BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Keterampilan berbicara

1. Pengertian Keterampilan

Berdasarkan kata yang menyusunnya, keterampilan berasal dari kata terampil (*skill full*) yang artinya kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat dan tepat.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan. Keterampilan sendiri diartikan sebagai suatu kecakapan untuk menyelesaikan tugas.[7] Keterampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot *(neoromuscular)* yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniyah seperti berbicara, menulis, mengetik, olahraga dan lain sebagainya.[8].

Suatu keterampilan diperlukan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Istilah keterampilan mengacu pada kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan cara yang efektif. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kecakapan, kemampuan dan ketepatan dalam menyelesaikan suatu tugas.

---

[7] Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia,(*Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 1688.
[8] Muhibbib Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 121

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pengertian Berbicara

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat yang lain.[9]

Berbicara merupakan suatu peristiwa penyampaian maksud, gagasan, pikiran, perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain.[10] Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.[11] Jadi berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi -bunyi artikulasi atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Kegiatan berbicara senantiasa di ikuti kegiatan menyimak, keterampilan berbicara juga menunjang keterampilan menulis, dan kegiatan berbicara juga berhubungan erat dengan kegiatan membaca. "Seseorang yang memiliki keterampilan menyimak dengan baik biasanya akan menjadi pembicara yang baik pula. Pembicara yang baik akan berusaha agar penyimaknya dengan dapat menangkap isi pembicaraannya.[12]

---

[9] Nurgiyantoro. Burhan .*Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* . (Yogyakarta: BPFE,1995), 276.
[10]Puji Santosa dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD (*Jakarta : Universitas Terbuka,2009), 634
[11]H.G.Tarigan.Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. (Bandung: Angkasa. Badudu,1993),14
[12]Sabarti Akhadiah, *Bahasa Indonesia II* (Jakarta: DEPDIKBUD, 1991), 153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam berkomunikasi tentu ada pihak yang berperan sebagai penyampai maksud dan penerima maksud. Agar komunikasi terjalin dengan baik, maka kedua pihak juga harus bisa bekerja sama dengan baik. Kerja sama yang baik itu dapat diciptakan dengan memperhatikan beberapa faktor, antara lain memperhatikan: 1) siapa yang diajak berkomunikasi, 2) situasi, 3) tempat, 4) isi pembicaraan, dan 5) media yang digunakan.

Saat guru memberikan pembelajaran berbicara ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Fokus perhatian guru saat memberikan pembelajaran berbicara adalah sebagai berikut.

a. Pesan, amanat yang akan disampaikan kepada pendengar.
b. Bahasa pengemban pesan atau gagasan.
c. Media penyampaian (alat ucap, tubuh, dan bagian tubuh lainnya).
d. Arus bunyi ujaran yang dikirim oleh pembicara.
e. Upaya pendengar untuk mendengar arus bunyi ujaran dan mengamati gerak mimik pembicara serta usaha mengamati penyampaian gagasan lewat media visual.
f. Usaha memahami arus bunyi ujaran, gerak mimik menuansakan makna atau suasana tertentu serta penyampaian gagasan dari pembicara lewat media visual.
g. Usaha pendengar untuk meresapkan, menilai, mengembangkan gagasan yang disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari ketujuh unsur yang terlibat tersebut di atas dapat dikelompokkan menjadi tiga sudut pandang yang terpenting, yaitu: a) pembicara, b) pendengar, dan c) medan pembicara.

3. Pengertian Keterampilan Berbicara

Seperti halnya keterampilan menyimak, ketrampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban dunia modern. Kemampuan individual untuk mengekspresikan gagasan sedemikian rupa, sehingga orang lain mau mendengarkan dan memahami, telah menjadi kebutuhan dasar bagi kehidupan masyarakat dan individual.

Keterampilan berbicara menurut Isah Cahyani adalah "kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekpresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan".[13] Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan,berat lidah dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan dan ketepatan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan kepada orang lain.

4. Penilaian Keterampilan Berbicara

[13] Isah cahyani. *Modul Mari Belajar Bahasa Indonesia.* (Jakarta :DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM KEMENAG, 2012) , Hal 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbicara. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan berbicara. Pada prinsipnya ujian keterampilan berbicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, bukan menulis, maka penilaian keterampilan berbicara lebih ditekankan pada praktik berbicara.

Untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tertentu perlu ada penilaian. Penilaian yang dilakukan hendaknya ditujukan pada usaha perbaikan prestasi siswa sehingga menumbuhkan motivasi pada pelajaran berikutnya. Penilaian kemampuan berbicara dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya.

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, yaitu.

a. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal, konsonan) diucapkan dengan tepat?
b. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta rekaman suku kata memuaskan?
c. Apakah ketepatan dalam pemilihan kata (diksi) dapat dipahami oleh pendengar?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Sejauh manakah "kewajaran" dan "kelancaran" ataupun "*kenative-speaker-an*" yang tercermin bila sesorang berbicara?

e. Apakah sudah memahami apa yang kita bicarakan?

Berikut ini merupakan keefektifan dalam berbicara meliputi :

a. Ketepatan pengucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang digunakan tidak selalu sama, setiap orang mempunyai gaya tersendiri dan gaya bahasa yang dipakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Akan tetapi kalau perbedaan atau perubahan itu terlalu mencolok, dan menyimpang, maka keefektifan komunikasi akan terganggu.[14]

b. Ketepatan Intonasi

Kesesuaian intonasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara dan merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan intonasi yang sesuai dengan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara berkurang.

[14] Maidar G. Arsjad dan Mukti U.S Pembinaan kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia (Jakarta : Erlangga, 1991),56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pilihan Kata (diksi)

Pilihan kata (diksi) hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan sudah dikenal oleh pendengar. Kata-kata yang belum dikenal memang membangkitkan rasa ingin tahu, namun menghambat kelancaran komunikasi. Pilihan kata itu tentu harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan siapa kita berbicara (pendengar).

d. Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita dengar pembicara berbicara terputus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi –bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar.

e. Pemahaman

Dalam hal berbicara, seseorang tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata saja melainkan harus memahami apa saja yang harus ia bicarakan, menguasai topik yang dibicarakan. Sehingga pembicaraan yang dihasilkan lebih terarah dan bermakna.

B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media berasal dari bahasa latin medius yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.[15]

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.[16]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.[17]

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.

2. Jenis-jenis Media dan karakteristik pemilihan media

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :[18]

a. Media Grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.

b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.

[15] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal 3
[16] Nur Hayati Yusuf, Media Pengajaran,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hal 6.
[17] Yunus Nawaga, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hal 137
[18] Nana Sudjana, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal 3-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

d. Media Penggunaan Lingkungan

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :[19]

a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
c. Kemudahan dalam memperoleh media
d. Keterampilan guru dalam menggunakan media
e. Tersedia waktu untuk menggunakan media
f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain :[20]

a. Tujuan instruksional yang ingin dicapai
b. Karakteristik siswa atau sasaran
c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan
d. Keadaan latar atau lingkungan
e. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

[19] Ibid,. Hal 5
[20] Arief S. Sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tinjauan tentang Media *Flashcard*

1. Pengertian *Flashcard*

Flashcard berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flashcard* artinya kartu cepat. *Flashcard* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[21]

Flashcard 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 *Flashcard* 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.[22]

Flashcard adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata (*vocabolarry*). *Flashcard* adalah media yang sangat tepat untuk membantu anak/siswa mengingat dan mempelajari informasi baru. Sebagian besar anak-anak adalah *Visual Learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna yang menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka.

---

[21] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal 19.
[22] http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html di akses pada tanggal 26 november 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Flashcard seringkali digunakan dalam pelajaran Bahasa Inggris dan pengenalan konsep Matematika. Tapi bukan berarti untuk mata pelajaran lain tidak bisa digunakan. Bidang studi apapun bisa memanfaatkan media ini.

Flashcard adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flashcard* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.[23]

2. Manfaat *Flashcard*

Adapun fungsi media pembelajaran *Flashcard* 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. *Flashcard* atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flashcard* antara lain :

a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik

[23] Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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)

3. Cara Membuat Media Flashcard

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran Flash Card antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media Flash Cardini juga bisa membeli di toko, mendownload 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.[24]

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.[25]

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan Flash Card, yaitu:[26]

[24] http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards di Akses pada tanggal 8 juni 2016
[25] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran….., 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 secaracepat dari belakang ke depan.

D. Tinjauan tentang Media ABACA *Flashcard*

1. Pengertian ABACA *Flashcard*

ABACA *Flashcard* sebenarnya adalah kartu yang digunakan untuk belajar membaca anak. Di ambil dari kata "Baca" pada kata "Abaca" namun seiring dengan perkembangan, ABACA ini semakin bervariasi dengan versi english selain digunakan untuk belajar membaca, abaca juga digunakan belajar memahami kosa kata. ABACA Flashcard ini adalah sebuah media yang mempunyai kumpulan beberapa kartu cepat atau *Flashcard* untuk belajar balita atau anak-anak. Hampir sama dengan *flashcard-flashcard* lainnya namun Didalam ABACA *flashcard* ini terdapat aturan-aturan dalam memainkannya tergantung pada seri atau tema ABACA yang di gunakan.

Perbedaan dari ABACA ini dengan *flashcard* lainnya yakni terdapatnya aturan permainan ketika siswa bisa menjawab dengan benar

[26] Kasihani. K.E. Suyanto, English For Young Learners…., 106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka akan mendapatkan reward atau koin yang bisa ditukarkan dengan hadiah menarik sesuai keinginan siswa, sehingga media ABACA ini sangatlah efektif dan tepat jika digunakan dalam pembelajaran, siswa tidak hanya bermain memanen hadiah akan tetapi secara tidak langsung ia juga belajar membaca, berbicara maupun menghafal kosa kata dengan sendirinya.

2. Cara Membuat ABACA *Flashcard*

ABACA Flashcard sebenarnya adalah suatu media praktis yang bisa dibeli di agen-agen ABACA, sehingga untuk para guru ataupun orang tua yang tidak ada waktu membuatnya, bisa dengan mudah untuk membeli ABACA *flashcard* ini dengan berbagai macam versi sesuai dengan umur atau kelas anak, dimana tak lain untuk menunjang belajar anak.

Namun bila seorang guru ingin membuat ABACA *flashcard* sendiri, bisa dengan mudah memanfaatkan bahan yang ada dengan cara menduplikat ABACA *flashcard* seperti aslinya, misal dibuat bentuk rumah-rumahan, di perbesar *card* nya sehingga semua siswa dapat melihat card dengan jelas walau dari kejauhan.

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan media ABACA *flashcard* :

a. Menentukan jenis media yang akan di buat, yaitu visual. Misalnya gambar-gambar buah-buahan, sayuran, binatang dan lain sebagainya sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mencari bahan pembuatan media, berupa penggaris, kertas *buffalow* warna, gunting, lem, spidol, silet dan alat tulis
c. Menggunting kertas *buffalow* warna sebanyak card yang di inginkan dengan ukuran 12x8 cm
d. Menempelkan gambar pada kertas *buffalow*
e. Menentukan langkah-langkah penggunaan media ABACA flashcard
f. Menentukan kriteria penilaian

3. Langkah-langkah penggunaan media ABACA *flashcard*

Sama halnya dengan *flashcard* pada umumnya, langkah-langkah pembuatan ABACA flashcard ini hampir sama dengan *flashcard-flashcard* yang lain, yang membedakan ialah adanya *reward* (penghargaan) berupa koin warna yang tercantum di dalam card tersebut, jika siswa dapat menjawab dengan benar maka akan mendapatkan *reward* berupa koin warna sesuai dengan yang tercantum pada *card*. Dan apabila koin yang terkumpul sudah banyak, dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media ABACA *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran dikelas :

a. Pengenalan tentang media ABACA *flashcard* kepada siswa beserta penjelasan aturan mainnya.
b. Membentuk siswa menjadi 5 kelompok atau sesuai dengan jumlah kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Melakukan pemanasan kepada siswa dengan beberapa card agar siswa lebih konsentrasi dan terfokus.

d. Melakukan uji coba kepada masing-masing kelompok dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai card, guna menguji kekompakan kelompok dan mengumpulkan koin warna.

e. Membuat permainan games *flashcard* "siapa cepat dia dapat" atau sistim berebut kepada semua kelompok.

f. Masing-masing individu atau berpasangan maju kedepan untuk mendeskripsikan card yang telah di tentukan, dan guru memberi reward jika siswa dapat melaksanakan dengan baik.

g. Melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.

Langkah-langkah penggunaan media ABACA tidak harus sprti yang trtra di atas, boleh di variasi sesuai kebutuhan, mata pelajaran ataupun materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Tinjauan Tentang Bahasa Inggris

1. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa adalah alat komunikasi masyarakat berupa lambang bunyi suara dihasilkan artikulasi manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Seluruh lapisan masyarakat menggunakan bahasa indonesia untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai penyampaian pesan, ide, gagasan untuk interaksi antar masyarakat.

Bahasa merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan manusia unggul dari makhluk-makhluk lain dimuka bumi. Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca dan menulis. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagian besar negara di dunia setelah menyebar melalui berbagai aspek, misalnya perdagangan, politik, informasi, dan lain-lain.

Dalam Standar Isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahasa Inggris diarahkan pada pengembangan empat keterampilan meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis untuk berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Tingkat literasi yang dimaksudkan adalah tingkat performative dimana orang mampu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan.[27]

[27] Standar Isi Badan Standar Nasional Pendidikan (2006 : 403)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sementara dalam kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang SD menurut mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh merupakan salah satu jenis muatan lokal yang bebas diberikan atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah apakah menunjang pembelajaran bahasa Inggris atau tidak. Jadi, dalam kurikulum 2013 ada tidaknya mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing. Keberadaan mata pelajaran bahasa Inggris di SD jika dijadikan sebagai ekstrakurikuler juga tidak masalah, dalam hal ini bahasa Inggris bisa menjadi ekstrakurikuler yang setara dengan Pramuka serta Usaha Kesehatan Sekolah (UKS).

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI

Mempelajari Bahasa Inggris sangatlah penting bahkan bisa dikatakan wajib terutama pada anak usia dini. Ini dikarenakan Bahasa Inggris adalah bahasa internasionl. Alasan kedua adalah dengan menguasai Bahasa Inggris maka orang dengan mudah masuk dan dapat mengakses dunia informasi dan teknologi. Dengan pengenalan Bahasa Inggris di Sekolah Dasar maka mereka mempunyai pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BNSP dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD menurut Standar Isi BSNP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:[28]

a. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (language accompanying action) dalam konteks sekolah.
b. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

3. Ruang Lingkup Pembelajran bahasa Inggris di SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BSNP mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Mendengarkan
b. Berbicara
c. Membaca
d. Menulis.

Keempat keterampilan tersebut diimplementasikan masih dengan jenjang dasar. Jadi, pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI merupakan mata pelajaran muatan lokal yang berisikan empat keterampilan dasar berbahasa Inggris dan bertujuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuklisan yang menyertai tindakan siswa dan menyadari pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa global.

[28] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Materi Bahasa Inggris

MINU WEDORO Waru-Sidoarjo merupakan lembaga pendidikan yang dinaungi Departemen Pendidikan Nasional dan juga Departemen Agama. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan disekolah ini. Pada kelas II mata pelajaran Bahasa Inggris yang di ajarkan seputar vocabullary yang berhubungan dengan kehidupan siswa sehari-hari salah satunya *"Friuts and Vegetables"*.

Pada materi Bahasa Inggris kelas II MINU WEDORO tersebut berpatokan pada Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar.

Tabel 2.1
Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
Kelas II semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6.Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik	6.1 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id