

## BAB 2

### KERANGKA TEORI

#### 2.1 Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan kajian teori yang terkait, yang digunakan sebagai rujukan untuk menganalisis Efektifitas *Flash Cards* Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Korea Di Kelas Tingkat Dasar . Pada bab ini penulis juga menyajikan penelitian terdahulu dengan tema kajian yang serupa dengan penelitian ini. Tinjauan terdahulu digunakan untuk melihat ada atau tidaknya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini. Keaslian penelitian sangat dibutuhkan untuk menghindari dari plagiarisme, dan juga peneliti menyajikan teori yang dipakai untuk landasan analisis objek pada penelitian ini.

#### 2.2 Tinjauan Pustaka

Untuk membantu menganalisis penelitian, dibutuhkan rujukan dari penelitian terdahulu yang memiliki tema kajian yang serupa dengan penelitian ini. Sumber yang digunakan berhubungan dengan *flash cards*.

Rujukan pustaka pertama yang digunakan oleh peneliti yaitu jurnal yang berjudul *The Effectiveness Of Flash cards On The Motivation To Increase English Vocabulary Among The Fourth Elementary School* yang disusun oleh Helda Lisa (2019) , Siswi SMK Negeri 6 Bengkulu, di dalam jurnal ini Helda menjabarkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar kosa kata bahasa Inggris pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar sebelum adanya penerapan *flash cards* dan sesudah penerapan *flash cards*, oleh karena itu *flash cards* terbukti

dapat memberikan hasil lebih baik untuk digunakan sebagai latihan tindak lanjut dalam mengajar kosa kata kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Rujukan pustaka kedua yaitu berjudul Penggunaan Media *Flash cards* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado yang disusun oleh Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitya Wulanata Christmastianto (2018). Di dalam jurnal ini dijabarkan bahwa penggunaan media *flash cards* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado, apabila media *flash cards* memiliki karakteristik yang sesuai tujuan pembelajaran, penerapan dengan aktivitas yang memungkinkan siswa untuk belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.

Rujukan pustaka ketiga yaitu berjudul Penggunaan Media *Flash cards* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/ 396 Surabaya yang disusun oleh Mulyorini, Sri Hariani (2014). Di dalam jurnal ini dijelaskan hasil belajar siswa pada saat penerapan media *flash cards* dalam model pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Model pembelajaran ini efektif dan mampu memberikan motivasi pada siswa saat pembelajaran berlangsung. Terdapat peningkatan penguasaan materi yang baik karena menggunakan *flash cards* dalam pembelajaran PKn. Siswa menjadi lebih berani menyatakan pendapat, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Rujukan Pustaka keempat adalah jurnal yang berjudul Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media *Flash Card* pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang yang disusun oleh Dwi Nurhayati Adhani, Nurul Khofifah, dan Dewi Yuanita (2016). Di dalam jurnal ini dijelaskan bahwa di TK.AI-Hikmah Malang terdapat beberapa anak rentang usia 5-6 tahun yang mengalami perkembangan Bahasa khususnya fonologi ketika menggunakan media *flash cards*.

Rujukan Pustaka kelima adalah jurnal yang berjudul Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris yang disusun oleh Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda (2017). Di dalam jurnal ini dijelaskan bahwa ada perbedaan kosakata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian media *flash cards*. Analisis *independent sample t-test* dari data *gain score* kelompok eksperimen (11.7895) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (3.2500) dengan nilai t-hitung 8.998 dan sig. 0.000 ( $p < 0.01$ ), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flash cards* dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa.

## 2.3 Landasan Teori

### 2.3.1 Pengajaran Bahasa Kedua/Bahasa Asing

Mempelajari bahasa merupakan suatu aktivitas yang sangat panjang dan kompleks dan bukanlah serangkaian langkah mudah yang bisa diamati atau diprogram dalam sebuah panduan ringkas. Apapun yang manusia lakukan sewaktu berkumpul dengan temannya dalam berbagai aktivitas seperti bermain, bertengkar, dan aktivitas lainnya manusia tidak lepas dari aktivitas bertutur kata. Kemampuan bahasa inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak mulai dari ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dari pembelajaran bahasa (*language learning*). Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia memperoleh bahasa pertamanya. Jadi pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua. Namun banyak juga yang menggunakan istilah pemerolehan bahasa untuk bahasa kedua (Abdul Chaer, 2003).

Bahasa pertama dan bahasa kedua memiliki definisi yang berbeda, yaitu bahasa pertama merupakan bahasa yang diperoleh anak secara alamiah, di dalamnya ada proses peniruan, pengulangan dan menjadi perilaku menetap. Sedangkan bahasa kedua merupakan bahasa sasaran, yaitu bahasa yang sengaja dipelajari dengan tujuan tertentu, baik untuk pendidikan, karir dan sebagainya.

Cara pemerolehan bahasa kedua dapat dibagi dua cara, yaitu pemerolehan bahasa kedua secara terpimpin dan pemerolehan bahasa kedua secara alamiah. Pemerolehan bahasa kedua yang diajarkan kepada pelajar dengan menyajikan materi yang ditentukan oleh guru. Strategi-strategi yang dipakai oleh seorang guru sesuai dengan apa yang dianggap paling cocok bagi siswanya. Pemerolehan bahasa kedua secara alamiah terjadi dalam komunikasi sehari-hari, bebas dari pengajaran atau pimpinan guru.

Cara pemerolehan bahasa pertama tidak jauh berbeda dengan bahasa kedua yaitu dengan peniruan, pengulangan tetapi ada aspek lain yang memengaruhi yaitu periode kritis. Periode kritis adalah masa-masa ketika pembelajaran mudah dilakukan, dan setelah periode kritis lewat, belajar menjadi sesuatu yang sulit.

Menurut (Brown, 2008) bahasa kedua merupakan bahasa sasaran, bahasa yang sengaja dipelajari untuk tujuan tertentu, seperti untuk mencapai karir yang sukses atau memenuhi persyaratan untuk menguasai bahasa asing. Berbicara tentang tujuan tertentu, bahasa kedua dipelajari untuk tujuan bekerja di perusahaan yang dimiliki orang yang menggunakan bahasa kedua tersebut, yakni agar bisa berkomunikasi dengan atasan yang menggunakan bahasa asing yang dipelajari tersebut. Tujuan pembelajarannya adalah untuk berkomunikasi, sehingga kemahiran yang ditargetkan adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa kedua adalah bahasa yang diperoleh seseorang setelah dia memperoleh bahasa pertama (bahasa ibu). Pemerolehan bahasa kedua adalah proses ketika seseorang memperoleh sebuah bahasa lain setelah terlebih dahulu ia

menguasai sampai batasan tertentu bahasa pertamanya. Istilah bahasa kedua bahasa ibu mengacu pada bahasa daerah tertentu, sedangkan bahasa kedua berwujud bahasa Indonesia atau bahasa asing. (Nuryani, 2013:160).

Dalam pengajaran menyimak, berbicara, membaca, dan me nulis, pengajar bahasa kedua, umumnya terlebih dahulu mengajarkan kosa kata dan tata bahasa yang nantinya akan didengar atau dilihat dalam teks menyimak dan membaca. Hal ini dimaksudkan agar pemelajar nantinya lancar dalam menyimak dan membaca, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam memahami isi teks menyimak dan membaca.

#### **2.3.1.1 Metode Pengajaran Kosa Kata**

Dasar dari sebuah bahasa merupakan kosa kata, apabila kosa kata tidak ada maka tidak pernah ada yang namanya bahasa. Kata kosa kata merupakan kata yang mewakili secara ringkas dari sejumlah kumpulan kata dalam bahasa (Joklova, 2009). Kosa kata merupakan sejumlah kata yang diketahui siswa pada sebuah bahasa. Kosa kata terus berkembang sejalan dengan bertambahnya usia yang sangat berguna sebagai alat komunikasi (Komachali, 2012).

Pengajaran kosa kata merupakan salah satu aspek pembelajaran bahasa yang sangat penting. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosa kata yang dimiliki (Tarigan, 1984). Semakin banyak kosa kata yang dimiliki seseorang semakin terampilah orang itu dalam berbahasa. Sesungguhnya, pengajaran kosa kata merupakan salah satu bidang perhatian tertua dalam penelitian pendidikan (Beck & McKeown, 1991).

Kosa kata diperoleh melalui pengalaman dengan kata (Petty, 1968). Semakin banyak pengalaman yang diperoleh, semakin banyak pula kosa kata adalah proses manusiawi yang tergantung pada tingkatan inteligensi dan lingkungan, suatu proses yang tidak dapat ditolak dalam kondisi normal kehidupan seorang manusia (Petty, 1968). Pengajaran kosa kata di sekolah-sekolah pada umumnya dilakukan melalui pengajaran kosa kata dan maknanya melalui penggunaannya dalam konteks, suatu proses analisis dan sintesis terhadap kosa kata ketika elemen makna kata diajarkan, pengajaran langsung terhadap makna kata dari daftar kata (Petty, 1968). Menurut (Klesius, 1991) pengajaran kosa kata meliputi pengajaran tak langsung untuk peningkatan kosa kata umum dan pengajaran langsung terhadap kosa kata khusus untuk topik tertentu atau wacana yang akan dibaca. Model pembelajaran kosa kata yang pada umumnya dikenal dalam pengajaran bahasa, yakni metode langsung dan metode tidak langsung.

Membaca bebas adalah satu contoh pengajaran kosa kata tak langsung (Klesius, 1991). Guru menyediakan waktu di kelas untuk membaca dan mengadakan kegiatan tukar pengalaman membaca buku, dan menyediakan berbagai macam buku yang sesuai di ruang kelas yang dapat meliputi surat kabar, majalah, daftar menu, katalog dan sebagainya. Membaca untuk siswa juga berguna untuk penambahan kosa kata baru dan meningkatkan kosa kata (Elley, 1989). Bentuk-bentuk yang lain dari metode pengajaran tak langsung ini adalah penggunaan kegiatan menulis yang mempunyai dampak yang efektif untuk para siswa (Dacus, 1986).

Menurut Roe, dkk (1995), metode langsung adalah desain pengajaran yang berfokus pada tujuan untuk mengajarkan kosa kata, mengajarkan cara mempelajari kosa kata, dan menyediakan penguraian berulang-ulang untuk kosa kata penting . Pengajaran kosa kata secara langsung menguraikan situasi di mana informasi makna kata diberikan secara intensif kepada siswa yang meliputi pengajaran yang dipimpin oleh guru dan kerja individual dengan bahan tertulis (Beck, 1991). Secara tradisional, metode langsung dalam pengajaran kosa kata meliputi metode definisi dan kontekstual (Klesius & Searls, 1991).

Metode definisi berupa pemberian tugas kepada siswa atau bertanya kepada mereka untuk menentukan kosa kata kemudian menuliskannya dalam kalimat dengan kata itu. Pengajaran kosa kata dalam kelas menyimak dan membaca di kelas bahasa kedua, dapat dilakukan dengan banyak metode, baik mulai dari yang klasik dengan memberikan list kosa kata yang sudah terdapat terjemahan bahasa pembelajar, maupun metode yang sudah banyak dipakai dan dibuktikan efektif dalam beberapa penelitian, yakni penggunaan *flash cards*. Dengan demikian dalam penelitian ini akan dibahas penggunaan media *flash cards* sebagai metode pengajaran untuk memaksimalkan penguasaan kosa kata bahasa Korea.

#### **2.3.1.1.1 Metode Pengajaran Kosa Kata Dasar Menggunakan *Flash Cards***

Media sangat penting bagi siswa dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan selain ceramah yang disampaikan oleh guru, dapat mengakomodir daya indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu,

mengatasi sikap pasif, dan siswa menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman (Arief, dkk, 2009). Media *flash cards* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011). Sedangkan Chatib (2011), menjelaskan bahwa media *flash cards* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura (2010), bahwa media *flash cards* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi, media *flash cards* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Bentuk huruf merupakan lambang atau simbol dan media *flash cards* merupakan salah satu bentuk media visual. Levie dan Levie (1975, dalam Arsyad 2004) mengidentifikasi suatu penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual, seperti guru menjelaskan materi menggunakan suatu media. Levie dan Levie menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di luar pihak stimulus verbal juga mendukung apabila pembelajaran melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial)

Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Selain kelebihan di atas Hotimah (2010) juga menyatakan bahwa keunggulan dari media *flash cards* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Melalui pendapat beberapa ahli di atas maka kelebihan media *flash cards* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

*Flash cards* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosa kata (Arsyad, 2011). *Flash cards* memiliki dua sisi, bagian depan *flash cards* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flash cards* merupakan arti kata tersebut. Hudson, Taglieber, Johnson dan Yarbrough (dalam Carpenter dan Olson, 2011) mengemukakan bahwa gambar yang terdapat pada *flash cards* tersebut akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/ audio. Gambar cenderung mudah diingat dibandingkan dengan kata-kata yang bersifat konkret, dan biasanya mudah disimpan dalam memori dibandingkan dengan kata-kata yang bersifat abstrak (Stephen, 2011).

Adapun karakteristik media *flash cards* yang efektif menurut Pujiati (2017) yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Berdasarkan

pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flash cards* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa.

Menurut (Baleghizadeh, 2011) *flash cards* merupakan sebuah kartu yang mana terdapat sebuah kata, kalimat atau gambar di dalamnya. *Flash cards* memiliki dua sisi, bagian depan *flash cards* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flash cards* merupakan arti kata tersebut. *Flash cards* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.

(Brown, 2008) mengatakan selain dapat dilakukan dengan cara bermain, *flash cards* juga dapat digunakan di mana pun diinginkan oleh anak. Selain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan *flash cards* juga merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Menurut (Komachali, 2012) dengan *flash cards* siswa dapat belajar tanya jawab seputar kosa kata, hari-hari bersejarah, rumus dan mata pelajaran lainnya. Hal itu dapat dilakukan secara berulang sehingga membuat *flash cards* membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* yaitu:

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa.

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,
- e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media flash cards.

Menurut (Rudi Susilana, 2008), *flash cards* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

**a) Mudah dibawa kemana saja**

Dengan ukuran yang kecil *flash cards* dapat disimpan di tas maupun di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja di kelas maupun di luar kelas.

**b) Praktis**

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

**c) Mudah diingat**

Karakteristik media *flash cards* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka,

mengenali nama-nama binatang, kata benda, sifat, kata kerja dan sebagainya. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, misalnya untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambar.

#### **d) Menyenangkan**

Penggunaan media *flash cards* ini bisa diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan tertantang untuk berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash cards* yang di simpan secara acak. Adapun permainan seperti tebak kosa kata menggunakan *flash cards* dengan menampilkan sebuah kosa kata lalu ditunjukkan berupa gambar tanpa tulisan kosa kata tersebut atau sebaliknya. Permainan edukatif ini dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan kosa kata tanpa merasa bosan.

Selain kelebihan, *flash cards* juga memiliki kekurangan yaitu *flash cards* hanya bisa digunakan untuk pembelajaran dengan jumlah kelompok yang kecil, dan memerlukan perawatan yang teliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer dan hilang.

#### **2.3.1.2 Penggunaan *Flash Cards* Untuk Penguasaan Kosa Kata Dasar**

Penggunaan *flash cards* dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Korea merupakan suatu proses cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisikan kosa kata untuk membantu siswa mengingat dan mengarahkan pada sesuatu yang berhubungan dengan kosa kata serta memacu pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan pengenalan kosa kata. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana *flash cards* memiliki jenis yang beragam yaitu: *flash cards* membaca,

*flash cards* berhitung, *flash cards* binatang dan *flash cards* lain-lain. *Flash cards* dapat membantu siswa dalam mengenal kata-kata baru dan juga membantu siswa mengenal benda-benda baru dari gambar yang terdapat pada *flash cards* tersebut (Nugroho dkk., 2012). Hal yang sangat memengaruhi daya ingat pemelajar ketika gambar tersebut ada dalam bentuk konkretnya, yaitu mengenai anggota tubuh. Pemelajar tersebut mencoba mengingat kembali kata 눈 (nun)/mata dengan menunjuk matanya, karena pada *flash cards* kata 눈 (nun)/mata digambarkan dengan mata.

Hal tersebut menunjukkan bahwa gambar memberikan kode lain yang bersifat independent dari kode verbal (Pavio dalam Stephen, 2011). *Flash cards* disajikan secara acak oleh guru, guru membimbing siswa mengucapkan bahasa Inggris dan arti dari kata yang ada pada *flash cards*, hal tersebut diulang sebanyak tiga kali.

Menurut Brown (2008) *flash cards* disajikan dengan cara berulang-ulang dan menirukan berulang-ulang merupakan strategi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Pengulangan tersebut dapat membantu siswa untuk menyimpan informasi verbal tersebut dalam memori jangka pendek atau mentransfernya kedalam memori jangka panjang (Stenberg, 2008). Menurut Nation (dalam Schmitt dan Schmitt, 1995) bahwa untuk mempelajari kata baru, siswa butuh melakukan pengulangan sebanyak 3-10 kali atau lebih. *Flash cards* yang sering diulang-ulang penyebutannya secara serempak bersama guru, akan membantu siswa mengingat kata tersebut lebih cepat, pengulangan tersebut dapat membuat siswa fokus terhadap apa yang dipelajari (Joklova, 2009).

Cohen (dalam Schmitt dan Schmitt, 1995) berpendapat bahwa keberhasilan mempelajari sesuatu ditentukan oleh fokus seseorang terhadap apa yang sedang dipelajari. Ketika siswa diberikan materi mengenai animals dan dining room yang mana hal tersebut tidak ada bentuk konkretnya seperti bagian tubuh manusia. Siswa memperhatikan gambar yang ada di depan dan mendengarkan guru mengucapkan kata tersebut dengan tepat, semula siswa yang tidak bisa menyebutkan kata dengan benar, karena proses pengulangan dan adanya konfirmasi dari guru mengenai pengucapan yang tepat membuat siswa mampu dan dapat menyebut bahasa Korea dan arti kata dengan benar. Dalam proses belajar yang diulang yang disimpan dalam memori di dalamnya terjadi pengkodean yaitu menempatkan informasi agar dapat dengan mudah diingat (Stenberg, 2008).

Hudson dkk. (dalam Carpenter dan Olson, 2011) mengutarakan gambar yang terdapat pada flash cards tersebut akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/ audio. Hal tersebut memengaruhi siswa, siswa menjadi cepat mengenal dan memahami kata yang dipelajari serta dapat dengan mudah merecall kembali informasi yang telah diterima siswa yaitu sejumlah kosakata yang telah dikenalkan dengan flash cards

Untuk mempelajari bahasa tidak hanya didasari oleh pertimbangan kognitif, tetapi aspek afektif juga memengaruhi keberhasilan mempelajari bahasa, wilayah afektif meliputi banyak faktor seperti sikap, peniruan, kecemasan,

empati dan kepercayaan diri (Brown, 2008). Komachali dan Khodareza (2012) juga mengutarakan hal yang serupa *flash cards* dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, interaksi, dan semangat siswa dalam mempelajari kosa-kata baru. Daya tarik tersebut terlihat dari antusias dan partisipasi siswa saat belajar berlangsung, yaitu ketika siswa diminta maju berpasang-pasangan menggunakan media *flash cards* untuk menunjukkan kemampuan mereka menyebutkan kembali arti kata yang telah mereka pelajari.

Selain dapat membantu daya ingat siswa, *flash cards* juga dapat memberikan dampak yang lain yaitu dapat memotivasi dan membuat siswa tertarik untuk belajar (Joklova, 2009). Motivasi yang mereka miliki tersebut juga membantu daya ingat siswa dalam menghafal kata tersebut, karena mereka belajar berdasarkan keinginan mereka (Komachali dan Khodareza, 2012). Belajar bersama-sama dengan *flash cards* juga membuat siswa termotivasi untuk menghafal kata dengan cepat, dengan itu mereka dapat memperlihatkan kepada teman-teman sekelas mereka kemampuan mereka dengan cara dapat menjawab pertanyaan guru dengan cepat dan benar (Joklova, 2009). Menggunakan media *flash cards* untuk mempelajari kosa kata baru dapat membuat pelajar berinteraksi satu dengan yang lainnya selama proses belajar. Interaksi tersebut dapat membantu pelajar satu sama lain untuk berbagi pengetahuan mengenai kosa kata yang telah mereka hafalkan dan mereka ketahui (Komachali, 2012).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, Nurkamto dan Sulistyowati (2012) ditemukan bahwa dengan menggunakan *flash cards* dapat

meningkatkan kemampuan kosakata siswa, karena *flash cards* dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa termotivasi dan fokus dalam belajar kosakata. Media *flash cards* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosa kata, karena *flash cards* dapat disajikan dalam bentuk permainan (Hotimah, 2010).

Menurut Hotimah (2010), *flash cards* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash cards* tersebut. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan. Media *flash cards* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rudi Susilana, 2008) antara lain mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat, menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin membantu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Korea partisipan dengan menggunakan media *flash cards*. Media *flash cards* dibuat dengan satu sisi berisikan kata dan gambar. Media *flash cards* menggunakan kertas *art paper* dan penggunaan media *flash cards* ini menyesuaikan pembelajaran pada buku belajar bahasa Korea 서울대 한국어 (*Seouldae Hangugeo*) 1A. Peneliti menyesuaikan media *flash cards* dengan pembelajaran untuk mempermudah partisipan dalam menguasai kosa kata bahasa Korea. Media ini diharapkan dapat membantu

menarik perhatian dan minat partisipan dalam upaya meningkatkan kemampuan dalam penguasaan kosakata bahasa Korea.

### 2.3.1.3 Kosakata Dasar Bahasa Korea Berdasarkan Standar TOPIK

TOPIK (*Test of Proficiency in Korean*) adalah sebuah ujian yang ditujukan untuk mengukur kemahiran non-penutur bahasa Korea dalam berbahasa Korea. Selain itu, TOPIK juga bertujuan untuk menetapkan jalur pembelajaran bagi pelajar Bahasa Korea. Nilai TOPIK ini bisa digunakan untuk tujuan-tujuan tertentu seperti untuk mendaftar beasiswa kuliah ke Korea Selatan sebagai non-penutur bahasa Korea, melamar pekerjaan di perusahaan Korea Selatan mengurus migrasi ke Korea Selatan, dan sebagainya. Adapun kosakata bahasa Korea berdasarkan standar TOPIK yang berisikan 명사(*myeong-sa*) kata benda, 동사(*dong-sa*) kata sifat, 형용사(*Hyeong-yong-sa*) kata kerja, dan 부사(*bu-sa*) kata keterangan.

#### 2.3.1.3.1 Kosakata Pra Dasar Dalam Buku Belajar Bahasa Korea

##### 서울대 한국어 (*Seouldae Hangeugeo*) 1A

Penelitian ini menggunakan kosakata pra dasar yang diambil dari buku belajar Bahasa Korea yaitu 서울대 한국어 (*Seouldae Hangeugeo*) 1A. Peneliti menggunakan buku ini pada bab pengenalan *hangeul* dan kosakata dasar. Kosakata pra dasar di dalam buku tersebut berisikan nama benda, hewan, buah, profesi, kata kerja, anggota tubuh, nama tempat, alat elektronik, kata sifat, dan kendaraan. Berikut ini adalah tabel kosakata pra dasar yang terdapat dalam buku belajar Bahasa Korea 서울대 한국어 (*Seouldae Hangeugeo*) 1A.

**Tabel 2.1**  
**Kosa Kata Pra Dasar**

1	가수/gasu(penyanyi)	26	외우다/we-u-da(mengingat)
2	고기/go-gi(daging)	27	회사/hwe-sa(Perusahaan)
3	구두/gu-du(Sepatu)	28	쉬다/swi-da(Beristirahat)
4	벼/byeo(beras)	29	쥐/jwi(Tikus)
5	혀/hyeo(Lidah)	30	의사/eui-sa(Perusahaan)
6	휴지/hyu-ji(Tisu)	31	추워요/chu-wo-yo(Dingin)
7	코/kho(Hidung)	32	우산/u-san(Payung)
8	눈/nun(mata)	33	숲/sup(hutan)
9	타조/ta-jo(Unta)	34	컴퓨터/kheom-pyueo(Komputer)
10	토마토/to-ma-to(Tomato)	35	아보카도/a-bo-ka-do(alpukat)
11	밥/bab(Nasi)	36	수박/su-bag(semangka)
12	파리/pha-ri(Lalat)	37	책/chaeg(Buku)
13	우표/u-pyo(Perangko)	38	부엌/bu-ok(Dapur)
14	고추/go-chu(cabai)	39	돈/don(Uang)
15	코트/kho-teu(Mantel)	40	레몬/le-mon(Lemon)
16	기차표/gi-cha-pyo(tiket kereta)	41	신문/sin-mun(Koran)
17	사과/sa-gwa(apel)	42	가방/ga-bang(tas)
18	와이셔츠/wa-i-syeo-cheu(t shirt)	43	냉장고/naeng-jang-go(kulkas)
19	게/ge(Kepiting)	44	빛/bit(Sisir)
20	뼈/ppyeo(tulang)	45	낮/nat(siang)
21	아빠/a-pa(Ayah)	46	꽃/kot(bunga)
22	아저씨/a-jeo-ssi(Paman)	47	빛/bit(Cahaya)
23	소금/so-geum(garam)	48	딸기/tal-gi(Strawberi)
24	피아노/phi-a-no(piano)	49	물/mul(air)
25	나비/na-bi(kupu-kupu)	50	발/bal(Kaki)

Sumber: Buku Bahasa Korea 서울대 한국어 (*Seouldae Hangugeo*) 1A.

### 2.3.2 Pre-Test dan Post-Test

Penelitian eksperimen membutuhkan setidaknya tes untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan. *Pre-test* digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal partisipan sebelum diberi perlakuan media *flash cards* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode ceramah untuk kelas kontrol. *Pre-test* tidak ada ketentuan dalam jumlah soal karena tergantung kebijakan pengajar. Melalui pemberian *pre-test*, pengajar akan memperoleh

gambaran mengenai jumlah partisipan yang sudah memiliki pengetahuan awal terhadap materi yang akan diberikan yaitu media *flash cards*. Setelah diberikan *pre-test*, partisipan di kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan media *flash cards*. Pada akhir pembelajaran selama 4 pertemuan menggunakan *flash cards*, partisipan akan diberikan tes akhir yaitu *post-test*. Pemberian *post-test* guna untuk melihat dan menilai kemampuan partisipan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan *flash cards* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk kelas kontrol.

Proses belajar mengajar yang didahului dengan menggunakan metode *Pre-test* dan diakhiri dengan *Post-test* bertujuan melihat sejauhmana perkembangan kognitif yang ada pada siswa dengan materi yang akan dan sudah diajarkan. Menurut Piaget dalam (Suciati, 2001) bahwa Proses belajar terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi dan equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur baru kognitif yang sudah ada dalam benak siswa.

Menurut (Sudjiono, 2001). *Pre-test* atau tes awal yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa.

Sedangkan *Post-test* atau tes akhir adalah tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa (Sudjiono, 2001). Metode dan strategi yang digunakan dengan pemberian *Pre-test* dan *Post-test* bisa membantu guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki kegiatan dan cara mengajar serta

pemberian *Pre-test* dan *Post-test* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa juga kesiapan pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

### **2.3.3 Populasi dan Sampel**

Menurut Arikunto (2006:131) sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Jika penelitian yang dilakukan sebagian dari populasi maka bisa dikatakan bahwa penelitian tersebut adalah penelitian sampel. Populasi menurut (Sugiyono, 2011) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Cara pengambilan sampel dalam penelitian sangatlah penting terlebih jika peneliti ingin hasil penelitiannya berlaku untuk seluruh populasi. Sehingga sampel yang diambil haruslah dapat mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi jika tidak maka kesimpulan dari penelitiannya akan bias.

### **2.3.4 Instrumen penelitian**

Penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, keberadaan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting dan termasuk dalam komponen metodologi penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah yang sedang diteliti.

Menurut (Suharsimi, 2006) menyebutkan bahwa instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam waktu penelitian dengan menggunakan suatu

metode. Kegunaan instrumen ini agar lebih mudah dalam penelitian dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dikelola.

### **2.3.5 Uji Validasi Instrumen Penelitian**

Uji validitas atau validasi berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar, 1996). Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti (Zulganef, 2006). Menurut (Sugianto, 2006), validitas berhubungan dengan suatu variabel untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validasi adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.

Dalam pengujian validitas terhadap kuesioner dibedakan menjadi 2, yaitu validitas faktor dan validitas item. Validitas faktor diukur bila item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor (antara faktor satu dengan yang lain ada kesamaan). Pengukuran validitas faktor ini dengan cara mengorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor).

### **2.3.6 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian**

Reliabilitas adalah penerjemahan dari kata *reliability* yang artinya keterpercayaan, keterandalan, kestabilan, konsistensi, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran

dapat dipercaya (Azwar, 2012). Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut pengukuran reliabel.

(Sugiarto, 2006) menyatakan bahwa reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrument yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya di lapangan. Reabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk (Ghozali, 2009). Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reabilitas adalah suatu tes untuk merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel.

Menurut (Suryabrata, 2004) reabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Reabilitas atau keandalan adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor mirip (reabilitas antar penilai). Reabilitas tidak sama dengan validitas, artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian dapat dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

### 2.3.7 Nilai Rata-Rata Sebagai Tolak Ukur Hasil Evaluasi

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pembelajaran perlu dilakukan usaha dan tindakan atau kegiatan untuk menilai hasil belajar, kegiatan tersebut sering disebut dengan evaluasi. Nilai rata-rata suatu data penelitian digunakan sebagai pengukur hasil evaluasi. Berdasarkan pendapat para ahli, Ratnawulan (2006) menyimpulkan bahwa pengukuran adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, diperlukan untuk menentukan fakta. Pengukuran adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan.

Berikut ini adalah tabel konversi nilai menurut pedoman konversi dan matrikulasi yang dikeluarkan oleh kemendikbud dengan kkm 75.

**Tabel 2.2**  
**Konversi Nilai**

Interval nilai	Predikat	Keterangan
91-100	A	Sangat Baik
84-90	B	Baik
77-83	C	Cukup
70-76	D	Kurang

Sumber: Pedoman Konversi Dan Matrikulasi, Kemendikbud (2021).

### 2.3.8 Uji *t* (*T-Test*)

Uji T dilakukan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Uji *t* (*t-test*) adalah salah satu *test statistic* yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara acak dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan

(Sudjiono, 2001). Uji  $t$  ( $t$ -test) merupakan suatu nilai yang digunakan guna melihat tingkat signifikansi pada pengujian hipotesis dengan cara mencari nilai  $t$ -statistics.

#### 2.4 Keaslian Penelitian

Setelah melakukan penelitian terhadap penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang penggunaan efektivitas *flash card*, sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus kajiannya.

Terdapat penelitian terdahulu sudah membuktikan penggunaan *flash cards* yang efektif sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahel Ika Primadini, dkk. (2018), Helda Lisa (2019), Mulyorini & Sri Hariani (2014), Eka Fitriyani, dkk. (2017), Dwi Nurhayati, dkk. (2016) mengenai penggunaan *flash cards* di berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Inggris, PKn, Bahasa Indonesia dan fonologi. Peneliti menggunakan media *flash cards* untuk mengetahui keefektifan media *flash cards* untuk penguasaan kosa kata Bahasa Korea di kelas tingkat dasar.

