

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan pustaka

Susanti (2012) melakukan penelitian dengan judul “Pendekatan integratif dan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SD” dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas IV dengan menggunakan pendekatan integratif dan media kartu huruf.

Metode yang digunakan oleh Susanti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media Kartu Huruf. Penelitiannya dilakukan dengan 3 siklus dan setiap siklus terdapat 3 pertemuan, dimana siklus pertama diberikan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa. Dua siklus selanjutnya adalah melakukan pengujian dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, dan latihan.

Media yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran adalah kartu huruf Jawa, poster huruf Jawa dan media gambar. Aspek yang dinilai dari penelitian ini, pada keterampilan membaca antara lain ketepatan lafal, kelancaran membaca dan volume suara. Untuk aspek pada keterampilan menulis antara lain ketepatan menulis, kerapihan menulis dan keluwesan menulis.

Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa.

Selain itu, media kartu huruf merupakan salah satu strategi pendukung keberhasilan pendekatan integratif agar pembelajar membaca dan menulis aksara Jawa siswa meningkat.

Kurniawati (2013) dengan penelitiannya yang berjudul “Keefektifan pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan *flash card*” dengan tujuan menemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kosakata penguasaan dengan menggunakan media *flash card* dikarenakan metode yang biasa digunakan dalam kelas monoton, sehingga siswa merasa bosan metode yang monoton membuat siswa malas untuk belajar bahasa Inggris dan tidak tertarik dalam bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati menggunakan media *flash card* dimana *flash card* yang digunakan diantaranya *flash card* benda rumah, *flash card* profesi, *flash card* abjad dan *animal and fruit flash card*. Peneliti melakukan sebuah penelitian pada kasus seorang ibu yang memperkenalkan kepada putranya mengenai *flash card* dengan jadwal 1,5 jam perharinya, dengan hasil anaknya sudah mulai bisa bicara.

Cara pengajaran media *flash card* digunakan dengan membuat jadwal khusus dengan anak setiap hari untuk bermain *flash card* dan memperkenalkannya secara satu per satu kepada anak-anaknya, kemudian orangtua perlu memonitor perkembangan anaknya agar dapat melanjut ke *flash card* yang lainnya.

Kesimpulan yang diberikan oleh peneliti adalah menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan dengan media *flash card* sangat efektif untuk mendongkrak kemampuan anak. Dengan meluangkan waktu 1,5 jam saja secara rutin setiap hari akan bermanfaat bagi pendidikan anak, sehingga bagi seorang ibu sebagai wanita karir yang tidak memiliki waktu untuk mendidik putra dan putrinya dapat menggunakan cara pada penelitian Kurniawati, Dewi karena sudah terbukti ada hasilnya.

Dodigovic (2013) melakukan sebuah penelitian dengan judul “*Vocabulary learning with electronic flashcards: teacher design vs. Student design*” yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah “pembelajaran *vocabulary* menggunakan *flashcards* elektronik: rancangan guru melawan rancangan siswa”.

Penelitian yang dilakukan oleh Dodigovic bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan yang dirancang oleh guru menggunakan aktifitas semi kontekstual dengan basis kata pada *flashcard* elektronik lebih berpengaruh daripada yang mereka rancang sendiri untuk dipelajari oleh siswa sendiri.

Penelitian Dodigovic menggunakan media *flashcard* dengan diujikan pada peserta yang memiliki latar belakang berupa kisaran 17 hingga 19 tahun dengan nilai TOEFL sekitar 350 hingga 450. Bahan pengajaran yang diacukan menggunakan campuran dari *Versant Test of English* dan *Vocabulary Levels Test* dimana VLT digunakan untuk mengetahui kelemahan kosakata yang dihadapi sedangkan kegunaan dari *Versant* salah satunya dikarenakan *Versant* digunakan untuk mengukur kemampuan kebenaran pengucapan kosakata.

Bahan pembelajaran yang digunakan adalah rancangan pada *flashcard* yang dirancang oleh para guru dan para siswa dengan perbedaan pada rancangan guru dimasukkan pelafalan, struktur penggunaan, hubungan dalam kalimat dan berkenaan dengan kosakata, penjelasan atau petunjuk yang menyatakan kosakata tersebut. Kriteria selanjutnya adalah diantara setiap rancangan yang dibuat peserta tidak boleh menggunakan kosakata yang sama dengan peserta yang lainnya.

Penelitian ini dijalankan dengan tiga kondisi dengan kondisi pertama adalah pembelajaran tanpa menggunakan kartu kosakata, kedua adalah pembelajaran dengan menggunakan kartu kosakata yang dirancang oleh para guru dan yang kondisi terakhir adalah pembelajaran kosakata dengan rancangan sendiri.

Kesimpulan akhir yang dapat diberikan oleh Dodigovic adalah pembelajaran dengan menggunakan kartu rancangan para guru lebih efektif dan pembelajaran dengan menggunakan kartu rancangan para siswa kurang efektif dengan perbedaan statistika yang signifikan.

Satriana (2013) dengan penelitian berjudul “Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* bagi siswa tunagrahita sedang” dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan efektifitas penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Metodelogi yang digunakan oleh Satriana adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur siklus 1 dan siklus 2 kemudian observasi dan refleksi yang didalamnya terdapat pembahasan antara siklus-siklus untuk dapat menentukan

keberhasilan dan kekurangan atau kelemahan penelitian. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang yang berjumlah 6 siswa.

Proses setiap siklus terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Pada kegiatan inti siswa mengamati media dan dibawah bimbingan peneliti siswa berlatih membilang, menunjukan, menyebutkan, memasang kumpulan benda dengan lambang bilangan yang sesuai melalui media *flash card*. Pada siklus pertama terdapat peningkatan pada pengenalan lambang bilangan 1 sampai 5 akan tetapi tidak mencapai nilai yang telah ditentukan oleh peneliti, kemudian dilakukan siklus 2 dimana hasilnya meningkat dengan signifikan dan lebih dari nilai yang telah ditentukan oleh peneliti.

Kesimpulan akhir yang diberikan oleh Satriana, Ade adalah penggunaan *flash card* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal bilangan bagi siswa tunagrahita sedang.

Khodashenas., et al (2014) melakukan penelitian dengan judul “*Flash cards versus animated cartoons: A comparative study in vocabulary teaching and learning*” yang dalam bahasa Indonesia diartikan “*Flash cards versus kartun animasi: Sebuah perbandingan belajar dalam pembelajaran dan pengajaran kosakata*” dimana tujuan dari penelitian adalah menginvestigasi efek dari penggunaan *flash cards* yang dibandingkan dengan edukasi animasi dalam pembelajaran kosakata dari tingkat Inggris menengah sebagai sebuah subjek pembelajaran bahasa asing.

Metodelogi yang digunakan oleh Khodashenas menggunakan 44 orang peserta dari satu institusi bahasa dengan tingkat bahasa Inggris menengah di Mashhad, Iran. Bahan pembelajaran yang digunakan adalah sebuah *flash cards* yang didalamnya terdapat informasi berupa kata atau angka, disatu sisi maupun kedua sisi, yang digunakan dalam pengajaran di kelas ataupun di pengajaran pribadi. Bahan pengajaran yang menjadi acuan adalah *Preliminary English Test* digunakan dikarenakan sebagai ujian untuk menilai pengetahuan kosakata para siswa.

Prosedur pelaksanaan pertama kali adalah memisahkan para siswa kedalam dua grup yang dibedakan berdasarkan nilai yang mereka dapatkan di *Preliminary English Test*. Kemudian para siswa akan diperkenalkan kartun dalam bentuk animasi untuk pertama kalinya tanpa berhenti dan yang kedua kali akan dibedakan per bagian dimana kosakata yang baru diketahui akan dijelaskan oleh guru dan para siswa dapat menanyakan apabila ada pertanyaan.

Begitu juga dengan grup kedua dimana mereka akan diperlihatkan *flash cards* dari awal hingga akhir satu per satu secara berkali-kali, dengan pengulangan kembali ke awal dan latihan menjawab kosakata yang diberikan. Setelah 10 sesi, sebuah test akan diberikan dan analisis data akan selesai untuk diakui hasil akhirnya, dan kegunaan setiap metode.

Kesimpulan akhir yang didapatkan dalam penelitian adalah penggunaan kartun animasi lebih efektif dibandingkan menggunakan *flash cards* dikarenakan penggunaan kartun animasi lebih berguna untuk pengajaran dan pembelajaran

bahasa khususnya pembelajaran dan pengajaran mengenai kosakata untuk para pembelajar pemula.

2.2 Landasan teori

2.2.1 Media

Menurut Satriana, Ade (2013) media adalah sarana untuk menuju kesuatu tujuan. Dimana dimaksudkan bahwa media dapat menyalurkan apa yang ingin disampaikan oleh pembuat aplikasi agar dapat tercapainya sebuah tujuan yang diharapkan oleh pembuat aplikasi.

Menurut Hasani, Nur Iswanti., et al (2013) media merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk menyediakan media yang menarik dan layak digunakan sebagai penyampaian pesan pembelajaran.

Menurut Febianto, Debi (2012) yang dikutip dari Irwan., et al (2005) mengungkapkan bahwa media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara. Kata media berlaku untuk berbagai perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari informasi ke penerima informasi.

2.2.1.1 Media pembelajaran

Menurut Satriana, Ade (2013) yang dikutip dari Sri Anita (2010), mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima

pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Yang dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih cepat diterima oleh pengguna.

Menurut Febianto, Debi (2012), yang dikutip dari Sanjaya (2007) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Banyak contoh dari media pembelajaran antara lain: radio, televisi, buku, majalah, koran, dan sebagainya.

Dilanjutkan lagi Febianto, Debi (2012) juga menerangkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dan dimana ia dibutuhkan untuk memenuhi keperluan dan kebutuhan siswa dan juga guru yang akan menggunakannya. Agar kebutuhan dari kurikulum dan siswa secara individual dapat dipenuhi, maka suatu variasi yang luas dan jumlah yang besar dari media memang diperlukan.

Menurut Iswahyudi., et al (2013) yang dikutip dari Latuheru (1988) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Dimaksudkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, maka pelajaran yang ingin disampaikan oleh pembuat media pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah, dan dapat digunakan untuk kemudian hari dengan yang lainnya.

2.2.1.2 Media *flash card*

Dikutip dari Satriana, Ade (2013) dikatakan bahwa salah satu media yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah media *Flash card*. Dimana *flash card* dapat didefinisikan sebagai media visual (2 dimensi) berupa kartu yang memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Satriana, Ade (2013) yang dikutip dari Munawir Yusuf (2011) menerangkan lebih jelas lagi mengenai *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Satriana, Ade (2013) juga menerangkan kelebihan *flash card* bilangan merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan, yang dikutip dari Tarjono (2003). Disini penulis mengambil kesimpulan dari yang dikutip oleh Satriana, Ade bahwa *flash card* huruf juga dapat membantu berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal huruf, menyebut dan mengingat huruf yang tertera dalam *flash card*.

Menurut Khodashenas, M. R., et al (2014) yang dikutip dari Baleghizadeh dan Ashoori (2011) dalam penelitian Baleghizadeh dan Ashoori, mendapatkan

kesimpulan penggunaan *flash card* lebih bagus pembelajarannya dibandingkan penggunaan deretan kata. Dengan penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran dapat menunjang kemudahan berlatih kata baru dan mengingat arti kata tersebut sebanyak kata itu muncul di ke dua sisi kartu dalam *flash card*.

Dodigovic, Marina (2013) yang dikutip dari Nakata (2008), mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan kartu tradisional tidak sama halnya dengan pembelajaran menggunakan kartu elektronik atau *flash card* karena penggunaan kartu elektronik membutuhkan pembelajar untuk memilih huruf kemudian mengkombinasikan kelebihan dari penulisannya dengan yang kartu yang telah dipilih. Para pembelajar bisa mengatur proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan daya ingat jangka pendek menjadi daya ingat jangka panjang.

2.2.2 Software pendukung

2.2.2.1 Adobe Flash Professional CS6

Dikutip dari Iswahyudi., et al (2013) mengungkapkan *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat sebuah game.

2.2.2.2 Adobe Photoshop CS6

Menurut Iswahyudi., et al (2013) yang dikutip dari Wahana Komputer (2002) mengatakan bahwa *Adobe Photoshop* merupakan program pengolah grafik yang populer, fasilitas-fasilitas di dalamnya dapat digunakan untuk memanipulasi grafik sedemikian rupa sehingga terlihat sempurna.