

BAB II

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah benda yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tentang pembelajaran yang berlangsung kepada peserta didik, sehingga terdapat interaksi positif antara media pembelajaran dengan peserta didik pada akhirnya peserta didik akan mudah memahami tentang isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Benson dan Odera (2013, hlm. 12) mengemukakan bahwa “*media is expected to play a critical role in enhancing academic performance*” artinya dari kalimat tersebut adalah media pelajaran diharapkan dapat memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademi.

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang biasanya untuk memudahkan guru saat proses pembelajaran agar mudah tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Umar 2014, hlm 133). Sedangkan menurut Purwono (2014, hlm. 128) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat, suasana kelas menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif. Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media pelajaran juga berfungsi untuk membantu guru dan meragakan sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang diajar agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajarannya. Menurut Fujiyanto (2016, hlm. 842) menjelaskan media pelajaran merupakan sesuatu yang dapat memberikan sebuah materi dari guru ke peserta didik baik itu berupa perangkat keras serta perangkat lunak.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau meragakan sebuah materi pembelajaran yang berisi tentang pembelajaran yang sedang dilakukan, agar peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran.

B. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukan hanya dapat dilihat saja, melainkan dapat di dengar. Media pembelajaran mempunyai sebuah jenis yang umum yaitu jenis media visual, jenis media audio visual serta jenis media audio. Umar (2014, hlm. 135) menyebutkan jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Media Visual, media ini mengandalkan indra penglihatan, media yang bisa dilihat oleh peserta didik, guru menggunakan media ini seperti buku atau media cetaklainnya. Contoh dari media ini yaitu: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, Flash Card dan lainnya.
2. Media Audio, media yang mengandalkan indra pendengar, peserta didik hanya bisa mendengarkan suara dari media yang diberikan oleh guru tersebut, biasanya guru menyuruh peserta didik untuk mendengarkan sebuah lagu. Contoh media ini yaitu: suara, musik atau lagu, alat music, radio, dan lainnya.
3. Media Audio Visual, media ini menggunakan indra penglihatan dan indra pendengar merupakan media pembelajaran yang bisa didengar serta dapat dilihat secara langsung. Guru akan memberikan media ini seperti memberikan sebuah video, film pendek kepada peserta didik. Contoh dari media audio visual yaitu: film, televisi, pentas drama dan sebagainya.

Media Visual



Media Flash Card



Media Komik

Media Audio



Media Radio



Lab bahasa

Media Audio Visual



Proyektor



Pentas drama

Gambar 2.1 Macam-Macam Media Pelajaran

Media pelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda, menurut Fatikh (2019, hlm. 89-90) terdapat beberapa jenis media yaitu sebagai berikut:

1. Media visual diam: gambar, foto, poster, dan buku
2. Media display: papan tulis, papan flannel, flip chart
3. Gambar mati yang diproyeksikan: menggunakan proyektor

Sedangkan menurut Sanjaya (2016, hlm. 172) mengatakan bahwa jenis-jenis media pelajaran terbagi menjadi 3 yaitu auditif, visual, audiovisual, (1) auditif yaitu jenis media pelajaran yang hanya bisa mendengarkan saja seperti mendengarkan radio. (2) visual yaitu media pelajaran yang hanya dapat dilihat saja, seperti film slide, foto, gambar dan lukisan, (3) audiovisual yaitu media yang menggunakan unsur suara dan unsur gambar yang bisa di lihat seperti menonton

sebuah film pendek atau video. Media pelajaran mempunyai jenis yaitu (1) media visual yang berfokus pada indera penglihatan, (2) media audio visual, yang bisa di dengar dan dilihat seperti video, film, (3) multimedia, jenis media yang seperti sebuah aplikasi game berbasis computer atau android (Aghni, 2018, hlm. 105-106). Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm. 24-29) menjelaskan baha jenis media pelajaran terdiri dari sebagai berikut:

1. Media visual jenis media ini dapat dilihat saja yang terdiri dari garis, bentuk dan warna serta tekstur.
2. Media visual non proyeksi, jenis media ini sering digunakan didalam pembelajaran seperti benda yang nyata contohnya buah buahan atau tanaman dan media cetak.
3. Media visual proyeksi, media yang menggunakan sebuah teknologi yaitu menggunakan alat proyeksi.
4. Media audio, media yang hanya bisa di dengarkan saja, seperti radio, lagu, CD.

Media pembelajaran yang berbagai macam pastinya hendak membuat peserta didik menjadi tertarik buat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Walaupun demikian guru pula wajib mencermati kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *Flash Card* termasuk dalam jenis media audio visual dikarenakan peserta didik memperhatikan sebuah kartu lalu peserta didik mengucapkannya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari (1) media visual yang merupakan media dengan cara melihat saja, contoh dari media visual adalah buku dan gambar, (2) media Audio yang merupakan media hanya bisa mendengarkan seperti mendengarkan musik dan mendengarkan cerita, (3) media *Audio Visual* adalah media yang dapat di lihat dan di dengar secara bersamaan, seperti menonton video dan menonton pentas drama.

C. Media Pembelajaran Flash Card

Flash Card adalah sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan ataupun untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash Card* pada umumnya dengan ukuran 8 X 12 cm atau guru dapat mensuaikan dengan besar kecilnya kelas yang nanti akan di

ajarkan (Arsyad, 2016 hlm. 115). Gambar-gambar pada media *Flash Card* bisa dibuat dengan cara diwarnai (menggambar manual), lalu bisa print yang sudah di edit di microsoft word atau bisa tempelkan foto atau gambar pada lembaran-lembaran *Flash Card* tersebut. Noviana (2020, hlm. 38) berpendapat bahwa gambar-gambar pada *Flash Card* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *Flash Card* tersebut. Lindawati (2018, hlm. 61) menungkapkan bahwa *Flash Card* dapat disesuaikan ukuran besar ataupun kecil. *Flash Card* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Gambar-gambar di *Flash Card* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu (Fauziah 2016, hlm. 2). Sedangkan menurut Febriyanto (2019, hlm. 110) menyatakan bahwa media flash card merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penjelasannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik. *Flash Card* juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi yang kebanyakan ukuran *Flash Card* 25x30.



Gambar 2.2 Media Flash Card

D. Manfaat Media *Flash Card*

Flash Card adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. *Flash Card* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash Card* bisa digunakan untuk menciptakan memory games, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Setiawati, 2015, hlm. 4-5). Sedangkan menurut Surana dalam Lindawati (2018, hlm. 61) menjelaskan manfaat lain dari *Flash Card* yaitu: (1) belajar sejak sedini mungkin; (2) mengembangkan daya ingat otak kanan; (3) melatih kemampuan konsentrasi; dan (4) meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Manfaat media *Flash Card* menurut Pande (2015, hlm. 3) mengatakan bahwa manfaat media *Flash Card* adalah mendapatkan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik serta.

Manfaat dari media pembelajaran *Flash Card* menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2014, hlm. 2) antara lain: (a) memvisualisasikan konsep yang mau di informasikan kepada peserta didik, (b) metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga, (c) peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan mendemonstrasikan, dan lain-lain, (d) sebagai petunjuk serta rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan. Serta menurut Saputri (2020, hlm. 58) bahwa manfaat media flash card dapat dipelajari kapan saja bahwa peserta didik bisa membaca flash card bisa dibawa kemana saja, flash card ini sangat mudah di ingat oleh peserta didik karena kartu ini bergambar yang menarik perhatian.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Flash Card* adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik bersemangat karena media flash card tidak hanya guru yang menjelaskn tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti Games, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

E. Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *Flash Card* dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang *Flash Card* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi *Flash Card* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti, 2018, hlm. 348). Sedangkan menurut Fauziah (2016, hlm. 2-3) menyatakan bahwa penggunaan media flash card dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu guru akan menukarkan posisi *Flash Card* yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Lindawati (2018, hlm. 62) memaparkan cara penggunaan media *Flash Card*, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti guru menunjukkan sebuah meja maka guru akan memperlihatkan *Flash Card* dengan tulisan meja lalu guru mengucapkan dan peserta didik mengikutinya. Sedangkan Noviana (2020, hlm. 41) hampir sama dengan pendapat Trisnanti tetapi sedikit tambahan sebuah game di penggunaan media *Flash Card* sebagai berikut:

1. Letakan kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun
2. Peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar.
3. Guru meminta untuk mencari gambar hewan kuda, maka peserta didik akan berlari menghampiri kotak untuk mengambil kartu yang bergambar kuda yang belakangnya bertuliskan kuda.

Dalam menggunakan media *Flash Card* Umroh (2019, hlm. 46-47) mengatakan bahwa guru terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan *Flash Card* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
2. Guru mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
3. Guru memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut
4. Guru perlahan menurunkan *Flash Card* tersebut.
5. Guru melanjutkan huruf yang lain.
6. Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba menyari sebuah kata atau

gambar lalu memasukan *Flash Card* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *Flash Card* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari guru.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa cara menggunakan media *Flash Card* bermacam-macam bisa menggunakan metode games atau guru yang menjelaskan. Teori diatas saat menggunakan media flash card lebih menggunakan cara bermain game agar peserta didik semangat dan pembelajaran semakin seru. Metode games pada flash card guru mempersiapkan sebuah gambar dan kata yang berkaitan tetapi kata tersebut di acak jadi peserta didik akan mencari kata yang berhubungan dengan gambar tersebut.

F. Kelebihan Media *Flash Card*

Flash card adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan *Flash Card* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu peserta didik. Adapun kelebihan media *Flash Card* menurut Aribowo (2014, hlm. 4-5) sebagai berikut:

1. Portabel

Media *Flash Card* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *Flash Card* ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. *Flash Card* ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

2. Efisien

Media *Flash Card* ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya. Jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai *Flash Card* terbalik yang akan menyebabkan peserta didik tidak bisa melihat dalam jurnal (Haris, 2019, hlm. 47).

3. Serba guna.

Guru dapat menggunakan *Flash Card* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. *Flash Card* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperelajari suku kata dan sebagainya.

4. Biaya yang relatif terjangkau *Flash Card*.

Flash Card ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

5. Tak terbatas, dapat selalu ditambah.

Jumlah media *Flash Card* juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *Flash Card* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

6. Gampang diingat.

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru. contohnya, untuk memperkenalkan nama-nama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan *Flash Card* ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya peserta didik akan mengetahuinya (dalam jurnal Haris, 2019 hlm 47).

Menurut Noviana (2020, hlm. 39) mengatakan bahwa media pembelajaran *Flash Card* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. *Flash Card* mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media *Flash Card* ini serta penggunaannya, *Flash Card* juga mempermudah untuk pesera didik untuk mengingat. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
2. Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/*Flash Crad*.
3. Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak.

Sedangkan menurut Awidasworo (2017, Hlm. 2) berpendapat bahwa keunggulan media *Flash Card* dapat memberikan suasana kelas menyenangkan serta tidak membuat peserta didik bosan, media *Flash Card* ini dapat memperkenalkan huruf, atau suku kata dengan bantuan gambar agar dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk membaca permula.

Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Genjek (2019, hlm. 150) terdapat berbagai kelebihan media *Flash Card*, yaitu:

1. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
2. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
3. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
4. Media *Flash Card* juga membuat suasana sangat menyenangkan dan motivasi peserta didik

Dari beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flash Card* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik serta dapat membuat peserta didik senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya selain itu juga, peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna.

G. Kelemahan Media Flash Card

Kelemahan dari media *Flash Card* ini peserta didik hanya memahami kata dan gambar pada *Flash Card* (Pande, 2015, hlm. 4) mengatakan bahwa media *flash card* memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata serta gambar yang ada pada di media *Flash card*. Sedangkan menurut Akbar (2020, hlm. 148) mengatakan bahwa kekurangan media *flahs card* adalah (1) menekankan persepsi penglihatan, (2) kurang efektif jika di ukuran kelompok besar, (3) kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks. Bersependapat dengan Akbar, menurut Pradana (2020, hlm 557) mengatakan bahwa menyampaikan materi kurang sempurna karena persepsi penglihatan tidak cukup kuat untuk di sebuah 1 kelas di harus kan menggunakan posisi duduk peserta

didik mengikuti huruf U agar media *Flash Card* bisa terlihat oleh peserta lainnya serta saat menggunakan media flash card tidak menggunakan metode pembelajaran yang lain maka pembelajaran akan cepat jenuh. Adapun kelemahan media *Flash Card* menurut Saputri (2020, hlm. 58) Flash Card hanya mampu untuk kelompok kecil yang berisi 25 peserta didik saja, karena jika di kelompok besar *Flash Card* akan tidak terlihat apalagi untuk peserta didik yang duduk di belakang.

Noviana (2020, hlm. 39) kelemahan media pembelajaran *Flash Card* sebagai berikut:

1. Menekankan peserta didik dapat melihat media *Flash Card* tersebut di depan kelas.
2. Kurangnya efektif jika memakai media *Flash Card* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
3. Ukuran media *Flash card* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar.

Dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *Flash Card* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *Flash Card* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *Flash Card* dengan metode yang gitu-gitu saja maka peserta didik akan lebih bosan/jenuh.