

PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENGAJARKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Riris Nur Kholidah Rambe

Dosen Tetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara
Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Email: riha_ray@yahoo.co.id

ABSTRAK

Giving the right stimulus in early stage of age gives a very great impact to the next human development process. There are many methods that we can apply for balancing the right brain and the left brain capability. One of them is using a flash card as a media which uses a card game. Flash card is an effective media to teach children in reading a text and knowing their surrounding in an early age. Trough flash card we can introduce colours, animals, letters, numbers, and other things. In principle, introducing the learning materials trough flash card can be delivered in a simple way and the most important is a pleasure atmosphere both for the children (the learner) and the teacher. Therefore, we can conclude that eventhough the learning process only takes a few minutes but it gives a big benefit for our children.

Key words: *Media flash card, Kosa Kata Bahasa Inggris*

A. Pendahuluan

Pada saat ini, bahasa Inggris menjadi bahasa penting di era globalisasi. Semua orang dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional. Untuk mempersiapkan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional guru SD/MI memerlukan metode yang tepat untuk mengajarkan siswa. Proporsi bahan mengajar untuk pelajar SD/MI berbeda dari peserta didik dewasa

seperti SMP/SMA. Bahan ajar kepada siswa menekankan kemampuan untuk memperkaya kosa kata bahasa Inggris mereka. Cara mengajar kosakata juga tidak sama dengan mengajar kosakata untuk pelajar dewasa seperti SMP/SMA. Mereka memiliki motivasi dan karakteristik yang berbeda. Ini akan menjadi sulit ketika guru tidak bisa memotivasi pelajar muda. Motivasi dari pelajar muda dalam belajar hanya untuk mendapatkan hal yang baru dalam kehidupan mereka saat bermain. Jadi, itulah sebabnya mereka hanya ingin belajar adalah dengan bermain.

Bagi guru, mereka harus menciptakan teknik mengajar yang membuat peserta didik tertarik pada apa yang akan mereka ajarkan kepada siswa, dan menghindari kebosanan. Biasanya siswa di sekolah dasar masih memiliki kosakata yang terbatas, karena mereka mendapatkan kesulitan untuk menghafal makna, dan mengucapkan kata dalam bahasa Inggris. Kosakata merupakan hal yang sangat penting dan mendasar dalam pembelajaran bahasa. Tanpa kosakata yang memadai, seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan efektif atau mengekspresikan ide-idenya baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tak bisa dipungkiri bahwa kosakata tumbuh melalui belajar secara insidental seperti melalui paparan terus-menerus untuk bahasa yang mudah dipahami dalam membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis latihan (Krashen , 1984 : 74). Dalam belajar bahasa Inggris, kosakata memainkan peran penting dalam empat keterampilan bahasa Inggris.

Santrock (2001:178) berpendapat bahwa bahasa (language) ialah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia, bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sistem aturan. Daya cipta yang tidak pernah habis (infinite generativity) ialah suatu kemampuan individu dalam menciptakan sejumlah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas,

yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kalimat yang bermakna atau biasa dikenal dengan pesan yang kita sampaikan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan adalah rangkaian kosakata yang sesuai dengan aturan bahasa yang sudah disepakati. Keahlian atau keterampilan berbahasa seperti berbicara, yang memadai. Karena hakekat bahasa itu sendiri adalah kosakata.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis mencoba untuk menemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kosakata penguasaan dengan menggunakan media *flash card*. Hal ini karena 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. Akhirnya, penguasaan kosakata siswa jadi terbatas. Dengan menggunakan media ajar *flash card* akan membuat siswa tertarik dalam bahasa Inggris. Ini memberikan cara untuk membuat pengajaran kosakata yang mudah dan efektif.

B. Pembahasan

1. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

1.1.Hakikat Kosakata

Webster Handy College Dictionary dalam Laura (2003:61) berpendapat bahwa, *vocabulary as all the words used by particular person group, etc, writer list of words, as a dictionary* (Kosakata adalah keseluruhan kata – kata yang digunakan oleh sekelompok masyarakat, dll, daftar kata – kata seperti kamus). Carter (1993: 4) states: *Vocabulary is the total number of words in a language. It also a collection of words a person knows and used in speaking and writing*

(Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bangsa; juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis).

Kridalaksana Harimurti (1984) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kekayaan kosakata itu berada dalam ingatannya, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Pengertian kosakata tidak hanya mempersoalkan ketepatan pemakaian kata dan makna, tetapi juga mempersoalkan diterima atau tidaknya kata itu oleh semua orang. Hal itu karena masyarakat dekat oleh berbagai norma, menghendaki agar setiap kata yang dipakai harus cocok dengan situasi kebahasaan yang dihadapi. Hal ini berkaitan dengan pendapat Semiawan (2008 : 50), fungsi bahasa adalah selain sebagai alat untuk menyatakan diri (fungsi ekspresi), juga untuk menangkap pikiran dan perasaan orang lain (fungsi sosial).

1.2. Hakikat Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang perlu di ajarkan untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta pengembangan hubungan antar bangsa. Mata pelajaran Bahasa Inggris dapat diajarkan di Sekolah Dasar bilamana potensi wisata, penghasilan industri eksport, menjadi tuntutan kebutuhan masyarakat. Adapun pelaksanaan pengajarannya harus di dukung oleh guru yang berkemampuan untuk mengajarkan mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, Bahasa Inggris tidak wajib di laksanakan di sekolah Dasar melainkan di selenggarakan sebagai muatan lokal (Depdikbud, 1995:1).

2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah Bahasa asing yang dianggap penting diajarkan untuk tujuan penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya, serta pengembangan hubungan antar bangsa (Depdikbud, 1995:1).

Mata pelajaran Bahasa Inggris dapat di ajarkan di Sekolah Dasar bilamana dianggap perlu oleh masyarakat di daerah yang bersangkutan dan di dukung dengan adanya guru yang berkemampuan untuk mengajarkan mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, Bahasa Inggris tidak diwajibkan dilaksanakan oleh Sekolah Dasar melainkan diselenggarakan untuk muatan lokal. Adapun pelaksanaan pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal mulai di ajarkan dari siswa kelas II.

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai pelajaran muatan lokal dititikberatkan pada penguasaan kosakata siswa sekolah dasar yang diajarkan pada pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menyenangkan mengingat pelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing untuk siswa.

2.1.Fungsi Pembelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris berfungsi sebagai wahana pengembangan diri siswa dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya, sehingga pertumbuhan mereka tetap berkepribadian Indonesia. Bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk menunjang pengembangan pariwisata, daerah penghasilan Industri Exsport dan tuntutan masyarakat (Depdikbud, 1995:1).

2.2. Tujuan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Adapun tujuan pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah

a. Bahasa Inggris di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa memiliki ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sederhana dalam Bahasa Inggris dengan penekanan pada ketrampilan komunikasi melalui topik yang di pilih untuk kebutuhan siswa dan lingkungannya.

b. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar diajarkan kepada siswa di harapkan siswa memiliki kemampuan (*language competence*) yang mencakup unsur - unsur tata bunyi, kosakata, tata bahasa, tata tulis dan tata budaya dan memiliki ketrampilan menggunakan (*language performance*) unsur - unsur tersebut di atas dalam bentuk yang sederhana.

c. Alokasi waktu Pembelajaran Bahasa Inggris di sediakan waktu 2 jam pelajaran setiap minggu (disediakan dengan ketentuan sekolah setempat).

d. Penilaian, tujuan penilaian adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa tertentu, jenis penilaian hasil belajar, sedang fungsi dari penilaian adalah sebagai umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar ada tiga cara dalam penilaiannya yaitu test tertulis, test lisan, dan test perbuatan. Sedangkan jenis penilaian terbagi atas penilaian satuan Bahasan (gabungan beberapa pokok bahasan), penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester (Depdiknas 2006:402).

2.3. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Listening, Speaking, Reading and

Listening) sederhana. Dari ruang lingkup tersebut, penyajian materi pembelajaran Bahasa Inggris meliputi elemen : *Phonology* (tata bunyi), *vocabulary* (kosakata), *struktur* (tata bahasa), *culture* (kebudayaan), *literature* (sastra), dan *tanda baca* (Depdiknas,2006:403).

3. Media Ajar *Flash Card*

Dalam proses pembelajaran hadirnya media sangat diperlukan. Sri Anita (2010:5) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media adalah sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Salah satu media yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah media *Flash card*. Menurut Munawir Yusuf (2011:41) *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. Pendapat lain dikemukakan Surana bahwa *flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan kosa kata. Berdasarkan beberapa pengertian *Flash card* diatas dapat didefinisikan *Flash card* adalah media visual (2 dimensi) berupa kartu yang memuat gambar yang

berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Flash card sebenarnya sudah sangat populer di negara-negara maju, tetapi masih sangat sedikit sekali dikenal di Indonesia. *Flash card* ini bisa diterapkan untuk anak usia 4 bulan ke atas. Menurut info dalam (balita cerdas.com:2007), bahwa manfaat media *flash card* antara lain:

- a. Belajar membaca sejak usia sedini mungkin-Metode Glenn Doman.
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan-Metode Shichida.
- c. Melatih kemampuan konsentrasi.
- d. Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, *flash card* saat ini sudah mulai dikenal di mana-mana. Ada seorang ibu berprofesi sebagai wanita karir dalam info balita cerdas.com mengatakan bahwa dia merasakan keajaiban *flash card* yang dapat mendongkrak kemampuan putranya. Berawal dari kesadaran ibu tersebut yang tidak bisa 24 jam mengawasi putranya. Ibu tersebut menyiasati setiap harinya dengan meluangkan secara khusus tanpa diganggu aktivitas lain yaitu 30 menit sebelum membawa putranya ke TPA dan 1 jam setelah pulang kerja. Waktu 1,5 jam tersebut dimanfaatkan untuk mengenalkan putranya yang baru berusia 4 bulan satu per satu berbagai gambar yang menarik. Berawal dengan menggunting gambar binatang dari majalah bekas beliau sempat berpikir apakah bahwa “ Apakah ada artinya saya mengajarkan hal-hal kecil ini?. Tetapi ibu tersebut teringat permainan kartu bergambar sangat baik untuk "olah raga" otak. Beliau merasa bahwa putranya sangat senang sekali melihat gambar yang berubah dengan cepat dan terus-menerus, si anak melihatnya dengan sungguh-sungguh. Perkembangan

tersebut semakin tampak hasilnya begitu Akio (nama bayi tersebut) mulai bisa bicara. Sang ibu pun menjadi yakin dan bangga pada dirinya sendiri meskipun menjadi wanita karir tetapi tetap berhasil dalam mendidik anak. Dari situ kita bisa melihat bahwa jika waktu yang sebentar itu hanya untuk bermain yang tidak jelas, maka waktu tersebut akan hilang begitu saja. Dengan hal-hal seperti di atas, akan besar sekali manfaat yang diperoleh oleh anak kita.

3.1. Bagaimana Mengajarkan *Flash card* Pada Anak?

Pada prinsipnya mengenalkan *flash card* dilakukan secara sederhana dan yang terpenting dalam suasana yang menyenangkan, baik bagi ibu, ayah atau baby sitter yang mengajarkan dan bagi anak yang akan belajar. Menurut Sakane dalam (balitacerdas.com:

2007) beberapa tahap mengenalkan *flash card* pada anak antara lain:

- a. Buat jadwal khusus dengan anak setiap hari untuk bermain *flash card* secara bersama- sama. Dimulai dengan mengenalkan gambar binatang, gambar benda-benda menarik bertahap sampai anak mengenal semua benda yang ada di sekitarnya. Awalnya tidak perlu banyak-banyak tetapi terus-menerus kita tunjukkan maka suatu saat jika anak melihat benda yang sama tanpa melihat kartu dia akan memberikan reaksi baik menyebut nama benda yang pernah dia lihat atau reaksi lainnya. Setelah mengenalkan berbagai benda, kita bisa menambah dengan mengenalkan huruf, angka, profesi atau benda-benda lainnya agar pengetahuan anak bertambah sedikit-demi sedikit. Yang penting anak belajar dalam suasana hati yang gembira dan tidak dipaksakan apalagi dalam kondisi tertekan.

- b. Untuk para orang tua yang bekerja dan waktu untuk bercengkerama dengan anak sangat terbatas, Anda perlu memonitor segala sesuatunya sebelum berangkat ke kantor.
- c. Memberikan pengarahan yang benar kepada baby sitter atau siapa saja yang mengasuh anak anda tentang kegiatan yang perlu dilakukan oleh anak anda selama anda tidak di rumah.
- d. Buatlah daftar kegiatan anak Anda dengan jelas, sehingga baby sitter anda tahu apa yang harus dilakukan setiap harinya. Hal ini penting karena dalam pengasuhan anak juga harus mampu memberikan stimulasi pada perkembangan kecerdasan anak, baik kecerdasan intelektual, emosi maupun perkembangan fisik dan sosialnya.
- e. Usahakan jangan sampai babysitter Anda hanya bertugas menjaga saja, tanpa memberikan stimulasi-stimulasi yang sangat diperlukan oleh anak Anda. Akan sangat kasihan sekali anak anda nantinya, jika lingkungannya di masa yang sangat haus akan stimulasi ini ternyata tidak diberikan haknya yang akan menjadi harta yang paling berharga di masa depan.

3.2. Flash card Yang Dapat Dikenalkan Pada Anak

a. *Flash card* Benda Rumah

Flash card "Benda Rumah" merupakan sarana belajar bagi anak-anak untuk mengenal benda-benda yang ada di sekitar rumah. Tulisan nama benda dalam kartu sekaligus sebagai perangkat untuk belajar membaca. Pola gambar dan warna dapat menstimulus otak kanan. Ragam jenis aktivitas anak akan menjadi stimulus untuk berbagai jenis potensi kecerdasan yang dimiliki anak.

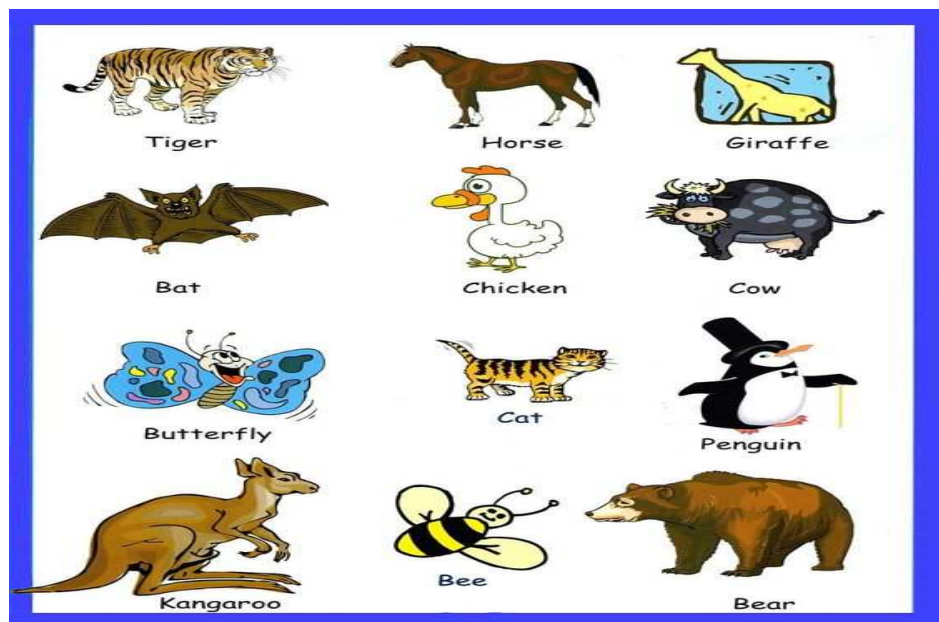
b. *Flash card* Profesi

Berikut ini adalah *flash card* profesi yang dapat dipergunakan untuk belajar mengenai bermacam-macam profesi atau pekerjaan yang dapat dilakukan ketika dewasa kelak. Selain itu juga dengan *flash card* profesi juga mengenalkan anak tentang ilmu IPS

dan ilmu IPA dan ilmu lainnya.



c. *Animal and fruit Flash card*





d. *Flash card* Abjad



e.



Beragam *flash card* yang dapat diprint untuk bahan pembelajaran anak mengenal benda, warna, huruf, kata, dan sebagai sarana berbagai jenis kegiatan belajar anak lainnya.

C. Penutup

Dalam perkembangannya, manusia pastilah melewati tahapan-tahapan berkembang dan berubah. Dalam proses kehidupan tersebut, seorang manusia belajar menyesuaikan diri dengan berbagai hambatan. Pada saat itulah dimulai pengaktifan karakter otak, baik yang bersifat kognitif yang ada di belahan otak kiri maupun afektif yang ada di belahan otak kanan. Pemberian stimulus yang tepat pada otak anak sedini mungkin, sangat mempengaruhi keberhasilan perkembangan selanjutnya. Hal penting karena otak pusat kendali dari semua aktivitas tubuh baik perilaku fisik maupun emosional. Perkembangan otak sebagai pusat koordinasi aktivitas manusia perlu mendapatkan stimulus yang sebanyak mungkin. Begitu pula kecerdasan anak tidak hanya dibentuk dari kecerdasan

intelektual saja, tetapi juga kecerdasan emosional yang terdapat dalam otak kanan justru lebih banyak menentukan keberhasilan hidup seseorang.

Menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan dengan media *flash card* sangat efektif untuk mendongkrak kemampuan anak. Hal ini menjadi perhatian penting terutama bagi orang tua yang dua-duanya sama-sama bekerja. Dengan meluangkan waktu 1,5 jam saja secara rutin setiap hari akan bermanfaat yang luar biasa bagi pendidikan anak. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi seorang ibu sebagai wanita karir untuk tidak punya waktu mendidik putra-putrinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Flash Card adalah permainan kartu kata yang dibuat dengan ukuran tertentu dengan warna tertentu untuk memperkenalkan kata secara cepat kepada anak. Anak pada dasarnya sudah mulai belajar membaca sejak mereka masih sangat kecil. Apapun yang mereka lihat sebenarnya adalah proses / tahapan membaca bagi anak. Kenyataan dilapangan anak –anak yang belum mengenal hurufpun sudah dapat membaca dari berbagai gambar dan iklan yang ditayangkan di televisi dengan tulisan yang besar dan mudah dibaca. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan membaca sejak usia mereka masih dini.

D. Daftar Pustaka

AM Rukky Santoso. (2005). *Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan Anak-anak*.

Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.

Abdul Syukur dkk,(2005), *Eksklopedi Umum* untuk Pelajar, Jakarta, PT Ichtiar Baru Van

Houve.

Arifin, Zaenal dkk. 2009. *1001 Kesalahan Berbahasa*. Jakarta : Akademika Pressindo

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta

- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Berk, Laura E. 2003. *Child Development* (Seven Edition), USA: Pearson International Edition.
- Carter, Mildred C. Dorothy. H. Dluagez. 1993. *Improving Your Vocabulary*. New York: Monarch Press.
- Depdikbud. 1995. *Kurikulum Pendidikan Dasar Garis-garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta:Depdikbud.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Djamarah, Syaiful Bahri, Zain Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Harmer, J. 1995. *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman Group Limited.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- Masykur, Kadim. 2004. *Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Sains*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mohammad Asrori. (2007). *Psikologi Pembelajaran*, Bandung, CV. Wacana Prima
- Pam Galbraith dan Rachel C. Hoyer. (2005). *7 Kecerdasan Emosional Yang Dibutuhkan Anak Anda*. Batam: Gospel Press
- Siti Partini, dkk. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surana, 2012. (<http://www.balitacerdas.com>)
- Sri Anitah.(2010). *Media Pembelajaran*,Yuma Pustaka, Surakarta
- Pulukadang, Wiwy Triyanti dan Abdul Rahmat. 2011. *Pendidikan Bahasa Inggris*. Bandung : MQS Publishing.
- Semiawan, Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks

Sino Irawan. 2011. *Meningkatkan Kosakata Melalui Penggunaan Media Audio Visual*

Pada Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas V SDN No.30 Kota Selatan Kota Gorontalo. Gorontalo : UNG

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta : Rineka

Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung : Sinar Baru Algesindo

Suprijono, Agus. 2003. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta : Pustaka

Pelajar.

Santrock, J.W. 2001. *Life – Span Development. Perkembangan Masa Hidup.* Jakarta: Erlangga.

Tim Info. (2007). *Flash card Balita Cerdas.* [on line] available at:

<http://info.balitacerdas.com/2007/10/flash-card.html>.