

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar¹. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu². Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya³.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

² Nurhayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm.6

³ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm.137

Media pembelajaran dibedakan atas 6 jenis media sebagai berikut⁴:

- a. Media Pandang (visual) Media pandang meliputi : gambar buram, atau gambar tembus pandang. Gambar buram meliputi : Sketsa, lukisan dinding, chart, grafik dll. Gambar tembus pandang meliputi : slide, dan gambar bergerak
- b. Media Dengar (audio) Media dengar meliputi: radio dan kaset
- c. Media pandang dengar (audio-Visual) Media pandang dengar meliputi: TV dan Video
- d. Media cetak, Media Cetak meliputi : buku – buku pelajaran, buku bacaan, kamus, ensiklopedia
- e. Objek fisik nyata Objek nyata meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, nara sumber, dan hasil karya siswa
- f. Media komputer

2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain⁵ :

- a. Landasan Filosofi.

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

⁴ www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com diakses tanggal 20 September 2013

⁵ Nurhayati Yusuf, *Op.Cit* , hlm. 10-16

b. Landasan Sosiologis.

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

c. Landasan Psikologis.

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional jika mengetahui tentang bagaimana proses orang mengenal dunia sekitarnya dan bagaimana cara orang belajar.

3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain⁶:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad antara lain⁷:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran

⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

⁷ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 16-17

- 2) Fungsi afektif dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

4. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard⁸. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

⁸ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009), hlm. 110

Flash Card atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *Flash Card* dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.⁹

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain¹⁰.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

⁹ <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 23 Februari 2014

¹⁰ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

5. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash Card* atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat¹¹.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain :

- a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- f. Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
- g. Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- h. Bisa menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan)¹².

6. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card*

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload

¹¹ <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 23 Februari 2013

¹² *Ibid.*, diakses tanggal 23 Februari 2013

dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.¹³

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu¹⁴:

- a. Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
 - b. Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
 - c. Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan
- Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cepi Riyana hal-hal yang perlu

disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-

¹³ <http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards>, diakses tanggal 24 Februari 2012

¹⁴ Kasihani. K.E. Suyanto, *Op.Cit*, hlm. 106

kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.

- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memeberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris¹⁵.

7. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Flash Card*

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut¹⁶:

- 1) Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat pendek) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa
- 2) Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru satu persatu
- 4) Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak

¹⁵ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, hlm. 111

¹⁶ <http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran>, lihat juga <http://elearning.unesa.ac.id/tag/langkah-langkah-pembelajaran-model-flash-card>, diakses tanggal 24 Februari 2012

- 5) Siapkan siswa untuk berlomba mengambil kartu yang diinstruksikan guru.
- 6) Ulangi proses ini sampai siswa betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan.
- 7) Penutup. Guru menyimpulkan pelajaran, mereviw hasil bacaan siswa dan pelajaran diakhiri dengan do'a akhir belajar

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu¹⁷ :

- 1) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata
- 2) Mudah diperoleh, baik dari buku, majalah atau koran.
- 3) Sangat mudah dipakai, karena tidak membutuhkan peralatan
- 4) Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya
- 5) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi
- 6) Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada siswa
- 7) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat, karena sambil melihat gambar

¹⁷ *Ibid.*, hlm.3

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu¹⁸ :

- 1) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- 2) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- 3) Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media *flash card* di atas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah siswa yang banyak/besar, kemudian memberikan bimbingan secara intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkannya maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.

B. Kemampuan Berhitung

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya.

¹⁸ *Ibid.*, hlm.3

Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.¹⁹

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisah antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep

¹⁹ Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 200

matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui perlombaan.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan²⁰.

²⁰ Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.), hlm. 25

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.