

PENGUNAAN MEDIA KARTU KOSAKATA DALAM KEMAMPUAN BERBICARA ANAK DI SEKOLAH DASAR

Martasari Lumbangaol

SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung

Email: martasari194@gmail.com

ABSTRAK

Guru memegang peranan strategis dalam perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik seorang anak termasuk kemampuan berbicara anak. Guru diharapkan mampu menggunakan media untuk membantu perkembangan anak. Penggunaan media kartu kosakata hadir sebagai salah satu alternatif yang digunakan guru dalam melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara anak di sekolah dasar. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media kartu kosa kata agar anak terampil dalam berbicara di sekolah dasar.

Kata kunci: media kartu kosakata, kemampuan berbicara

ABSTRACT

The teacher plays a strategic role in the cognitive, affective and psychomotor development of a child, including the child's speaking ability. Teachers are expected to be able to use media to help children's development. The use of vocabulary card media is present as an alternative used by teachers in training and improving children's speaking skills in elementary schools. Teachers must have the ability to use vocabulary card media so that children are skilled in speaking in elementary school.

Keywords: vocabulary card media, speaking ability

PENDAHULUAN

Guru dalam proses belajar mengajar di kelas diharapkan mampu menciptakan

pembelajaran yang aktif dan tidak didominasi oleh guru. Didominasi artinya siswa jangan hanya menyimak dan mendengarkan

informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh guru, melainkan adanya umpan balik dari siswa supaya kondisi yang tidak proporsional antara guru sangat aktif tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif dan tidak kreatif mengakibatkan pembelajaran tidak kondusif. Pembelajaran yang kondusif akan terjadi apabila interaksi belajar mengajar yang tidak didominasi oleh guru, guru seharusnya dapat menjadi pembimbing dan pemberi motivasi pada siswa dalam pembelajaran. Sardiman (2016:4) “Yang terpenting dalam interaksi pembelajaran adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui kegiatan belajar.” Menciptakan kondisi yang kondusif, memberikan motivasi dan bimbingan serta menggunakan media yang tepat yang digunakan oleh guru dapat diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa.

MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat perantara yang digunakan seseorang dalam proses menyampaikan suatu pesan. Pendapat ini

juga didukung oleh Azhar Arsyad (2013:3) yang menyatakan “Kata media berasal dari bahasa yang secara harfiah berarti “Tengah” perantara atau materi “Pengantar” atau pengantar pesan dan mengirim kepada penerima pesa.” Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat tersebut didukung oleh Nushrotuddiniyah (2018:19) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerimaan pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.” Pendapat tersebut disambung oleh Ega Rima Wati (2016:2) mendefinisikan bahwa:

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan *audiens* atau siswa sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar ada diri siswa tersebut.

Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2013:3) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Pendapat tersebut disambung oleh Wina Sanjaya (2006:163) yang menyatakan bahwa “Media bukan hanya alat atau bahan saja akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.”

Hernich dkk, (dalam Azhar Arsyad, 2013:3) menyatakan bahwa media adalah:

Istilah medium sebagai perantara yang mengajar antara sumber dan penerima. Jadi televisi, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan. Bahan-bahan catatan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu bahwa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media ini disebut media pembelajaran.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) menyatakan bahwa “Pembelajaran, merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran.” Pendapat tersebut didukung oleh Munandi (dalam Fajar Setiawan, (2017:79) yang menyatakan bahwa “Media merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan begitu penerimanya dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.”

Berdasarkan uraian pengertian media dan pembelajaran sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat terciptanya perhatian, minat, merangsang pikiran sebagai salah satu upaya menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media juga berfungsi untuk tujuan instruksional media yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa dengan baik dan lebih aktif. Hamalik (dalam Azhar

Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.” Pendapat tersebut disambung oleh Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2013:20) yang mengemukakan fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu: “(a) Fungsi atensi, (b) Fungsi afektif, (c) Fungsi kognitif, (d) Fungsi kompensatoris.” Kemp & Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2013:23) menyatakan fungsi media pembelajaran “Dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) Memotivasi minat dan tindakan, (2) Menyajikan informasi, dan (3) Memberi instruksi.” Pendapat tersebut disambung oleh Karo-karo (2018:93) menyatakan bahwa “Dalam proses belajar mengajar alat peraga (media) dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.”

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hubungan antar guru dan siswa merupakan salah satu elemen yang penting

dalam proses pembelajaran. Guru harus menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Karo-karo (2018:91) juga menyatakan manfaat media yakni ”Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.”

Azhar Arsyad (2013:27) menyatakan manfaat media pembelajaran, yakni:

- (1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- (2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
- (3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
- (4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- (5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;

- (6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
- (7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- (8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- (9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan generasi yang tepat;
- (10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran;
- (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dianggap mampu memperjelas

penyajian pesan dan informasi, mengarahkan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan panca indera dan waktu, dan memberikan pengalaman bagi siswa yang sama dengan peristiwa yang ada di lingkungan mereka.

d. Pengenalan Beberapa Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan dan orang. Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi Azhar Arsyad (2013: 31) dapat mengelompokkan ke dalam empat kelompok media pembelajaran, yaitu: “(1) Media hasil teknologi cetak; (2) Media hasil teknologi audio-visual; (3) Media hasil teknologi berdasarkan komputer; (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.”

Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Azhar Arsyad, 2013:38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- (1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field trip*;
- (2) Media berbasis cetak (buku, penuntun buku latihan (*workbook*),

alat bantu kerja, dan lembaran lepas);

- (3) Media berbasis visual (buku alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar, transparansi, *slide*);
- (4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi);
- (5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, dan *hypertext*).

Ega Rima Wati (2016:4)

mendefinisikan jenis-jenis media sebagai berikut:

- (1) Media Visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya;
- (2) *Audio Visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi;
- (3) Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran;

- (4) *Microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat;
- (5) Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan;
- (6) Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian pengenalan beberapa media pembelajaran di atas, maka media dapat dikelompokkan ke dalam 3 kelompok yakni: (1) Media cetak; (2) Media berbasis teknologi; (3) Media berbasis audio/audiovisual.

PENERAPAN MEDIA KARTU

KOSAKATA

Media kartu kosakata merupakan media cetak, media berbasis cetak yaitu kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Kosakata adalah perbendaharaan kata. Apabila dua kata digabungkan maka kartu kosakata adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang bertuliskan kata.

Media kartu kosakata merupakan teknik pembelajaran kata melalui kartu. Kartu berukuran 5 x 7 inchi (1 inchi 2,54) yang di dalamnya tertulis kata tunggal. (Jerrold E. Kemp and D Smellie: 1989). Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu dan kelompok. Pembelajaran kartu kosakata bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam memahami kata melalui proses yang dilaluinya sendiri.

Media pembelajaran sebagaimana yang diutarakan oleh banyak pakar merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pengajar, anak dan bahan ajar. Komunikasi ini sangat efektif apabila menggunakan media yang tepat, sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan sarana menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran bisa digunakan kapan dan di mana saja, tidak ada ketentuan media tersebut harus digunakan. Sangat disarankan para guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat. Penggunaan media yang tidak tepat akan menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan kartu kosakata sebagai media dalam proses pembelajaran memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu 1) sebagai media yang efektif untuk menumbuh kembangkan minat anak dalam pembelajaran, 2) menjadikan anak terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, 3) anak yang menggunakan media kartu kosakata lebih cepat mengingat gambar karena karakter dan warna gambar yang menarik.

Ketika seorang anak belajar menggunakan kartu kosakata maka gelombang otak akan bekerja, ada empat kondisi gelombang otak yaitu gelombang delta, theta, alfa dan beta. Setiap gelombang memiliki karakteristik khusus: 1) gelombang delta berkisar antara 0.1 – 4 cps. Delta merupakan frekuensi dan pikiran nirsadar pada saat tidur. 2) gelombang theta berkisar antara 4 – 6 cps, gelombang ini dihasilkan oleh pikiran bawah sadar, theta muncul saat bermimpi dan saat terjadi rapid eye movement (Portilla et al:2008) pikiran alam bawah sadar menyimpan memori jangka panjang dan juga merupakan gudang inspirasi kreatif. 3) gelombang alfa dengan besaran sekitar 8-12 cps, dalam kondisi kreatif. 3) gelombang alfa dengan besaran sekitar 8-12 cps, dalam kondisi normal antara

aktivitas dan kondisi agar santai. Manfaat gelombang alfa adalah yang paling penting sebagai jembatan penghubung antara pikiran sadar dengan bawah sadar. 4) gelombang beta besaran antara 12-28 cps, saat aktif berfikir dan melakukan kegiatan fisik maka kondisi otak berada di gelombang beta yang merupakan jenis gelombang otak yang paling tinggi frekuensinya. (Yulanti Siantayani:2010)

Belajar dengan kartu kosa kata otomatis menggunakan mata sebagai alat indera yang digunakan maka mata memiliki peran penting dalam proses pembelajaran ini. Berikut cara kerja mata benda-benda di luar mata mengirimkan cahaya masuk dalam mata dengan menembus kornea, aqueous humor, melalui pupil, lensa kristalina, vitreous humor setelah mengalami beberapa kali pembiasaan, sampailah pada retina (sebagai layar penangkap bayangan, bayangan pada retina terbalik dan lebih kecil) bayangan tersebut dikirim ke pusat penglihatan (otak melalui saraf optic di otak) bayangan tersebut diartikan dapat melihat benda tersebut (Steven M. Lavella: 2016).

Menurut Bruner ada 3 tingkatan benar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak (Andoyo Sastromiharjo:2008). Tingkatan pengalaman

pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses berbicara. (Cecep Kustandi:2011). Materi yang ingin disampaikan dan yang diinginkan anak agar dapat menguasai disebut sebagai pesan.

Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik bila anak diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rasangan yang dapat diproses dengan inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dan dipahami serta dipertahankan dalam ingatan.

Keberhasilan sebuah tindakan di dalam kelas sangat tergantung pada kemampuan guru dalam memberikan stimulasi. Kemampuan berbicara menuntut guru memiliki suara yang jelas tidak ada kecatatan dalam bunyi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dengan vocal yang jelas dan tegas menentukan keberhasilan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru pertama mengucapkan dengan lantang dimana guru meminta anak mengulang kata yang diucapkan sambil mengoreksi kesalahan pengucapan anak, kedua adalah pengulangan dimana anak diminta untuk mengulang setelah pengucapan yang benar.

PENUTUP

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Seorang guru diharapkan mampu menggunakan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran yang tepat supaya pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Kemampuan guru dalam menggunakan, merencanakan, mengadakan media kartu kosa kata yang sesuai dengan karakteristik anak di sekolah dasar akan memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan belajar siswa. Media tidak dapat dilakukan secara spontanitas, diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Akhirnya, penggunaan media kartu kosakata dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Azhar Arsyad. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Penerbit: Kata Pena.

- Fajar Setiawan. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Kertas Origami. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD).1(2):78-85.* Diakses dari: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/1905/1505/&ved=2ahUKEwiyubaAhdv1AhXCbn0KHQvcDjMQFjAKegQIAxAB&usg=AOvVaw0NnM_YzYhfqkrnGcMnaZif. Tanggal 28 September 2019.
- Karo-karo, Isran Rasyid 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran.* Diakses dari: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411&ved=2ahUKEwjZ0_bC4sHmAhWDfH0KHX_sBRcQFjAGegQICRAF&usg=AOvVaw1LHuPZa8e_JCXjCmKrTVFc pada tanggal 10 November 2019.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia
- Lavelle, Steven M., *Virtual Reality*, University of Illinois, 2016, 120-145, <http://vr.cs.uiuc.edu/>
- Nushrotuddiniyah. 2018. *Pengaruh Media Kertas Lipat (Origami) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Simetri Bangun Datar di MIN 4 Ngantru Tulungagung.* Diakses dari: Repo.iaintulungagung.ac.id/8069/BAB%20II.pdf Pada tanggal 15 September 2019. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung: Tidak diterbitkan.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali.
- Sastromiharjo, Andoyo. 2008. *Media dan Sumber Pembelajaran.* Bandung: UPI
- Siantayani, Yulanti. 2010. *Misteri Aktivitas Otak Tengah.* Semarang: Kriteria Publisher
- Purba, Natalina. 2021. *Pengembangan Media Kartu Kosakata untuk Peningkatan*

Kemampuan Berbicara Anak Tunagrahita

Mampu Latih. Bandung: Widina Bhakti

Persada