranya:

- a. Media pendidikan memiliki arti fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki arti nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat untuk membantu proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio, tape, kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁵

Berdasarkan uraian diatas, media memiliki banyak ciri-ciri dari yang umum hingga khusus (spesifik). Sedangkan ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Asyad antara lain:

a. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan melestarikan serta merekonstruksi suatu peristiwa atau

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 6-7

objek. Peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film.

b. Ciri Manipulatif

Perubahan suatu kejadian atau objek dimungkinkan kaena media memiliki ciri manipulative. Kejadia yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit saja dengan pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dalam jumlah besar dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.⁶

Berdasarkan pemaparan di atas ciri-ciri umum media yaitu memiliki batasan-batasan berupa perangkat lunak dan perangkat keras dan bisa dilihat serta didengar guna membantu guru memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi yang baik juga membantu peserta didik mudah memahami yang disampaikan guru.

Ada beberapa macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafik juga biasa disebut denga media dua dimensi karena memiliki ukura panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yakni bentuk model seperti padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strip, penggunaan OHP dan lain-lain.

⁶ *Ibid.*, hal. 12-14

d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.⁷

Sedangkan menurut Kasihani, secara umum media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Visual media atau media pandang

Media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh peserta didik, misal gambar, foto, lukisan, benda nyata, dan miniatur.

b. Audio media atau media dengar

Sebuah media untuk ketrampilan menyimak adalah media yang wacana atau isinya perekam atau mendengarkan. Misalnya radio dan *cassette recorder*.

c. Audio visual media atau media dengar dan pandang.

Perpaduan antara media pandang dan media dengar. Misalnya televisi, CD, film dan video.⁸

Ketiga jenis media memiliki kelebihan masing-masing dan jenis ini sesuai dengan gaya belajar peserta didik pada umumnya.

3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran tidak dipungkiri lagi keberadaannya. Karena memang keberadaannya sangat membantu dan dibutuhkan oleh seorang guru. Bahan pelajaran yang sukar dicerna oleh peserta didik mampu lebih mudah dipahami dengan bantuan

⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 237-238

⁸ Kasihani K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.

media. Media dibedakan menjadi beberapa jenis dengan karakteristik yang berbeda-beda dan penggunaannya pun tidak boleh sembarangan. Untuk itu perlu memilihnya dengan baik dan cermat agar dapat digunakan secara tepat. Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media:

- a. Memilih media yang selaras dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Media harus jelas, operasional dan spesifik.
- b. Sesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Aspek ini menjadi pertimbangan penting karena akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.
- c. Memperhatikan kondisi peserta didik. Faktor umum, latar belakang, kecerdasan, budaya dan lingkungan menjadi titik perhatian dan pertimbangan untuk memilih media.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau guru mendesain sendiri media yang akan dipergunakan. Ketersediaan dari pihak sekolah dan guru penting untuk meningkatkan proses pembelajaran.
- e. Media yang dipilih harus dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada peserta didik secara tepat, dengan kata lain tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media sederhana lebih menguntungkan media canggih jika hasil yang dikeluarkan tidak sebanding.⁹

Selain pertimbangan di atas, Wina memiliki sejumlah pertimbangan lain dalam menentukan media yang dapat dirumuskan dengan ACTION, yaitu akronim dari *access, cost, technology, interactivity, organization*, dan *novelty*.¹⁰

- a. *Access*

⁹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 15-16

¹⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem...*, hal. 225

Akses yang mudah menjadi pertimbangan utama untuk memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan peserta didik?

b. *Cost*

Banyak jenis media yang dapat kita gunakan. Dari yang biasa sampai canggih, semakin canggih semakin banyak pula biaya yang dikeluarkan. Biaya yang dikeluarkan harus diperhitungkan dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakannya, semakin menurun pula harga dari suatu media.

c. *Technology*

Suatu media mungkin dapat menarik perhatian kita. Tetapi kita perlu memperhatikan penggunaannya, apakah tersedia dan mudah menggunakannya?

d. *Interactivity*

Media yang baik ialah media yang mampu menampilkan komunikasi dua arah atau interaktif. Ada stimulus dan ada respon dalam pembelajaran yang tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

e. *Organization*

Dukungan organisasi juga menjadi pertimbangan penting dimana semua aspek di dalam sekolah mendukung adanya media yang mampu menciptakan pembelajaran yang baik. Misalnya dukungan dari kepala sekolah dan pengorganisasiannya.

f. *Novelty*

Kebaruan media yang digunakan juga menjadi pertimbangan. Media yang terbaru biasanya media yang lebih baik dan lebih menarik untuk peserta didik.

Kriteria pemilihan di atas merupakan satu kesatuan yang dapat digunakan guru untuk memilih media yang akan digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Semakin banyak kriteria yang terdapat dalam media, semakin baik pula suatu media itu dalam pembelajaran.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Awalnya media digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni sarana guna memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep. Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad, media memiliki tiga fungsi utama, yaitu.¹¹

a. Memotivasi minat dan tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diterapkan akan merangsang peserta didik dan membangun minat mereka sehingga mendengarkan dan bertindak. Peserta didik turut memikul tanggung jawab, melayani sukarela, atau memberikan sumbangan material. Pencapaian tujuan ini mempengaruhi nilai, sikap dan emosi.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 23

b. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan informasi dimana isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berupa drama, hiburan atau memotivasi. Ketika mendengar atau memonton bahan informasi, peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya sebatas persetujuan atau ketidaksetujuan.

c. Memberikan intruksi

Dimana informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menarik, media pembelajaran juga harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Secara khusus Wina Sanjaya berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut.¹²

a. Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-Peristiwa Tertentu

Peristiwa penting atau objek langka dapat diabadikan melalui foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwanya dapat disimpan dan dapat digunakan saat diperlukan. Misalnya pembelajaran tentang proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu.

¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*, hal. 208-210

b. Memanipulasi Keadaan, Peristiwa, atau Objek Tertentu

Dengan media pembelajaran, guru dapat menampilkan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Misalnya dalam penyampaian materi tentang system peredaran darah pada manusia dapat dipaparkan dengan film.

c. Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Peserta didik

Motivasi peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media, perhatian peserta didik menjadi lebih besar kepada pembelajaran karena tertarik dengan media yang digunakan. Misalnya sebelum menjelaskan materi tentang polusi udara, peserta didik dapat diputar film yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas seperti limbah industri.

d. Media Pembelajaran Memiliki Nilai Praktis

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- 2) Media dapat mengatasi batas antar ruang
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- 6) Media dapat merangsang dan memotivasi peserta didik belajar
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal yang konkret sampai abstrak.

Di buku yang lain Wina Sanjaya juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya (1) Fungsi Komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, (2) Fungsi motivasi, jika

pembelajaran hanya mengandalkan ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara optimal akan menimbulkan kebosanan dan ketidaknyamanan suasana kelas, (3) Fungsi Kebermaknaan, melalui media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan aspek kognitif tingkat rendah saja tetapi juga dapat meningkatkan aspek kognitif tingkat tinggi, (4) Fungsi Penyamaan Persepsi, walaupun pembelajaran di atur secara klasikal, nyatanya proses belajar terjadi secara individual, (5) Fungsi Individualis, peserta didik berasal dari berbagai latar belakang keluarga, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuannya pun tidak sama.¹³

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta dapat memicu minat belajar peserta didik.

B. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan foto, gambar atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flash card*. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang di sajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu.¹⁴

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran...*, hal. 73

¹⁴ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 94

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

a. Kelebihan Media *Flash Card*

- 1) Media *flash card* mudah dibawa. Dengan ukuran kecil media ini dapat disimpan dengan mudah bahkan di saku pun bisa, sehingga hanya memakan sedikit ruang, dan dapat digunakan di mana saja.
- 2) Praktis. Pembuatan dan penggunaan media ini sangat praktis, setiap guru mampu membuatnya dan tidak membutuhkan listrik. Dalam penggunaannya kita hanya mengurutkan sesuai dengan keinginan kita dan jikalau sudah dapat disimpan dengan cara diikat atau dengan kotak khusus agar tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat. Media ini menyajikan pesan-pesan singkat pada setiap kartu. Misalnya mengenal angka, huruf atau kata seperti nama buah, hewan dan sebagainya. Media ini memudahkan peserta didik mengingat pesan tersebut. Kombinasi gambar dan teks memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep materi tersebut. Untuk mengetahui nama suatu benda dapat dibantu dengan gambar dan sebaliknya.
- 4) Menyenangkan. Penggunaan media ini bisa memalalui permainan. Misalnya, peserta didik berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu yang telah diacak, dengan berlari peserta didik mencari sesuai dengan perintah, selain mengasah kemampuan berfikir juga melatih ketangkasan fisik.

b. Kekurangan

- 1) Gambar hanya menekankan pada indera mata
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya terlalu kecil untuk kelompok besar.¹⁵

Umumnya segala sesuatu itu ada kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali media pembelajaran *flash card* ini. Kekurangan ini bukanlah suatu halangan untuk memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Sukses tidaknya pembelajaran bukan hanya dipengaruhi dari media saja melainkan juga dari faktor lain seperti profesionalitas guru.

3. Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Media *flash card* dibuat dengan beberapa langkah secara lengkap. Adapun cara-cara dalam pembuatan media agar media layak digunakan dalam proses pembelajaran antara lain.

- a. Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplex dari kardus. Kertas ini digunakan sebagai tempat menempelnya gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Beri tanda pada kertas menggunakan pensil atau spidol dan juga penggaris untuk menentukan ukuran.
- c. Potong kertas tersebut dengan gunting atau pisau katek sesuai dengan ukuran. Buatlah kartu sebanyak materi atau gambar yang akan digunakan

¹⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...*, hal. 95

- d. Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas dapat dilapisi dengan kertas halus seperti kertas HVS.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti pensil untuk membuat desain, pensil warna atau cat air. Pilihan lain dapat menggunakan desain komputer lalu ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang ditempel merupakan gambar yang sudah ada misalnya dari toko, maka gambar-gambar tinggal dipotong dan ditempelkan dengan menggunakan lem atau perekat.
- g. Akhir pengerjaan ialah memberikan tulisan pada bagian belakang kartu dengan nama objek yang sesuai. Nama bisa menggunakan beberapa bahasa seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.¹⁶

4. Persiapan Penggunaan Media *Flash Card*

Praktek 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.

- a. 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

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

didik. Alat dan bahan yang diperlukan harus dipersiapkan. Periksa urutan gambar untuk mengecek bila mana ada yang terlewat.

b. 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.

c. Mempersipkan 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.

d. Cara menggunakan *flash card*

- 1) Kartu yang sudah tersusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik
- 2) Gantilah satu persatu kartu tersebut setelah selesai menjelaskan
- 3) Berilah kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat guru. Mintalah peserta didik mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampai semua mendapat kesempatan melihat kartu tersebut.

- 4) Jika sajian menggunakan permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan jika perlu disusun. Siapkan peserta didik yang akan berlomba missal mencari gambar mobil, maka peserta didik menghampiri kotak untuk mengambil kartu sesuai dengan instruksi.¹⁷

Berdasarkan uraian garis besar mengenai media *flash card* di atas, media ini baik digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas, dibuktikan dengan banyaknya penelitian-penelitian tentang media ini dengan hasil yang positif. Salah satunya yang dilakukan oleh Ni Luh Made Setiawati, dkk.,¹⁸ menyusun jurnal dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan”. Rata-rata kelas setelah perlakuan sebesar 86,28, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 65. Media *flash card* salah satu media yang sederhana tetapi memiliki manfaat utamanya untuk menampilkan dan melatih kosa kata.

C. Minat Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Minat Belajar

Proses belajar mengajar diharapkan dapat tercipta dengan efektif maka perlu adanya minat peserta didik dalam belajar sehingga dengan

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

¹⁸Ni Luh Made Setiawati, dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*, (Singanegara: Universitas Pendidikan Ganesha, 2015)

minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diamati.¹⁹ Minat belajar berasal dari dua kata yaitu “minat” dan “belajar”. Menurut Hilgard, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.²⁰ Jika konteks yang dibicarakan dalam belajar maka minat belajar yaitu kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang saat proses belajar.

Beberapa ahli menyampaikan pendapatnya tentang pengertian minat belajar, antara lain.

- a. Menurut Uzer Usman, minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.²¹
- b. Menurut Muhibbin Syah, minat secara sederhana adalah kecenderungan dan kegairahan terhadap sesuatu.
- c. Menurut Djamarah, minat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Adanya ketertarikan akan menjadikan peserta didik berminat terhadap pelajaran karena ada ketertarikan.

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.²² Dapat diambil

¹⁹ Singgih D. Gunarsa, Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2004) hal. 83

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 57

²¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 22

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu), hal. 121

benang merahnya bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu hal dibandingkan dengan hal yang lainnya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik harus dilakukan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Sesuai firman Allah dalam QS. Al-Isra' ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya:

“Katakanlah (Muhammad), Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang benar jalannya.”²³

Firman diatas menjelaskan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan keadaanya. Hal ini memiliki maksud bahwa dalam melakukan sesuatu perbuatan memerlukan media untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti meningkatnya minat peserta didik yang secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil 4 aspek utama minat,

a. Perasaan Senang

Setiap kegiatan dan pengalaman yang dilakukan selalu diiringi dengan perasaan baik itu perasan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya timbul karena kegiatan mengamati, mengingat atau memikirkan sesuatu. Jika peserta didik berpenilaian

²³DEPAG, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Solo:PT Tiga Serangkai, 2015), hal. 290

positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya. Sedangkan jika penilaiannya negatif maka yang timbul ialah perasaan tidak senang.

b. 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.

c. 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.

d. 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.²⁴

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.

Sedangkan berdasarkan penilaian terhadap objek melalui proses belajar untuk menghasikan keputusan tertarik atau tidak tertarik, minat dibagi menjadi dua aspek, yaitu:²⁵

a. 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.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang

²⁴ Iif Dwi Rahmadani, *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulungagung. 2019

²⁵ Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, cet. 5, (Jakarta: Erlangga, 2002), hal. 422

menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memotivasikan 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.

2. 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, yaitu:

a. Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal yang berasal dari individu itu sendiri ataupun eksternal yang berasal dari lingkungan. Misalnya seseorang ingin memperdalam tentang sastra, tentu dia akan berminat untuk membaca pengetahuan tentang bidang yang diinginkannya.

b. 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.”²⁶

c. 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 belajar dengan 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

²⁶ Singgih D. Gunarsa, Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan...*, hal. 68

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.

d. 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.

e. 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.

f. 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.

g. 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.

h. 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.

i. 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.

j. 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 penggunaannya.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Sering kali untuk mengetahui atau mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan dengan menggunakan hasil belajar. Hasil belajar sendiri berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh akibat melakukan suatu tindakan atau proses. Sedangkan belajar ialah tahapan perubahan tingkah laku seseorang yang relatif sama sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif.²⁷ Manusia memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hal. 64

Pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli, diantaranya.

- a. Menurut Asep Jihad, hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.²⁸
- b. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, hasil belajar adalah realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan gerak.²⁹
- c. Menurut Dimiyanti dan Mujiono, hasil belajar adalah tujuan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis kepada perubahan yang positif dapat meningkatkan hasil belajar yang kemudian disebut proses belajar. Proses belajar ini diakhiri dengan perolehan hasil belajar yang terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas.³⁰

Hasil belajar juga memiliki arti kemampuan peserta didik setelah mendapat pengalaman belajar.³¹ Hasil belajar ini ditandai dengan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik pada diri orang yang belajar dan bersifat relatif permanen.

²⁸ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal. 14

²⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 102

³⁰ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal. 3

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 22

Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari tujuan pendidikan pada saat peserta didik mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar mengakibatkan perubahan dalam sikap dan tingkah lakunya.³² Sesuai firman Allah dalam QS. An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ، وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

”(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka memikirkannya (mengambil pelajaran daripadanya).³³

Ayat diatas menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru harus mewakili materi yang diajarkan. Selain itu juga dimaksudkan agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik dan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mendapat hasil yang memuaskan (optimal).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik sebuah penjelasan dimana hasil belajar ialah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan proses belajar dan menghasilkan perubahan lebih baik pada diri individu yang belajar.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom terdapat tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, antara lain pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

³² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2009), hal. 45

³³ DEPAG, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, hal. 272

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan keterampilan. Ranah psikomotor baik motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi (menghubungkan, mengamati).

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersadal dari diri individu tersebut, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Keduanya saling berkaitan dan sangat penting dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam Ahmadi dan Supriyono, yang termasuk faktor internal diantaranya ialah.³⁴

- a. Faktor jasmaniah, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, penciuman, pendengaran, komponen tubuh dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis yang terdiri dari faktor intelektual misalnya kecerdasan dan bakat, serta non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu, misalnya sikap, kebiasaan, minat, motivasi dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan fisik dan psikis.
Sedangkan yang tergolong faktor eksternal antara lain.

³⁴ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 138

- a. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan kelompok .
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian
- c. Faktor lingkungan fisik seperti sarana prasarana belajardi sekolah dan di rumah.
- d. Faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa motivasi dan minat belajar berperan penting terhadap hasil belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi kecerdasanya saja melainkan juga dari aspek lain seperti minat, motivasi, kebiasaan dan sebagainya.

E. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris

1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di sekolah dasar sejak tahun 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal. Walaupun dalam kenyataanya ada sekolah dasar yang sudah memprogramkan pelajaran bahasa inggris bagi peserta didiknya sebelum tahun tersebut, terutama sekolah-sekolah swasta yang mampu menyediakan pengajar dan bahan ajarnya.³⁵ Dan saat ini bahasa Inggris sudah sangat *familiar* dikalangan anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Perkembangan bahasa inggris sendiri juga cukup baik di dukung dengan berbagai media.

³⁵ Kasihani Suyanto, *English For Young...*, hal. 1

Menurut Curtain dan pesola seperti yang dikutip oleh Suyanto, dewan sekolah dan persatuan orang tua murid perlu memberikan alasan kuat dan bukti nyata sebelum sekolah membuat keputusan atau kebijakan. Perlu dipertimbangkan tentang waktu yang tersedia, dana, dan jenis program ini. Program Bahasa Inggris ini perlu menyetengahkan manfaat dari pembelajaran bahasa, pilihan bahasa mana yang harus diajarkan, jenis kegiatan pembelajaran yang akan dipakai, dan sebagainya. Dasar pemikiran yang meyakinkan dan perencanaan yang mantap akan dapat membantu perlunya keberadaan pelajaran bahasa asing di sekolah dasar.³⁶

Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa ketrampilan menyimak (listening), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Ketrampilan bahasa ini disajikan secara terpadu, seperti yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

a. *Listening* (ketrampilan menyimak), bagi sebagian peserta didik ketrampilan ini dianggap sulit karena kosa kata yang mereka miliki masih sangat terbatas. Kesulitan mereka akan terbantu jika apa yang disampaikan guru di iringi dengan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Anak-anak dapat lebih memusatkan perhatian terhadap apa yang mereka dengarkan jika disertai kegiatan yang melibatkan mereka, kemudahan ini akan membuat mereka termotivasi dari pada jika mereka

³⁶ Kasihani Suyanto, *English For Young...*, hal. 4

disuruh mendengar kemudian menulis apa yang mereka dengar. Apalagi bahasa Inggris tidak mereka dengar di luar kelas maupun di rumah

- b. *Speaking* (ketrampilan berbicara), dari semua insting yang dimiliki anak sebagai pembelajar muda bahasa Inggris, insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah yang paling penting untuk pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak biasanya ingin segera menggunakan bahasa yang mereka pelajari untuk berkomunikasi dalam kegiatan *speaking* guru harus memperlihatkan tujuan dari kegiatan tersebut. Pada kegiatan terkontrol dimana tujuannya adalah mempraktikkan bahasa yang dipelajari dengan benar dan mengutamakan *accuracy*, guru dapat mengoreksi kesalahan pada waktu itu juga. Dalam kegiatan *speaking* yang bersifat lebih bebas, misalnya pada kegiatan, *games*, *role play* dan *questions and answer*, tujuannya adalah memberi semangat pada peserta didik untuk mengemukakan idenya dan fokusnya pada isi (*content*) dan bukan pada struktur.
- c. *Reading* (ketrampilan membaca), dalam kegiatan membaca, peserta didik hendaknya mengerti tujuan dari kegiatan tersebut, apakah tujuan mereka membaca untuk mengerti inti dari bacaan itu atau mereka harus membaca untuk mendapatkan suatu informasi tertentu saja. Dalam hal ini peserta didik tidak harus mengerti dari kata perkata melainkan yang terpenting mereka bisa mengerti konteks dari suatu bacaan. Yang terpenting dari guru adalah memberikan rambu-rambu agar peserta didik memiliki strategi dalam membaca suatu wacana. Pengetahuan umum dan

perbendaharaan kata yang telah dimiliki serta penggunaan gambar diharapkan dapat membantu anak dalam mengerti isi suatu bacaan. Penggunaan awal ini merupakan dasar yang kemudian ditambah dengan pengalaman belajar, akhirnya dia akan mendapat pengetahuan baru. Ada beberapa hal yang dapat membantu agar kegiatan membaca menjadi lebih menarik, antara lain:

- 1) Menggunakan gambar sebagai alat bantu
- 2) Memberikan pertanyaan-pertanyaan
- 3) Menunjukkan judul dan meminta peserta didik untuk menebaknya
- 4) Kalimat-kalimat tidak terlalu panjang agar tidak membingungkan peserta didik.³⁷

- d. *Writing* (ketrampilan menulis), ketrampilan menulis merupakan kelanjutan dari kegiatan terdahulu. Kegiatan ini hendaknya disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris. *Writing* merupakan ketrampilan yang kompleks karena memerlukan kemampuan mengeja, struktur, dan penggunaan kosa kata.

Kegiatan menulis dapat berupa menulis kalimat singkat untuk menjelaskan suatu gambar, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, atau menggabungkan penggalan kalimat sehingga menjadi kalimat yang benar dan bermakna. Dapat dikatakan pula bahwa pembelajaran pola bahasa yang diintegrasikan melalui tiga kegiatan terdahulu (*listening, speaking, and reading*) bisa untuk mengetahui apakah anak-anak sudah menguasai bahasa Inggris melalui kegiatan menulis.

³⁷ Kasihani Suyanto, *English For Young...*, hal. 23

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar yang biasa disebut EYL (*English for Young Learners*). Dan yang dimaksud adalah pembelajar usia muda yang belajar bahasa Inggris, mereka adalah anak-anak usia sekolah dasar yang mendapatkan pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal disekolahnya, secara umum mereka adalah pembelajar pemula.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut :

a. Bahasa Ibu

Insting, karakteristik, dan ketrampilan yang sudah terbentuk dalam mempelajari bahasa ibu atau bahasa pertama sangat membantu anak dalam mempelajari bahasa baru, dalam hal ini bahasa Inggris. Ada persamaan antara pola pembelajaran bahasa ibu dan bahasa asing, tetapi banyak pula perbedaan terutama dalam hal ejaan, ucapan termasuk tekanan dan intonasi, struktur dan kosakata.

b. Bahan Ajar

Pemilihan materi sebagai bahan ajar dengan teknik pembelajaran yang sesuai dengan usia dan minat anak akan dapat menyenangkan peserta didik. Anak-anak mempunyai perhatian yang besar terhadap hal-hal yang menyangkut kesenangan mereka, misalnya tentang binatang, hobi, keluarga, makanan. Bahan ajar hendaknya hendaknya dapat merangsang peserta didik belajar aktif dengan tujuan yang jelas dan bermakna.

c. Interaksi sosial

Komunikasi antara peserta didik dan guru serta peserta didik dan peserta didik yang hangat akan memberikan rasa aman pada pebelajar pemula dan meningkatkan rasa percaya diri dalam mempelajari bahasa baru. Interaksi social anak untuk menggunakan bahasa dan membuat mereka untuk saling belajar.

d. Media pembelajaran

Pembelajaran akan lebih efektif jika guru menggunakan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat visual. Penggunaan media yang berbentuk benda nyata, gambar, dan miniatur dapat membuat penyajian materi lebih menarik dan menyenangkan.

e. Latar belakang keluarga

Faktor latar belakang keluarga juga dapat menunjang atau menghambat keberhasilan anak belajar bahasa inggris. Tersedianya kamus, buku, dan fasilitas lain dirumah serta *support* orang tua.³⁸ Dukungan orang tua dari segi pemikiran maupun materi sangat mempengaruhi peserta didik.

3. Kosa Kata Bahasa Inggris

a. Pengertian Kosa Kata Bahasa Inggris

Kosa kata merupakan bagian yang pokok dalam mempelajari bahasa, karena hakekat bahasa adalah sekumpulan kosa kata. Para pakar

³⁸ Kasihani Suyanto, *English For Young...*, hal. 21

Bahasa Asing juga sepakat bahwa belajar kosa kata, merupakan tuntutan mendasar dari proses pembelajaran bahasa kedua.³⁹

Kosa Kata Bahasa Inggris dikenal dengan nama *vocabulary*. Kosa kata atau *vocabulary* merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Kosa kata bahasa Inggris yang perlu dipelajari oleh peserta didik sekolah dirasa diperkirakan sebanyak lebih kurang 500 kata.⁴⁰

Dilihat dari segi tingkat pemakaian, kosa kata dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu kosa kata produktif dan kosa kata reseptif. Kosa kata produktif disebut juga kosa kata aktif atau yang sering digunakan baik dalam berbicara maupun menulis, sedangkan kosa kata reseptif disebut pula kosa kata pasif yang hanya dipahami dalam konteks bacaan dan materi yang didengar.

b. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris

Dalam penyampaian pesan melalui bahasa, pemilihan kosa kata yang tepat merupakan hal penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki. Pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa, banyak ditentukan oleh pemahaman yang tepat terhadap kosa kata yang digunakan di dalamnya. Pembelajaran kosa kata berkaitan dengan penguasaan makna kata-kata, di samping

³⁹Anin Nurhayati, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, (Tulungagung: Diktat Tidak Diterbitkan, 2006), hal. 27

⁴⁰Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners...*, hal. 43

kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula.

Pada umumnya, anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosa kata bila ditunjang dengan media atau alat peraga, misalnya gambar atau benda nyata. Kegiatan mengajar bahasa biasanya merupakan kegiatan yang terintegrasi yang memadupadankan materi dengan pengalaman langsung yang dialami peserta didik dalam proses belajar.. Guru dapat mengajar kosa kata dalam konteks menggunakan struktur pola kalimat tertentu untuk melatih keterampilan berbicara. Untuk lebih menarik perhatian peserta didik, penggunaan *flash card*, gambar, atau benda nyata sangat dianjurkan.

F. Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Karena dengan media, sesuatu yang tidak jelas bisa diperjelas dan mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata. Media juga mampu mewakili apa yang guru kurang mampu sampaikan melalui kata-kata. Pemilihan media juga harus diperhatikan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai secara efektif dan efisien.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan mampu memunculkan permasalahan. apabila seorang pendidik kurang mempertimbangkan hal berikut: (1) Media yang

dipilih harus selaras dengan pembelajaran yang telah ditetapkan⁴¹, (2) Penggunaan media dalam pembelajaran ini perlu waktu, tenaga, dan biaya dalam penggunaannya.⁴²

Seperti halnya media gambar lainnya, *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.⁴³ Dengan media ini, anak yang sebelumnya bermalas-malasan dalam belajar akan termotivasi sehingga muncul minat untuk mempelajarinya lebih dalam lagi baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru. Penggunaan *flash card* dalam kegiatan kelas bahasa Inggris dapat membantu guru untuk:

1. Memperkenalkan dan memantapkan konsep singular dan plural.
2. Memperkenalkan dan memantapkan numbers.
3. Memperkenalkan dan memantapkan konsep *a few* dan *a lot of*.
4. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik (pemantapan kosa kata dan warna).
5. Memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.⁴⁴

Media juga membawa dampak terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Media yang dapat dikategorikan sebagai bagian dari sarana pembelajaran memiliki kaitan dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Menurut Mulyasa ada dua jenis sarana pembelajaran yang pertama sarana pembelajaran yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar seperti kapur tulis, spidol, papan tulis, bahan ajar (materi,

⁴¹ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 15

⁴² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hal. 83

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 119

⁴⁴ Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners...*, hal. 108

buku paket), yang kedua sarana pembelajaran yang tidak langsung berhubungan dengan proses belajar mengajar seperti lemari arsip sekolah.⁴⁵

Sarana yang memadai akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang baik, namun apabila dalam sekolah tersebut sarana pembelajaran tidak memadai juga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang rendah karena sarana pembelajaran sendiri juga sebagai penunjang dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Sarana pembelajaran yang tidak memadai juga akan mengganggu proses belajar mengajar karena terkendala dengan keterbatasan alat. Di sinilah peran seluruh komponen sekolah yang diharapkan mampu mendukung pembelajaran yang maksimal.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengaruh media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik sudah pernah dilakukan dan mendapat hasil yang relevan. Berikut ini hasil penelitiannya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Wining Sekarini mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame”. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Arab peserta didik MIT Muhammadiyah 01 Sukarame. hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dapat dijelaskan bahwa: hasil peningkatan

⁴⁵ Rostiyah N. K. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Rineka Cipta, 2012), hal. 45

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

2. Skripsi yang ditulis oleh Rizti Sholichah mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang berjudul “Pengembangan Media *Card English vocabulary* dalam Pembelajaran Kosa kata Bahasa Inggris untuk Peserta didik MI/SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mempunyai kelayakan sangat baik menurut ahli media dengan skor 47, sangat baik menurut ahli materi dengan skor 51, baik menurut *peer reviewer* dengan skor rata-rata 88,5 dan sangat baik menurut guru bahasa Inggris dengan skor rata-rata 98,67. Kemudian berdasarkan respon peserta didik diperoleh kualitas baik dengan skor rata-rata 62,27.
3. Skripsi yang ditulis oleh Indah Purnama Sari mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan Universitas Lampung yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasilnya Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada analisis hasil kemampuan berhitung posttest dengan menggunakan rumus Uji-t diperoleh r hitung 4,353 dengan $N = 30$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 2,002; sehingga r hitung $>$ r tabel ($4,353 > 2,002$). Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga hipotesis menyatakan

bahwa ada pengaruh signifikan setelah belajar menggunakan media pembelajaran *flash card*.

4. Skripsi yang ditulis oleh Tri Endah Lestari mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Materi Keragaman Suku Bangsa Setempat di MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun 2017/2018”. Hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa setempat bagi peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kedungjati Grobogan tahun pelajaran 2017/2018. dapat dikehui dari pra siklus, siklus I, dan siklus II selalu meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari prosentase ketuntas dalam mengikuti pembelajaran hasil pra siklus terdapat 44,44% (8 peserta didik tuntas), siklus I 77,78% (14 peserta didik tuntas), dan siklus II 94,44% (17 peserta didik tuntas). Dari hasil keseluruhan dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun 2017/2018 telah berhasil.

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Wining Sekarini “Penggunaan Media <i>Flash Card</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame”.	a. Variabel menggunakan media <i>flash card</i>	a. Mata Pelajaran Penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran bahasa Inggris b. Lokasi Penelitian terdahulu di MI Terpadu, sedangkan

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>penelitian ini di SD Islam</p> <p>c. Jenis Penelitian Penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan ini penelitian kuantitatif</p>
2	Rizti Sholichah “Pengembangan <i>Media Card English vocabulary</i> dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Peserta didik MI/SD”.	<p>a. Variabel yang digunakan yaitu <i>media flash card</i></p> <p>b. Mata pelajaran yang diambil sama-sama bahasa Inggris</p>	<p>a. Lokasi Penelitian terdahulu berlokasi di Yogyakarta, sedangkan penelitian ini di Tulungagung</p> <p>b. Jenis Penelitian Penelitian terdahulu menggunakan R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan Kuantitatif</p>
3	Indah Purnama Sari “Pengaruh Penggunaan <i>Media Pembelajaran Flash Card</i> terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”.	<p>a. Sama-sama menggunakan penelitian Kuantitatif</p> <p>b. Variabel yang digunakan sama-sama <i>media flash card</i></p>	<p>a. Lokasi Penelitian terdahulu berlokasi di SDN 2 Rawa Laut Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini berlokasi di SDI Al-Munawwar Tulungagung</p> <p>b. Kelas Penelitian terdahulu memilih kelas 1, sedangkan penelitian ini memilih kelas 2</p>
4	Tri Endah Lestari “Penggunaan <i>Media Flashcard</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Materi Keragaman Suku Bangsa Setempat di MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun 2017/2018”.	<p>a. Variabel sama-sama menggunakan <i>media flash card</i> dan hasil belajar</p>	<p>a. Lokasi berbeda Penelitian terdahulu berlokasi di MI Grobogan, sedangkan penelitian ini di SDI Al-Munawwar Tulungagung</p> <p>b. Jenis Penelitian Penelitian terdahulu menggunakan PTK, penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif.</p>

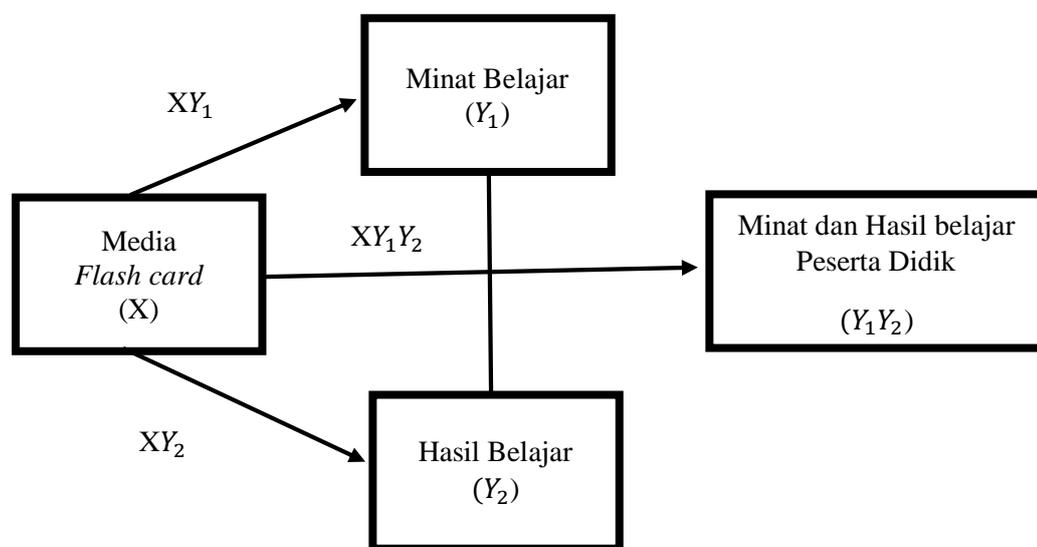
H. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kerangka berpikir juga merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.⁴⁶ Dalam penelitian ini media *flash card* menjadi tolak ukur utama yang digunakan oleh pendidik untuk mengetahui seberapa minat dan keberhasilan belajar peserta didik dalam belajar.

Peserta didik belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Namun, ada kalanya peserta didik mengalami kendala seperti kurang dapat mengerti karena menggunakan media yang kurang tepat atau menggunakan media yang itu-itu saja sehingga kurang menarik. Minat peserta didik dapat diketahui melalui besarnya perhatian mereka dalam kegiatan belajar mengajar, aktif dalam pembelajaran dan lain-lain. Adapun kerangka penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar Tulungagung”, sebagai berikut.

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik



⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: ALFABETA CV, 2016), hal. 60