

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

Berdasarkan penelitian dari Ardi (2012) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Gambar *Flash card* dalam Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Siswa Kelas II SDN Salatiga 06 Kota Salatiga" mengatakan bahwa penguasaan *vocabulary* adalah hal yang penting karena *vocabulary* merupakan sebuah pembelajaran bahasa. Dalam rangka meningkatkan penguasaan *vocabulary* media gambar *flash card* sangat membantu metode pembelajaran bahasa Inggris. media ini mempunyai kelebihan yaitu mudah dibawa, praktis, menarik, dan mudah diingat. Namun memiliki kelemahan pada persepsi indra mata. Metode ini dilakukan dengan cara menyebarkan gambar *flash card* kepada peserta didik lalu pengajar memulai permainan sambil bernyanyi dan menari. Anak didik dibuat berkelompok sehingga permainan cenderung bersikap kooperatif.

Berdasarkan penelitian dari Stefany (2010) yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK berbasis Multimedia" mengatakan bahwa menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris bagi anak TK sangat penting sebab minat belajar tersebut akan

terbawa hingga dewasa. Aplikasi ini digunakan oleh anak TK untuk belajar *vocabulary* dasar bahasa Inggris. Aplikasi ini menyediakan 3 pilihan menu yaitu belajar, berlatih dan bermain. Materi yang akan diajarkan pada menu belajar adalah alphabet, angka, warna, nama organ tubuh manusia, nama buah-buahan, nama sayuran, nama hewan, dan nama alat transportasi dalam bahasa Inggris. Pada menu berlatih, anak dapat berlatih measangkan nama gambar dan gambarnya. Pada menu bermain anak dapat bermain permainan *match shape* dan *puzzle*. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah *Flash CS 3* menggunakan *Actionscript 3*. Sehingga melalui fitur-fitur tersebut diharapkan anak TK tidak merasa bosan untuk belajar bahasa Inggris.

Metode *Flash card* sudah banyak digunakan saat ini oleh pengajar khususnya yang diarahkan pada anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zico (2011) berjudul "*Studi Komparatif Tentang Penggunaan Flash Card dan Buku Ajaran Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 Semester Ganjil SDN Bareng 2 Malang*" mengatakan bahwa media pembelajaran menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Analisis data dalam penelitian ini adalah melakukan tes berupa soal dengan cara membandingkan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar terdiri atas 2 bagian yaitu kelompok belajar yang menggunakan *flash card* dan kelompok belajar yang menggunakan buku ajaran. Data yang didapatkan menunjukkan nilai rata-rata kelompok

belajar menggunakan *flash card* sebesar 85,6 sedangkan nilai rata-rata kelompok belajar menggunakan buku ajaran sebesar 72,6. Melalui data tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran *flash card* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Pembangunan aplikasi media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris bagi anak menggunakan *augmented reality* berbasis Android memiliki metode sama dengan metode *flash card*. Aplikasi ini menggunakan *marker* yang berisi gambar sebagai *flash card*. Untuk penyampaian pembelajarannya digunakan *smartphone* untuk mendeteksi *marker* sehingga mengetahui kata bahasa Inggris dari *marker* tersebut. Selain itu aplikasi ini juga dapat memberikan *vocabulary* dari bahasa Inggris tersebut. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* sehingga lebih efektif dan dapat digunakan dimana saja.

Pada tabel 2.1, dapat dilihat perbandingan penelitian tentang pembelajaran kosa kata bahasa Inggris sebelumnya dengan yang akan dibuat oleh penulis.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">Aplikasi Kriteria</p> | <p style="text-align: center;">Efektivitas Penggunaan Media Gambar <i>Flash card</i> dalam Meningkatkan Penguasaan <i>Vocabulary</i> Siswa Kelas II SDN Salatiga 06 Kota Salatiga , 2012</p> | <p style="text-align: center;">Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK berbasis Multimedia , 2010</p> | <p style="text-align: center;">Aplikasi Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris bagi Anak menggunakan Augmented Reality berbasis Android , 2014</p> |
| <p>Metode Pembelajaran</p> | <p style="text-align: center;"><i>Flash card</i></p> | <p style="text-align: center;">-</p> | <p style="text-align: center;"><i>Flash card</i></p> |
| <p>Sasaran</p> | <p style="text-align: center;">Siswa kelas II SD</p> | <p style="text-align: center;">Siswa TK</p> | <p style="text-align: center;">Anak (4-8 tahun)</p> |
| <p>Elemen Multimedia</p> | <p style="text-align: center;">-</p> | <p style="text-align: center;">Teks, Video, Gambar, Suara, Animasi</p> | <p style="text-align: center;">Gambar, Teks, Suara</p> |
| <p>Perangkat yang digunakan</p> | <p style="text-align: center;">-</p> | <p style="text-align: center;">Komputer</p> | <p style="text-align: center;"><i>Smartphone</i> Berbasis Android</p> |