

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kontribusi penelitian

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan penelitian Sebelumnya

No	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Penggunaan media flashcard dalam penguasaan kosa kata bahasa inggris”	Metode penelitian yang digunakan sama yakni menggunakan metode observasi, interview dan dokumentasi	Dalam penelitian sebelumnya membahas tentang penguasaan kosa kata bahasa inggris sedangkan pada penelitian sekarang membahas tentang mengenal huruf hijaiyah
2.	Efektifitas permainan flashcard dalam meningkatkan	Sama-sama menggunakan media flashcard sebagai	Metode dan lokasi penelitian yang digunakan dalam

	kemampuan membaca TK Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Jogjakarta	penelitian, subyek yang diteliti sama yakni siswa	penelitian sebelumnya dengan penelitian ini berbeda. Metode sebelumnya menggunakan angket sedangkan penelitian yang sekarang metode observasi
3.	Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar dalam meningkatkan Penguasaan kosa kata bahasa arab	Variabel yang digunakan sama yakni media flashcard atau kartu bergambar	Dalam penelitian sebelumnya menggunakan data kuantitatif sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan data kualitatif
4.	Pengaruh Media Flashcard untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII A	Sama-sama menggunakan media flashcard sebagai penelitian, subyek yang diteliti sama yakni siswa	Dalam penelitian sebelumnya membahas tentang penguasaan kosa kata bahasa Arab sedangkan pada

	MTS Muhammadiyah Klego Boyolali“.		penelitian sekarang membahas tentang mengenal huruf hijaiyah
--	--------------------------------------	--	---

Skripsi diatas pada intinya sama dengan judul skripsi yang penulis teliti melainkan ada persamaan dan perbedaan literatur pembahasannya. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan peelitu yang sekarang juga terletak pada obyek, tempat, variable dan waktu penelitian.

2.2. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya yang peneliti gunakan sebagai pijakan antara lain sebagai berikut. Penelitian yang sekarang menggunakan judul “implementasi media flashcard dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah”

Pertama, skripsi saudari Anis Kurniawati dengan judul “*Penggunaan media flashcard dalam penguasaan kosakata bahasa inggris*”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media flashcard bersifat menyenangkan dan menarik perhatian. Disamping itu siswa juga lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.¹

Kedua, skripsi dari Khodratul Firdaus dengan judul “*Efektifitas permainan flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca TK Sunan Pandanaran Ngaglik*”

¹ Anis Kurniawati, “peran penggunaan media flashcard dalam penguasaan kosakata bahasa inggris,” *Skripsi*, (Aprl, 2011), 24.

Sleman Jogjakarta". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat suatu perbedaan kemampuan membaca pada anak yang mendapatkan perlakuan permainan berupa *flashcard* mempunyai tingkat kemampuan membaca lebih tinggi dari pada anak yang tidak mendapatkan perlakuan permainan berupa *flashcard*.²

Ketiga, skripsi dari Jani Nurfudin dengan judul "*Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar dalam meningkatkan Penguasaan kosa kata bahasa arab*". dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penguasaan mufradat siswa lebih meningkat dengan adanya media *permainan kartu bergambar*. Hal itu dapat dilihat dari perolehan skor kemampuan awal siswa rata-rata 77,70% sedangkan skor kemampuan akhir siswa 84,90%.³

Keempat, skripsi dari saudara Widi Astuti yang berjudul "*Pengaruh Media Flashcard untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII A MTS Muhammadiyah Klego Boyolali*". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa arab siswa kelas VII A MTS Muhammadiyah Klego Boyolali.⁴

2.3. Landasan Teori

² Khodratul Firdaus "Efektifitas permainan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca TK Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Jogjakarta," *Skripsi*, (April, 2009), 29.

³ Jani Nurfudin, "Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar dalam meningkatkan Penguasaan kosa kata bahasa arab," *Skripsi*, (Maret, 2010), 24.

⁴ Widi Astuti "Pengaruh Media *Flashcard* untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII A MTS Muhammadiyah Klego Boyolali," *Skripsi*, (September, 2009), 18.

Landasan teori ini, akan mendeskripsikan beberapa poin yaitu pengertian media, landasan pelaksanaan media pembelajaran, macam-macam media, fungsi media, manfaat media, ciri-ciri media, jenis dan kriteria media, pengertian media flashcard, ciri-ciri media flashcard, Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran, kelebihan dan kekurangan media flashcard, Pengertian belajar dan pembelajaran, Faktor yang mempengaruhi proses belajar, Ciri-ciri pembelajaran, pengertian huruf hijaiyah, Pengertian TK, Karakteristik Perkembangan anak TK, Karakteristik umum anak TK.

2.4. Teori Tentang Media Pembelajaran

2.4.1. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁵ Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan individu mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan yang disebut media menurut istilah ada beberapa pendapat menurut para ahli yaitu:

1. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa, yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁶

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta: Rineka cipta 2010), 120.

⁶ Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 3.

2. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media adalah apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁷
3. Ahmad Rohani menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di inderakan yang berfungsi sebagai perantara, sarana, dan alat untuk berkomunikasi.⁸
4. Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya.⁹

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.

2.4.2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain

a. Landasan Filosofi

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

⁸ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 3.

⁹ Azmawir, Basyaruddin Usman., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) , 11.

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.

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.¹⁰

2.4.3. Macam-macam media

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu.¹¹ Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut:

a. Media audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti : radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur

¹⁰ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), 10.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, 124

suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan media yang kedua. Media ini dibagi lagi kedalam dua jenis yakni :

1. Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

2.4.4 Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹² Selain itu masih banyak lagi fungsi media yang lainnya antara lain :

¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 204.

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi,
2. Fungsi afektif,
3. Fungsi kognitif,
4. Fungsi kompensatoris,

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual 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

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹³

2.4.5. Manfaat Media

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 19

3. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
4. Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
6. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
7. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
8. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.¹⁴

2.4.6. Ciri-ciri media

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang evisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

¹⁴ Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yuma Pustaka, 2012), 6.

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer atau film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri yang paling penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu barhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Kemampuan media dari cirri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan

penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi dapat disebarkan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.¹⁵

2.4.7 Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :¹⁶

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

¹⁵ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian*, 15.

¹⁶ Rudi Susilana, Cepiriyana, *Media Pembelajaran untuk Proses Belajar*, (Jakarta: Wacana Prima, 2007), 13.

- b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
- c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :¹⁷

- 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 :¹⁸

- 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

¹⁷ Rudi Susilana, Cepiriyana, *Media Pembelajaran untuk Proses Belajar*, 68.

¹⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, 56.

2.5. Tinjauan Tentang Media Flashcard

2.5.1. Pengertian Media Flashcard

Menurut Azhar Arsyad flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.¹⁹

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana flashcard merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada flashcard merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.²⁰

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa flashcard adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 115.

²⁰ Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 94.

2.5.2. Ciri-Ciri Media Flashcard

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian flashcard di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Flashcard berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks,

atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

2.5.3. Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran

Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media flashcard sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
4. Jika sajian menggunakan cara permainan:

- a. letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa,
- b. siapkan siswa yang akan berlomba,
- c. guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah,
- d. setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start.²¹

2.5.4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Flashcard

- a. Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil flashcard dapat disimpan di tas maupun di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja di kelas maupun di luar kelas.

- b. Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard ini tergolong sangat praktis. Dalam menggunakan media ini, guru tidak memerlukan keahlian khusus, juga tidak perlu menggunakan daya listrik.

- c. Mudah diingat

Karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenali nama-nama binatang, tata cara berwudhu

²¹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 138.

dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat isi dari pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda, dapat diantu dengan gambarnya, begitupun sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

d. Menyenangkan

Penggunaan media flashcard ini bisa disajikan dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat lebih tertarik dan tertantang untuk berlomba-belomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak. Selain mengasah kemampuan kognitif dengan metode seperti ini juga dapat melatih ketangkasan fisik siswa²²

2.6 Teori tentang belajar dan pembelajaran

2.6.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Perubahan yang disebabkan karena belajar itu bersifat relatif permanen, yang berarti perubahan itu akan bertahan dalam waktu yang relatif lama. Tetapi perubahan itu tidak akan menetap terus menerus, sehingga pada suatu waktu hal tersebut dapat berubah lagi sebagai akibat belajar.²³

²² Rudi Susilana dan CepiRiyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 95.

²³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), 184.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya perubahan tingkah laku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang diharapkan²⁴

2.6.2. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Pada manusia, proses belajar tidak hanya menyangkut kegiatan otak, yaitu berpikir. Dalam hubungan ini ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar.

1. waktu istirahat.
2. pengetahuan tentang materi yang dipelajari secara menyeluruh.
3. Pengertian terhadap materi yang dipelajari.
4. Pengetahuan akan prestasi sendiri.²⁵

2.6.3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis:

1. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar;
2. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa;
3. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik;

²⁴ Ainurrahmn, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 3

²⁵ Ahmad Fauzi, *Psikologi Umum*, (Bandung:Puataka Setia, 2004), 47.

4. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
5. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.²⁶

2.7. Teori Tentang Huruf Hijaiyah

2.7.1. Pengertian Huruf Hijaiyah

Menurut Ath Thabari menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam al-quran. Al quran memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa al-quran diturunkan menggunakan bahasa arab.

Otory Surasman mengemukakan bahwa huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca al-quran. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam al-quran.²⁷

Dalam bahasa arab, kita kenal dengan huruf hijaiyyah, yaitu huruf-huruf yang di gunakan dalam pembentukan kata dalam bahasa Arab.

A. Berdasarkan nama sebutan, huruf hijaiyah berjumlah 30 yaitu :

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه لا ء ئ

B. Berdasarkan bentuk asli hurufnya, huruf hijaiyah berjumlah 29 huruf yaitu:

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه ء ئ

²⁶ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2000), 13.

²⁷ Dian Siswanti “Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt dengan Media Plastisin Bagi Anal Tunagrahita Ringan, “*Skripsi*, (September, 2012), 20.

C. Berdasarkan bunyi, bacaan, huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf yaitu: ²⁸

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه ئ

2.8. Teori Tentang TK (Taman Kanak-Kanak)

2.8.1 Pengertian TK

Taman kanak-kanak adalah jenjang [pendidikan anak usia dini](#) (usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar [anak](#) memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lama masa belajar seorang murid di TK biasanya tergantung pada tingkat kecerdasannya yang dinilai dari [rapor](#) per [semester](#). Secara umum untuk lulus dari tingkat program di TK selama 2 (dua) tahun, yaitu:

a. TK 0 (nol) Kecil (TK kecil) selama 1 (satu) tahun

b. TK 0 (nol) Besar (TK besar) selama 1 (satu) tahun

Umur rata-rata minimal kanak-kanak mula dapat belajar di sebuah taman kanak-kanak berkisar 4-5 tahun sedangkan umur rata-rata untuk lulus dari TK berkisar 6-7 tahun. ²⁹

²⁸ Tim Bina Karya Guru, *Sekolah Pendidikan Agama Islam Untuk Dasar Kelas II*, (Jakarta: Erlangga, 2006), 2.

²⁹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, 6.

2.8.2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia TK

Usia Taman kanak-kanak (Pra sekolah) merupakan fase perkembangan individu. Anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya (laki-laki dan perempuan), dapat mengatur diri dalam buang air (toilet training), dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya).

1. Perkembangan fisik

Proporsi tubuhnya berubah secara dramatis, usia 3 tahun rata-rata tingginya 80-90 cm, berat 10-13 kg. Dalam usia lima tahun tingginya mencapai 100-110 cm. Tulang kaki tumbuh dengan cepat, pertumbuhan tengkoraknya tidak secepat usia sebelumnya. Pertumbuhan tulang-tulangnya semakin besar dan kuat. Pertumbuhan gigi semakin lengkap sehingga sudah menyukai makanan padat. Perkembangan fisik ditandai juga dengan berkembangnya kemampuan motorik baik kasar atau lembut.

2. Perkembangan Bermain

Usia anak prasekolah dikatakan sebagai masa bermain. Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Secara psikologis dan paedagogis

permainan mempunyai nilai-nilai yang sangat berguna bagi anak antara lain:

- a. Memperoleh perasaan senang, puas, bangga
- b. Mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab
- c. Mengembangkan daya fantasi, dan kreatifitas
- d. Mengenal aturan atau norma dalam kelompok dan belajar untuk menaatinya
- e. Memahami tiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan dan mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa, dan toleran terhadap orang lain.

3. Perkembangan Kepribadian

Masa ini disebut masa *Trotzalter*, artinya periode perlawanan atau masa kritis pertama. Terjadi karena ada perubahan yang hebat dalam diri anak yaitu mulai sadar akan *Aku-nya*, menyadari dirinya terpisah dengan lingkungannya, dia suka menyebut nama dirinya apabila berbicara dengan orang lain. Pertentangan antara kemauan diri dengan tuntutan lingkungan akan mengakibatkan ketegangan dalam diri anak sikap membandel dan keras kepala. Pada masa ini, berkembang kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntutan dan tanggung jawab. Oleh karena itu orang tua

perlu menghadapinya dengan bijaksana, penuh kasih sayang, dan tidak bersikap keras.³⁰

2.8.3. Karakteristik Umum Anak TK

a. Egosentris

Sifat ini sudah pasti dimiliki oleh setiap anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan sikap anak yang cenderung memahami dan memperhatikan suatu hal hanya dari sudut pandang kepentingan sendiri saja.

b. Aktif dan Energik

Saat anak sudah mulai berkembang, biasanya mereka senang sekali melakukan berbagai aktifitas. Mereka seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah merasa bosan, dan tidak pernah mau berhenti beraktifitas kecuali ketika mereka tidur.

c. Rasa ingin tahu yang kuat

Bukan anak kecil jika mereka tidak memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Umumnya setiap anak memiliki rasa penasaran dan ingin mengetahui ini dan itu. Setiap saat mereka ingin mengetahui hal-hal baru yang mereka belum ketahui.

d. Eksploratif dan berjiwa petualang

Rasa ingin tahu yang kuat biasanya diiringi dengan menjelajahi sesuatu

³⁰ Muhammad Sajirun, *Membentuk karakter Anak Usia Dini*, (Surakarta: PT Era Adicitra Intermedia, 2012), 84.

dan berjiwa petualang. Misalnya anak senang berjalan kesana kemari, mencorat-coret dinding, senang membongkar mainan yang baru dibelinya, dan sebagainya.

e. Senang dan kaya dengan fantasi

Anak biasanya suka terhadap hal-hal yang imajinatif. Misalnya cerita dongeng. Mereka tidak hanya senang mendengarkan orang lain bercerita, tetapi mereka juga senang bercerita kepada orang lain.

f. Semangat belajar yang tinggi

Ketika anak mempunyai keinginan yang menyenangkan dan menarik perhatiannya, biasanya mereka akan terus mencari cara untuk memahami apa yang mereka inginkan tadi. Misalnya mereka tertarik untuk mewarnai, maka mereka akan melakukan kegiatan mewarnai berulang-ulang sehingga mereka merasa bisa.³¹

³¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 78.