

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Flashcard*

1. Pengertian *Flashcard*

Flashcard merupakan media edukasi berbentuk kartu berisi gambar dengan tulisan atau simbol yang saling berkaitan dengan gambar pada *flashcard*, media ajar *flashcard* diperuntukan untuk anak dengan tujuan merangsang minat belajar. Gambar pada *flashcard* bisa bervariasi seperti; gambar binatang, gambar peralatan rumah, gambar buah dan sayuran, bentuk-bentuk angka dan sebagainya. Namun ada banyak jenis gambar pada *flashcard* karena guru dapat menyesuaikan gambar pada *flashcard* sesuai dengan topik pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi tempat mengajar. *Flashcard* selain sebagai media belajar yang efektif bagi anak untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan menghafal juga dapat menjadi media bermain bagi anak.¹⁶

¹⁶ Ida Ayu Sugiantiningsih dan Putu Aditya Antara, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 3 (2019): 300.

Flashcard dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam kelas karena mengarahkan guru dan siswa dengan belajar sambil bermain. *Flashcard* sendiri merupakan media ajar yang sangat sederhana tetapi sangat bermanfaat untuk melatih kosa kata dalam pembelajaran. Tulisan yang dibuat dengan warna yang menarik pada *flashcard* dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, menambah motivasi belajar, bahan ajar yang digunakan akan lebih jelas maknanya, mencegah siswa menjadi bosan, dan siswa akan terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar dan bermain sebagai akibat dari tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi yang diajarkan.¹⁷

Permainan menggunakan media *flashcard* dilakukan agar anak dapat lebih cepat mengenal huruf dan menarik minat belajar anak sehingga kemampuan ingatan anak juga dapat terstimulus dengan baik . Permainan menggunakan *flashcard* akan membuat anak bereksplorasi dengan gambar yang ada sehingga aspek

¹⁷ Cecep Wahyu Hoerudin dan Bahasa Indonesia, "Penerapan Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Jurnal Primary Edu* 1, no. 2 (2023): 238.

perkembangan pada anak akan berkembang dan anak akan dapat mengenal huruf dan kata dengan lebih cepat. *Flashcard* merupakan media visual dengan melibatkan indera penglihatan tetapi penggunaan *flashcard* juga akan membentuk artikulasi bahasa anak dan anak akan mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui anak baik secara langsung maupun tidak langsung.¹⁸

2. Manfaat *Flashcard*

Flashcard yang menarik tentu akan membuat anak berminat untuk terus belajar, media ajar *flashcard* dapat membantu anak belajar berkonsentrasi, membaca sejak dini, menstimulasi memori otak kanan anak, serta meningkatkan kosakata dengan cepat.¹⁹ Selain itu dengan *flashcard* anak akan cepat menghafal serta mengenal huruf, anak juga tidak hanya belajar bahasa tetapi dari *flashcard* anak dapat belajar banyak hal.²⁰

¹⁸ I Nyoman Adi Putra, "Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja," *Jurnal EDUTECH* 6, no. 1 (2018): 32.

¹⁹ Abu Hasan Agus R, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard 3D," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 01 (2023): 73.

²⁰ Ibid.

3. Kelebihan *Flashcard*

Flashcard merupakan media belajar yang sangat baik, efisien juga menarik minat serta menyenangkan sehingga mempermudah anak untuk mengingat dan menghafal.²¹ Simbol, gambar serta angka dan tulisan yang ada di *flashcard* dapat mempermudah guru dalam penggunaannya karena sangat mudah di bawa dan dibuat karena ukurannya yang praktis,²² juga dalam penerapan tidak diperlukan keterampilan khusus, media ini tidak memerlukan listrik dan alat peraga lainnya. Melalui penerapan media *flashcard* anak akan mendengarkan kata yang diucapkan oleh guru sehingga artikulasi anak akan terbentuk dan anak mendapat pengetahuan baru.²³

²¹ Indaria Tri Hariyani, "Penggunaan flashcard untuk kemampuan membaca anak 5 tahun dengan metode bercerita," *Jurnal AUDHI* 4, no. 2 (2022): 88.

²² Hastari, "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Lisan Anak Usia 4-5 Tahun."

²³ Putra, "Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja."

4. Kelemahan *Flashcard*

Kelemahan dari flashcard yaitu²⁴:

- a. Gambar yang tidak jelas serta tulisan yang kecil dan warna yang kurang mencolok akan membuat anak tidak tertarik dan merasa bosan.
- b. Apabila media ini digunakan pada kelas kelompok besar akan sulit diterapkan karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
- c. Tidak dapat digunakan pada anak yang mengalami keterbatasan melihat karena media *flashcard* hanya dapat dilihat.

B. Perkembangan Bahasa Anak

Pentingnya bahasa bagi semua orang karena bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Menurut Vygotsky jika tidak ada interaksi sosial dengan orang lain maka bahasa tidak akan dapat

²⁴ Cahya dan Sari, "Penggunaan Flashcard Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini."

berkembang, bahasa awalnya hanya digunakan untuk berkomunikasi namun bahasa berkembang menjadi sarana untuk menyelesaikan sebuah masalah. Seseorang mampu melakukan interaksi dengan orang lain dan mengekspresikan pikirannya semuanya dilakukan melalui bahasa.²⁵ Aspek perkembangan bahasa adalah aspek yang penting distimulasi pada masa awal pertumbuhan anak sebab semua aspek perkembangan anak saling berkaitan dengan bahasa baik dari seni, emosi, sosial bahkan kognitif anak.²⁶

Aspek bahasa anak dimulai dari fase jeritan, teriakan, ocehan lalu meniru dan terus berkembang hingga menjadi perbendaharaan kata sehingga akhirnya anak mampu mengungkapkan sebuah bahasa.²⁷ Perkembangan bahasa pada anak akan terus terstimulasi seiring dengan bertumbuhnya anak. Pada hakekatnya

²⁵ Umi Atun Zahro, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua" (2020): 187–198.

²⁶ Hilda Zahra Lubis, "Metode Pengembangan Bahasa Anak Prasekolah," *Jurnal RAUDHAH* 06, no. 02 (2018).

²⁷ Ibid.

perkembangan berbahasa ada empat tahap perkembangan yakni: mendengar, berbicara, membaca dan menulis.²⁸

C. Kosakata Bahasa Inggris Anak

1. Pengertian kosakata bahasa Inggris

Vocabulary atau kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, agar seseorang dapat menghubungkan tiap keterampilan berbahasa maka kunci utama adalah menguasai *vocabulary* terlebih dahulu. Untuk dapat memahami setiap kata yang didengar, dibaca dan ditulis serta diucapkan maka penguasaan yang baik perlu diperhatikan, setiap kata yang telah dimengerti mungkin akan digunakan untuk membentuk kalimat baru maka dari itu kosakata dapat dikatakan sebagai kumpulan kata yang telah dimengerti lalu digunakan untuk menyusun kalimat baru.²⁹ Untuk menunjang kelancaran dalam berkomunikasi maka seseorang harus menguasai salah satu aspek

²⁸ R, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard 3D."

²⁹ Wardah, "Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Make a Match," *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (2022): 139.

dalam berbahasa yaitu kosakata. Kosakata tidak bisa lepas dari kata karena unsur paling penting dalam bahasa dan kosakata adalah kata yang mempunyai makna.³⁰ Kosakata adalah sekumpulan kata yang dalam bahasa Inggris disebut *vocabulary* yang merupakan komponen bahasa yang tercipta dari kumpulan kata yang penting untuk dipelajari terutama bagi anak usia dini, bertambahnya kosakata yang dipahami, anak akan cepat didalam berkomunikasi karena komunikasi yang baik tidak bisa tercipta tanpa adanya kosakata yang cukup.³¹

2. Indikator peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini

Anak yang memiliki kosakata cukup atau *vocabulary* akan cepat dalam perkembangan bahasanya dan dapat dilihat dari kemampuan anak saat berbicara atau mengungkapkan bahasa sehingga semakin anak sering mengungkapkan kata akan semakin

³⁰ Zahro, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua."

³¹ Mahardika, "Pengaruh Media Youtube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun."

meningkat pula kosakata yang dimiliki anak.³² Adapun lingkup peningkatan kosa kata berbahasa Inggris untuk anak usia dini yaitu:

a. Mampu menirukan bunyi kata

Anak mampu mengucapkan kata dengan tepat dan jelas sesuai dengan bunyi kata, misalnya mengucapkan kata *butterfly* anak masih sering mengucapkan tidak sesuai bunyi dan yang terdengar menjadi seperti burflai.

b. Mampu mengingat kata

Saat mendengar kata baru anak dapat mengingatnya dan bisa mengucapkan kata tersebut.

c. Mampu mengartikan kata

Anak mampu mengerti kata yang didengar dan diucapkannya seperti *chicken* berarti ayam, dan kupu-kupu yaitu *butterfly*.

d. Menunjukkan gambar yang diminta.

³² M. Yusuf Tahir, "Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan," *Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2019): 47.

Anak bisa menunjukkan gambar yang telah diucapkan oleh guru.

- e. Mengucapkan kata dalam bahasa Inggris sesuai perintah beserta artinya³³

Anak mampu mengucapkan kata dengan benar seperti *newspaper* yaitu koran.

D. Penerapan *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 tahun

Usia dini adalah waktu dimana anak-anak senang bermain karena melalui bermain anak dapat mengembangkan imajinasinya serta sebagai media belajar. Masa *golden age* pada anak merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan pada anak berlangsung dengan sangat pesat sehingga pada masa inilah rasa ingin tahu dalam berbagai hal pada anak sangat tinggi. Perkembangan yang penting untuk diperhatikan pada anak yaitu perkembangan aspek

³³ Ibid.

bahasanya terutama pada peningkatan kosakata bahasa kedua yaitu bahasa Inggris.³⁴

Kunci seseorang menguasai bahasa baik dalam kemampuan menulis, berbicara dan mendengarkan adalah dengan menguasai kosakata, jika seseorang ingin mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik maka harus terus memperkaya kosakata yang dimilikinyan.³⁵ Karena pertumbuhan pada anak adalah masa dimana dunia anak dipenuhi dengan bermain, maka dari kegiatan bermain tersebut juga anak banyak belajar hal baru serta dari bermain anak dapat menumbuhkan berbagai aspek perkembangan, sehingga aspek bahasa pada anak dapat dikembangkan melalui permainan edukatif berupa *flashcard*.³⁶

Adanya gambar, simbol, angka serta warna dan tulisan pada *flashcard* membuat anak tertarik untuk mengenal hal baru yang dapat memicu otak kanan anak serta efektif membantu anak

³⁴ Rahmasari et al., "Penerapan Media Flash Card Dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini."

³⁵ Niswatin Nurul Hidayati, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar," *AL HIKMAH:INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD ISLAMIC EDUCATION* 1, no. 1 (2017): 67–86.

³⁶ Ibid.

belajar mengingat gambar, bentuk bahkan menambah perbendaharaan kata pada anak.³⁷ *Flashcard* dapat memudahkan penyampaian materi kepada anak-anak karena gambar, tulisan serta warna yang menarik. Adapun cara menerapkan *flashcard* selama proses pembelajaran yaitu.³⁸

- a. Guru memperlihatkan *flashcard* kepada anak dengan cara memegang kartu lalu menanyakan gambar apa yang anak lihat pada kartu.
- b. Anak mengucapkan secara mandiri gambar yang dilihat pada kartu.
- c. Guru mengucapkan gambar yang terdapat pada kartu menggunakan bahasa Inggris.
- d. Anak mengulang perkataan guru.

E. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu tentang media belajar *flashcard* dan kosa kata berbahasa Inggris anak pada usia dini:

³⁷ R, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard 3D."

³⁸ Cahya dan Sari, "Penggunaan Flashcard Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini."

Pertama, Nita Puspitasari, Membahas Penerapan Media *Flashcard* dalam peningkatan kognitif serta bahasa anak. Pada penelitian tersebut *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kognitif dan bahasa anak yang dibuktikan dengan anak bisa melakukan 2-3 perintah sederhana serta anak meniru kalimat sederhana dan menjawab pertanyaan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan dilakukan pada kelompok A1, A2 yang menjadi kelompok eksperimen sedangkan kelas A3, A4 menjadi kelompok kontrol.³⁹

Kedua, Pascalian Hadi Pradana, yang membahas penggunaan *Flashcard* untuk mengembangkan bahasa Anak. Pada penelitian tersebut perkembangan bahasa anak dikatakan baik sekali akibat penerapan *flashcard* karena anak telah mampu melakukan 2-3 perintah dan dapat meniru kalimat serta merespon pertanyaan dengan baik serta mampu menyebutkan kata dengan

³⁹ Nita Puspitasari, "Penerapan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada anak usia 4-5 tahun," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8545–8559.

jelas. Metode yang digunakan untuk menentukan daerah penelitian yaitu dengan *purposive sampling*.⁴⁰

Ketiga, Nice Maylani Asril dalam artikelnya membahas tentang upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak-anak melalui penggunaan wayang dalam video pembelajaran. Pada penelitian tersebut menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE sehingga menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif dengan hasil penelitian berada pada kualifikasi sangat tinggi, dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat terbantu dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka.⁴¹

Keempat, V Caroline, N. A. Suryani dkk. Membahas Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bernyanyi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Pada siklus I, rata-rata peningkatan kosakata

⁴⁰ Pradana, "Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak."

⁴¹ Putu et al., "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran."

bahasa Inggris anak berada pada kriteria "mulai berkembang." Sedangkan pada siklus II, peningkatan kosakata anak mencapai kriteria "berkembang sangat baik." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bernyanyi dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak secara signifikan. Sehingga, metode ini efektif dalam membantu perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, khususnya dalam hal penguasaan kosakata baru.⁴²

Dari keempat penelitian diatas ada dua penelitian yang berfokus pada penggunaan *flashcard* sebagai media untuk meningkatkan dan mengembangkan bahasa serta kognitif anak, sehingga jika dari kedua penelitian tersebut menggunakan *flashcard* untuk meningkatkan bahasa dan kognitif anak maka pada penelitian ini peneliti akan menerapkan *flashcard* demi meningkatkan kosakata pada anak dengan baik, lalu ada dua penelitian yang berfokus kepada peningkatan kosakata berbahasa Inggris anak tetapi riset tersebut menerapkan media wayang dan metode bernyanyi sedangkan dalam penelitian ini, peneliti akan

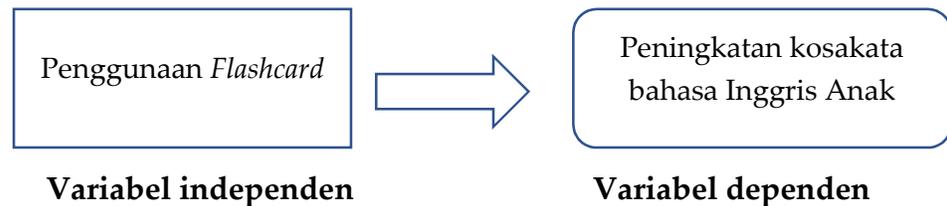
⁴² V. Caroline, "Upaya Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bernyanyi," *Early Child Research and Practice-ECRP* 1, no. 1 (2022): 2.

memakai *flashcard* sebagai alat untuk menambah koskata bahasa Inggris anak.

Setelah melihat semua penelitian terdahulu diatas maka pada penelitian ini penting untuk mengkaji tentang *flashcard* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak karena dengan menstimulasi peningkatan kosakata bahasa Inggris anak maka perbendaharaan kata pada anak bisa terus bertambah dan bahasa anak juga akan semakin bertambah, lalu dengan media *flashcard* yang telah digunakan pada penelitian terdahulu bahwa *flashcard* bisa mengembangkan bahasa dan kognitif anak maka pada penelitian ini akan menggunakan *flashcard* sebagai media untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak karena dengan desain gambar, warna serta huruf pada *flashcard* akan menarik perhatian anak untuk belajar hal baru dan itu akan memberi pengetahuan baru bagi anak.

F. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kajian teori serta latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat peneliti simpulkan jika peningkatan kosakata bahasa Inggris anak bisa ditingkatkan dengan penerapan *flashcard* karena *flashcard* dapat membuat anak tertarik untuk belajar karena warna, gambar dan kata yang ada di *flashcard* membuat anak ingin mengenal hal baru dan hal itupun akan membuat anak mendapat pengetahuan baru, dengan variabel independen yakni penggunaan *flashcard* (X) dan variabel dependen adalah peningkatan kosa kata bahasa Inggris anak (Y).



G. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban untuk rumusan masalah namun bersifat sementara, sehingga untuk merumuskan hipotesis titik tolak ukunya yaitu dari tinjauan pustaka serta kerangka berpikir,

sehingga yang menjadi hipotesis penelitian ini bisa dirumuskan

berikut ini:

H_0 = Penerapan media *flashcard* tidak memiliki pengaruh terhadap

