

## **BAB II**

### **Kajian Teori**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) media merupakan sarana, alat; sarana komunikasi bagi masyarakat bisa berupa koran, majalah, tv, radio siaran, telepon, internet, dsb. Media digunakan sebagai alat perantara atau pengantar pesan dari komunikator (pengirim atau sumber) kepada penerima (audience atau komunikan). Kata media berasal dari bahasa lain dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang artinya perantara atau pengantar. Arsyad (2011) mengungkapkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Bahri Djamarah dan Zain (2010:121) alat bantu apa saja yang juga diartikan sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran merupakan pengertian dari media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber, hingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, hal itu merupakan dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien menurut (Asyhar, 2012:8).

Jadi, secara umum dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk proses berlangsungnya belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemampuan atau keterampilan pada pelajar hingga dapat mendorong terjadinya sebuah proses belajar mengajar pada siswa (peserta didik). Karena, media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah, pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk membantu proses belajar siswa.

## 1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bahri Djamarah dan Zain (2010) media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu;

1. Dilihat dari jenisnya,
  - a. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsure suara dan unsur gambar.
  - b. Media auditif merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti; radio, *cassette recorder*, piringan hitam
  - c. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
2. Dilihat dari daya liputnya,
  - a. Media untuk pengajaran individual
  - b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat
  - c. Media dengan daya liput yang luas dan serentak.
3. Dilihat dari bahan pembuatannya,
  - a. Media kompleks merupakan bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai
  - b. Media sederhana yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh dan harganya murah. Cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Kemendikbud (2013:3) media pembelajaran ada beberapa jenis, yaitu;

1. Media yang dipamerkan (*displayed media*)
2. Media cetak
3. Rekaman suara
4. Pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*)
5. *Overhead transparency* (OHP)
6. Video dan film
7. Presentasi multi gambar
8. Slide suara dan film strip.

### 1.3 Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi teks, tanda atau simbol, serta gambar yang dapat mengarahkan atau mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh pendidik dapat mempengaruhi ukuran dari *flashcard* itu sendiri. Media *flashcard* yang merupakan jenis kartu bergambar digunakan untuk proses belajar yang efektif dapat berupa teks, tanda atau simbol, serta gambar yang bermanfaat untuk mengarahkan atau mengingatkan siswa, serta dapat merangsang minat siswa dan pikiran pada proses belajar yang terjadi.

Susilana (Tim *Repository* UPI, 2012:14) mengemukakan *flashcard* yaitu sebuah media pembelajaran berupa kartu bergambar dengan ukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar yang terdapat dalam *flashcard* tersebut merupakan serangkaian pesan yang disampaikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar yang tersedia. Kartu bergambar atau *flashcard* menurut Susanto (2011:108) dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada siswa (peserta didik) dan dibacakan secara tepat. *Flashcard* menurut pendapat Arsyad (2011: 119-120) yaitu sebuah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang menuntun dan juga mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar pada *flashcard* tersebut. *Flashcard* juga dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja serta memperkaya kosakata.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berisi gambar, kata, serta tanda atau simbol. Penggunaan media *flashcard* yaitu untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan sebuah bahasa. Kartu *flashcard* ini juga dapat dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik (siswa) lalu dibacakan. Besar kecilnya kelas yang dihadapi mempengaruhi ukuran *flashcard* yang digunakan atau disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

### 1.3 Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran

Penggunaan media flashcard merupakan suatu proses dalam pembelajaran, cara penggunaan flashcard atau kartu belajar sangat efektif yang berisi teks, tanda atau simbol, dan juga gambar dapat membantu mengarahkan siswa mengingatkan kepada sesuatu yang berhubungan pada kartu, serta dapat merangsang pikiran dan juga minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol. Kegiatan siswa tersebut yaitu dapat memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Indriana (2011) langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun, dipegang setinggi dada dan menghadap kesiswa
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang dekat dengan guru. Lalu, mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut, atau bisa digunakan menggunakan metode permainan yang lain agar siswa tidak cepat bosan.

## **2 Kosakata**

### **2.1 Pengertian Kosakata**

Kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1) komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, (2) kekayaan kata yang telah dimiliki seorang pembicara, penulis suatu bahasa, dan (3) daftar kata yang telah disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis merupakan kosakata menurut Kridalaksana (1982:98). Kosakata menurut Rahayu (1999:6) merupakan perbendaharaan kata atau keseluruhan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau

suatu Bahasa dalam suatu lingkungan. Selain itu, Soedjito dan Saryono (2011:3) juga mengatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Disimpulkan dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa kosakata merupakan kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, perasaan atau pendapat seseorang dapat diungkapkan melalui kumpulan kosakata yang terangkai dalam kalimat.

#### 1. Jenis-Jenis Kosakata

Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakata seseorang maka semakin terampil pula dalam berbahasanya. Karena, kualitas keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya.

Menurut Tarigan (1994) jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut ini;

##### a. Kosakata dasar

*Basic vocabulary* atau kosakata dasar merupakan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Yang termasuk kedalam kosakata dasar yaitu;

1. Kata kerja, misalnya: makan, minum, tidur, pergi, dan sebagainya;
2. Nama-nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, lidah dan sebagainya;
3. Kata bilangan, misalnya: satu, dua, sepuluh, seratus, sejuta, dan sebagainya;
4. Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, nenek, kakek, paman, bibi, mertua, dan sebagainya;
5. Kata keadaan, misalnya: suka, duka, lapar, haus, dan sebagainya Kata ganti (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sana, sini dan sebagainya;
6. Kosakata benda, misalnya: tanah, udara, air, binatang, matahari, dan sebagainya.

##### b. Kosakata aktif dan kosakata pasif

Kosakata yang sering dipakai dalam berbicara atau menulis merupakan kosakata aktif. Sedangkan, kosakata yang jarang bahkan tidak pernah dipakai, tetapi biasanya digunakan dalam istilah puisisasi merupakan kosakata pasif.

c. Bentuk kosakata baru

Kosakata baru ini muncul disebabkan adanya sumber dalam dan sumber luar bahasa. Sumber dalam diartikan sebagai kosakata swadaya bahasa Indonesia sendiri, sedangkan sumber luar merupakan sumber yang berasal dari kata-kata bahasa lain. Kosakata sumber luar ini meliputi pungutan dari Bahasa daerah ataupun juga Bahasa asing.

d. Kosakata umum dan khusus

Kosakata umum adalah kosakata yang sudah meluas ruang lingkup pemakaiannya dan dapat menaungi berbagai hal, sedangkan kosakata khusus adalah kata tertentu, sempit, dan terbatas dalam pemakaiannya.

## 2.2 Kosakata Dasar

Kosakata dasar atau perbendaharaan kata dasar merupakan sebuah kosakata yang dianggap menjadi syarat mati-hidupnya suatu bahasa, kosakata yang dimiliki sebuah bahasa sejak awal perkembangannya (Keraf, 1996). Kosakata dasar merupakan kata-kata yang sangat intim dalam kehidupan bahasa, dan sekaligus merupakan unsur-unsur yang menentukan mati hidupnya suatu bahasa. Kosakata dasar yang diambil dapat disusun dengan daftar yang bersifat universal, artinya kosakata yang dianggap harus ada pada semua bahasa sejak awal mula perkembangannya. Kosakata dasar yang meliputi yaitu: kata-kata ganti, kata-kata bilangan, kata-kata mengenai anggota badan, alam dan sekitarnya, dan alat-alat perlengkapan sehari-hari yang sudah ada sejak permulaan. Swadesh (1951) mengusulkan sekitar 200 kosakata dasar yang dianggapnya universal, artinya bisa terdapat pada semua bahasa di dunia. Ia juga menyusun sebuah daftar kosakata dasar yang terdiri dari 100 kata. Daftar tersebut membawa keuntungan dalam penelitian, karena terdiri dari kata-kata yang non-kultular, serta resensi kata dasarnya telah diuji dalam bahasa-bahasa yang memiliki naskah-naskah tertulis.

### 2.3 Penguasaan Kosakata

Beberapa ahli menyatakan pendapatnya tentang penguasaan kosakata. Sugiyono (2010:338) berpendapat bahwa penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat reseptif dan produktif, yaitu kemampuan untuk memahami dan memergunakan kosakata. Kemampuan memahami kosakata (juga struktur) terlihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedang kemampuan memergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Ulmi (2013:557) seseorang dapat dikatakan menguasai apabila anak dapat menunjukkan, menyebutkan, menuliskan dan mengartikan kosakata bahasa Indonesia.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menyebutkan, menunjukkan, menuliskan, mengartikan, dan memergunakan kosakata dalam berbagai tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

### **B. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Kajian penelitian terdahulu yang relevan yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi dalam penelitian ini adalah Laksmi Purwanti, Ponti Lestari, dan Aulia Ratna Sari. Hasil penelitian yang *pertama* Laksmi Purwanti (2012) berjudul *Keefektifan Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bahasa Prancis Siswa Kelas VII SMA Negeri 8 Purworejo*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis daripada tanpa menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penghitungan uji-t yang dilakukan peneliti, yaitu skor thitung sebesar 2,745 dengan  $df = 66$  yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel pada taraf signifikansi 5% dan  $df = 66$  yaitu sebesar 1,668 yang berarti nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel. Selain itu, ada penghitungan scores sebesar 1,36 yang menunjukkan bahwa peningkatan skor rerata kelompok eksperimen lebih besar dari peningkatan skor rerata kelompok kontrol.

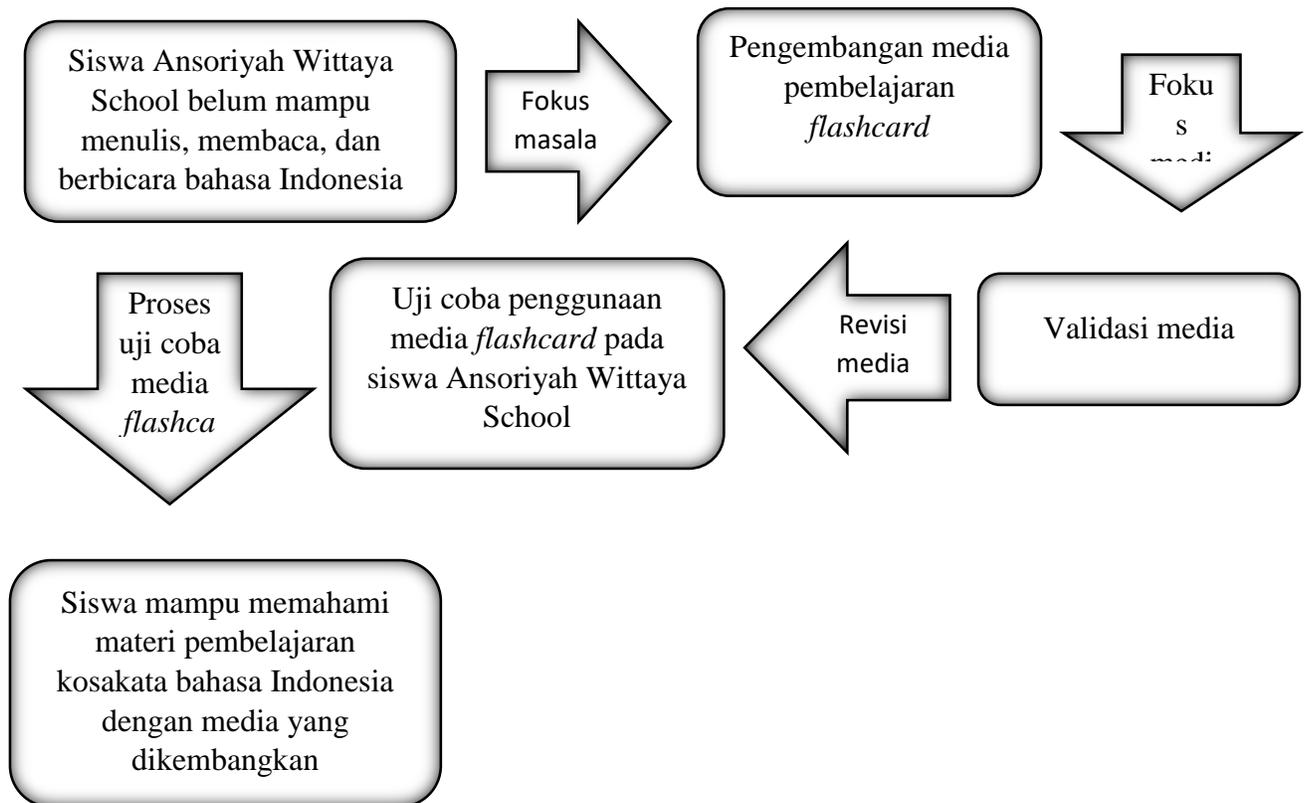
Kedua, yaitu penelitian Prasetyo (2016) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajar BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma Bahasa Yogyakarta*. Penelitian tersebut menggunakan metode research and development (R&D) yang meliputi tujuh tahap. Ketujuh tahap

tersebut antara lain (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli media (revisi jika diperlukan), (5) uji coba produk (revisi jika diperlukan), dan (6) penyempurnaan produk akhir. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk pembelajar BIPA tingkat intermediate di Wisma Bahasa Yogyakarta. Media ini dikembangkan dengan baik dan layak digunakan 21 untuk pembelajar BIPA tingkat intermediate di Wisma Bahasa Yogyakarta. Hal itu ditunjukkan dengan hasil masing-masing skor dari validator yang menilai aspek kemenarikan, kelengkapan komponen desain, petunjuk penggunaan dan kemudahan dalam penggunaan. Validator ahli media memberikan skor 4,10 untuk media pembelajaran menggunakan software Adobe Flash ini. Adapun pembelajar BIPA selaku pengguna, memberikan skor 3,80 dengan kriteria baik.

Hasil penelitian yang *ketiga* Aulia Ratna Sari (2015) berjudul *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta*. Penelitian ini menyimpulkan penggunaan media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks. Hal ini dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji-t berhubungan pada pretes dan pascates kelompok eksperimen. Hasil penghitungan uji-t menunjukkan data pretes dan posttest kemampuan menulis laporan kelompok eksperimen dengan hasil t sebesar 10,504, ttabel 2,031, df = 31, dan p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil uji-t tersebut menunjukkan keefektifan media *flashcard* dalam pembelajaran menulis prosedur kompleks pada kelompok eksperimen. Selain itu, terdapat kenaikan skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rata-rata pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 7,13, sedangkan skor rata-rata pada kelompok 81 kontrol hanya mengalami kenaikan sebesar 4,44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan menggunakan media *flashcard* lebih efektif daripada pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional.

Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan media *flashcard* dan merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini diterapkan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas VII Ansoriyah Wittaya School, Chana district, Thailand.

### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### D. Hipotesis Produk

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, penulis mengajukan hipotesis kemampuan pemahaman kosakata dasar bahasa Indonesia siswa kelas VII Ansoriyah Wittaya School, Chana District, Thailand dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *flashcard*. Media pembelajaran menarik yang dikemas dalam bentuk *flashcard* diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam memperbanyak kosakata bahasa Indonesia.