

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kosakata Bahasa Inggris Anak TK

Menurut Keraf (1985:68) perbendaharaan kata atau kosakata adalah daftar kata-kata yang segera kita ketahui, artinya jika kita mendengar kembali walaupun jarang atau tidak pernah digunakan lagi dalam percakapan atau tulisan sendiri. Kosakata suatu bahasa adalah suatu keseluruhan kata atau yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Nurgiantoro (1995:211) dalam bukunya kosakata bahasa Indonesia mengatakan bahwa, perbendaharaan kata atau kata saja adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Selain itu kosakata juga dapat diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu keadaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, kata yang didapat dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat (Soedjito, 1990:1).

Kamus Linguistik (Kridalaksana, 1982:98) disebutkan bahwa “kosakata merupakan komponen bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis atau suatu bahasa, dan daftar kata yang di susun seperti kamus dengan penjelasan yang singkat dan praktis”. Berdasarkan para ahli di atas kosakata memiliki pengertian yang cukup luas, tidak hanya terbatas pada perbendaharaan kata, tetapi meliputi kata-kata yang dikuasai oleh seseorang, kata-kata yang dimiliki oleh suatu

bahasa. Kata-kata yang dipakai dalam ilmu pengetahuan yang disusun dalam kamus secara alfabetis dengan disertai penjelasan secara singkat.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam pergaulan atau hubunannya dengan orang lain. Oleh karena itu penggunaan bahasa menjadi efektif sejak seorang individu memerlukan berkomunikasi dengan orang lain dan sejak seorang bayi mulai berkomunikasi dengan orang lain, sejak itu pula bahasa diperlukan.

Mustakin (Novianti,2009) menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, hal ini dimaksudkan bahwa bahasa dapat digunakan sebagai penyampai pikiran, perasaan dan kehendak seseorang kepada orang lain. Dasar penguasaan bahasa adalah kata yang dikemukakan oleh Karmo (Rahman,2009) bahwa kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa ditentukan oleh penguasaan kosakata.

Bahasa merupakan salah satu dari delapan kecerdasan yang dimiliki anak dalam setiap tahap perkembangannya Gardner (Dunia remaja:2009) tidak terkecuali bahasa Inggris, semakin banyaknya sekolah dasar dan Taman Kanak-kanak yang menawarkan pembelajaran bahasa Inggris menjadi bukti bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting dikuasai anak untuk bekal menjadi masa yang akan datang, selain itu bahasa Inggris juga telah dianggap sebagai kebutuhan.

Kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun berada dalam fase perkembangan bahasa secara efektif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat menggunakan bahasa lisan sebagai alat berkomunikasi. Anak usia tersebut dapat menggunakan kata-kata yang mereka gunakan, dapat mengembangkan beberapa kata menjadi kalimat yang berarti, namun menurut Hurlock (1990:190) kemampuan berkomunikasi pada anak usia prasekolah dengan orang lain masih pada taraf yang rendah. Masih banyak kosakata yang harus dikuasai untuk dapat menggunakan bahasanya dengan baik.

Menurut Gardner (Duance Schuhz,1975:89) menyatakan “seorang anak jika diajarkan/dididik dari awal maka anak akan berhasil di masa depan dan sebaliknya, jika gagal mendidik anak maka awal dari kehidupan anak sekolah awal kehancuran”. Adapun aspek yang perlu diperhatikan dalam pengajaran bahasa Inggris bagi anak antara lain (1) Pelaksanaan program pembelajaran, (2) Kegiatan belajar mengajar, (3) Kemampuan guru (4) Penggunaan dan tersedianya sarana dan prasarana atau tersedianya sumber sumber belajar lainnya.

2.1.1. Penguasaan Kosakata

Jenis-Jenis Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata dapat dibedakan menjadi penguasaan reseptif, penguasaan produktif, dan penguasaan penulisan. Penguasaan reseptif adalah kemampuan yang berkaitan dengan masalah pemahaman kosakata. Penguasaan produktif adalah kemampuan yang berkaitan dengan masalah penggunaan kosakata.

Sedangkan yang dimaksud dengan penguasaan penulisan merupakan yang berkaitan dengan masalah penulisan kosakata secara benar menurut aturan tata bahasa tertentu.

Penjelasan dibawah ini akan memaparkan jenis-jenis penguasaan kosakata diatas yaitu sebagai berikut ini.

a. Penguasaan Reseptif

Reseptif merupakan kegiatan yang bersifat pasif, hanya memahami dalam proses pemikiran saja. Penguasaan ini tergolong menjadi dua yaitu menyimak dan membaca. Keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif erat kaitannya dengan penguasaan kosakata, seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (1993:4) yang menyatakan bahwa berbicara sudah tentu erat kaitannya serta berhubungan dengan perkembangan kosakata yang diperoleh seorang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Penguasaan dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman terhadap kosakata tertentu dalam suatu teks kalimat. Dengan kata lain dapat disebutkan bahwa penguasaan reseptif terhadap kosakata dalam wujud tulisan: bukan pemahaman secara ujaran (menyimak).

b. Penguasaan Produktif

Produktif mengandung pengertian yaitu menghasilkan. Hubungannya dengan penelitian ini, penguasaan kosakata secara produktif merupakan kemampuan menggunakan atau menerapkan kosakata yang bersangkutan

dalam suatu teks kalimat dengan demikian kita dapat melihat kejelasan makna yang terkandung dalam kata atau kosakata tersebut.

Penguasaan produktif di sini dimaksudkan untuk penguasaan secara lisan (berbicara)

c. Penguasaan Penulisan

Penguasaan penulisan sangat penting kedudukannya dalam khazanah penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Tetapi seyogianya kita mampu memahami makna suatu kata atau mampu pula dalam menggunakan atau menerapkannya dalam konteks kalimat. Tetapi, apabila kita tidak menguasai tata cara penulisannya yang benar, maka masih dapat dikatakan bahwa kita sebenarnya belum menguasai kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Dengan demikian pada hakikatnya penguasaan penulisan kosakata dimaksud disini adalah kemampuan menuliskan kosakata secara benar menurut kaidah bahasa Indonesia.

2.1.2. Jenis-Jenis Kosakata

Kosakata merupakan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya maka semakin terampil pula dalam berbahasanya.

Menurut Tarigan (1994) jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut :

a. Kosakata dasar

Kosakata dasar (*basic vocabulary*) adalah kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Di bawah ini yang termasuk kedalam kosakata dasar yaitu:

1. Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, nenek, kakek, paman, bibi, mertua, dan sebagainya;
 2. Nama-nama bagian tubuh, misalnya : kepala, rambut, lidah dan sebagainya;
 3. Kata ganti, (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, dia kami, kita mereka, ini, itu, sana, sini dan sebagainya.
 4. Kata bilangan, misalnya: satu, dua, sepuluh, seratus, sejuta, dan sebagainya;
 5. Kata kerja, misalnya:makan minum, tidur pergi dan sebagainya;
 6. Kata keadaan, misalnya: suka, duka, lapar haus, dan sebagainya;
 7. Kata benda, misalnya: tanah, udara, air, binatang, matahari dan sebagainya.
- b. Kosakata aktif dan kosakata pasif

Kosakata aktif adalah kosakata yang sering dipakai dalam berbicara atau menulis. Sedangkan kosakata pasif adalah kosakata yang jarang bahkan tidak pernah dipakai. Sebagai contoh dapat tergambar dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1

Kosakata Aktif dan Pasif

Kosakata Aktif	Kosakata Pasif
Bunga, Kembang Matahari Angin Hati Jiwa (Zaman) Dahulu dsb	Puspa, Kusuma Suya, Mentari Bayu, Puwana Kalbu Sukma Bahari dsb

c. Bentukkan kosakata baru

Kosakata baru ini muncul disebabkan adanya sumber dalam dan sumber luar bahasa. Sumber dalam diartikan sebagai kosakata swadaya bahasa Indonesia sendiri, sedangkan sumber luar merupakan sumber yang berasal dari kata-kata bahasa lain. Kosakata sumber luar ini meliputi pungutan dari bahasa daerah ataupun juga bahasa asing.

d. Kosakata umum dan khusus

Kosakata umum adalah kosakata yang sudah meluas ruang lingkup pemakaiannya dan dapat menaungi berbagai hal, sedangkan kosakata khusus adalah kata tertentu, sempit, dan terbatas dalam pemakaiannya.

e. Makna denotasi dan konotasi

Kridalaksana (Tarigan, 1994:531) memberi definisi mengenai makna denotasi yaitu kata yang didasarkan pada penunjukan yang lugas pada suatu luar bahasa atau yang didasarkan atas konvensi tertentu, sifat objektif. Makna

denotasi ini biasa disebut juga dengan makna sebenarnya; makna yang mengacu pada suatu referen tanpa ada makna embel-embel lain; bukan juga makna kiasan atau perumpamaan. Makna denotasi ini tidak menimbulkan interpretasi dari pendengar atau pembaca.

Makna konotasi adalah makna yang timbul dari pendengar atau pembaca dalam menstimuli atau meresponnya. Dalam merespon ini terkandung emosional dan evaluatif yang mengakibatkan munculnya nilai rasa terhadap penggunaan atau pemakaian bahasa atau kata-kata tersebut. Dalam pembagiannya makna konotasi ini terbagi menjadi konotasi positif dan konotasi negatif. Konotasi positif yaitu konotasi yang mengandung nilai ras tinggi, baik, halus, sopan dan sebagainya. Misalnya: suami isteri, jenazah, nenek, dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud konotasi negatif adalah konotasi yang mengandung nilai ras rendah, jelak, kasar, kotar, porno, dan sebagainya. Misal: laki bini, buruh, mayat, bunting, udik, dan sebagainya.

f. Kata tugas

Dalam Alwi (1999:287) mengatakan bahwa kata tugas dapat bermakna apabila dirangkaikan dengan kata lain. Kata tugas ini hanya memiliki arti gramatikal, seperti: ke, karena, dan, dari, dan sebagainya.

g. Kata benda

Kata benda atau nomina dapat di klasifikasikan kedalam tiga segi, yaitu segi semantik, sintaksis dan segi bentuk. Secara sistematis kata benda adalah kata yang mengacu pada manusia, binatang, benda dan konsep atau

pengertian. Secara sintaksis biasanya diikuti oleh kata sifat dan kata 'bukan'. Sedangkan dari segi bentuk morfologinya, kata benda terdiri atas nomina bentuk dasar dan nomina turunan.

2.1.3. Manfaat Penguasaan Kosakata

Manfaat penguasaan kosakata adalah untuk kelancaran komunikasi. Semakin banyak kata menggunakan bahasa, keterampilan bahasa kita semakin meningkat. Keterampilan berbahasa kita akan meningkat bila kuantitas dan kualitas kosakata meningkat.

Pada umumnya siswa akan mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata berbahasa Inggris. Bidang pengembangan kemampuan bahasa Inggris ini, dapat ditempuh dengan berbagai cara untuk membangkitkan minat berbahasa dengan melalui berbagai latihan dan pendekatan-pendekatan dalam penyampaiannya, salah satunya adalah dengan pemilihan dan pemanfaatan metode dan media sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Bahasa terkait erat dengan kondisi pergaulan, oleh sebab itu perkembangan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Ada 2 faktor yang berperan dalam pengembangan bahasa pada anak, antara lain:

1. Faktor internal, adalah faktor yang berasal dari diri anak, yaitu:
 - a. Faktor *intelegensi* (kecerdasan), dengan *intelegensi* fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi/untuk memecahkan suatu masalah. Dengan kata lain *intelegensi* adalah situasi kecerdasan berpikir, sifat-sifat perbuatan cerdas (*intelegeren*). Pada umumnya *intelegeren* ini dapat dilihat dari kesanggupannya bersikap dan berbuat cepat dengan situasi yang sedang berubah, dengan keadaan di luar dirinya yang biasa maupun yang baru.
 - b. Faktor kondisi fisik, Kondisi fisik di sini kesehatan anak. Seseorang yang cacat yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi, seperti bisu, tuli, gagap, dan organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan dalam berbahasa.
2. Faktor eksternal, adalah faktor yang mempengaruhi di luar diri anak, antara lain:
 - a. Faktor lingkungan, Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan bahasa dilingkungan perkotaan akan berbeda dengan dilingkungan pedesaan. Begitu pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan dan daerah-daerah terpencil menunjukkan perbedaan. Pada dasarnya bahasa dipelajari dari lingkungan. Lingkungan yang dimaksud termasuk lingkungan pergaulan dalam kelompok, seperti kelompok bermain, kelompok kerja, dan kelompok sosial lainnya.

- b. Faktor perbedaan status sosial keluarga, Keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak dengan anggota keluarganya. Rangsangan untuk dapat ditiru oleh anak-anak dari anggota keluarga yang berstatus sosial tinggi berbeda dengan keluarga yang berstatus sosial rendah. Hal ini akan tampak perbedaan perkembangan bahasa bagi anak yang hidup di dalam keluarga terdidik dan tidak terdidik. Dengan kata lain pendidikan keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa.

Menurut Sunarto dan Hartono (1994:116), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa adalah umur anak, kondisi lingkungan, kecerdasan anak, status sosial ekonomi keluarga, dan kondisi fisik anak terutama dari segi kesehatannya. Hal ini jelas akan berdampak pada kemampuan seseorang dalam berkomunikasi sampai sejauh mana penguasaan berbahasanya.

2.1.5. Pembelajaran Kosakata

Belajar bahasa Inggris tidak akan terlepas dari kosakata, penguasaan kosakata merupakan hal yang terpenting dalam keterampilan berbahasa Inggris. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai maka tujuan pembelajaran bahasa Inggris tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin terampil pula ia berbahasa.

Istilah kosakata bukan sesuatu yang asing bagi kita, dalam kegiatan berkomunikasi senantiasa kita menggunakan kosakata, sebab dengan kosakata kita

dapat mengungkapkan pikiran, gagasan serta perasaan yang akan kita ungkapkan kepada orang lain. Pengertian kosakata dalam kamus besar basa Indonesia (1988: 462) adalah perbendaharaan kata; Vokabuler. Sebagaimana Kridalaksana (1988: 122) mengatakan “kosakata dikenal juga sebagai perbendaharaan kata, dalam istilah asing kosakata ini berpadanan dengan istilah *vocabulary*”. Perbendaharaan kata adalah daftar kata-kata yang segera kita ketahui artinya bila kita dengar kembali, walaupun jarang atau tidak pernah digunakan dalam percakapan atau tulisan sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian kosakata menurut para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kosakata adalah pembendaharaan kata yang terdiri dari daftar kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa dan memiliki makna, berdasarkan pengertian tersebut maka kosakata merupakan pondasi dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Hardjono (1998: 71) bahwa “dari semua aspek dasar bahasa asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang penting karena tanpa penguasaannya tidak mungkin orang bisa menggunakan bahasa asing”.

Menurut Wallace (1982) dalam Sutardi (2005: 930) “bagi pemula, jumlah kosakata baru yang perlu dikuasai sebaiknya tidak terlalu banyak, hanya antara 5 (lima) hingga 7 (tujuh) untuk satu kali pertemuan”, dan menurut Finocchiaro M. & C. Brumfit (1983), ‘hanya antara 3 (tiga) hingga 5 (lima) saja’.

Peneliti sependapat dengan jumlah kosakata seperti yang diungkapkan oleh para ahli tersebut, yang jelas tidak perlu banyak namun bagaimana mengemas kosakata

tersebut dalam suatu strategi pembelajaran atau metode penyampaian bahan ajar dengan baik sehingga pesan pembelajaran bisa tersampaikan dan tidak mudah dilupakan. Hal ini sejalan dengan tujuan umum pengajaran kosakata menurut Tarigan (1986: 1) adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata.

Teknik merupakan muslihat tipu daya atau penemuan yang dipakai untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung. Menurut Tarigan (1984:24) ada beberapa teknik pengembangan kosakata siswa diantaranya:

1. Permainan kata, terdiri atas; anagram, asosiasi konsep, awal dan akhir, teka-teki silang.

a. Kata anagram berasal dari bahasa Yunani ana 'kembali ke belakang' dan 'gramma' huruf. Jadi anagram adalah pengubahan urutan huruf-huruf suatu kata atau kata yang lain.

Contoh;

- Kain menjadi kina, ikan, naik.
- Gula menjadi gaul, ugal, agul.

b. Asosiasi konsep

Siswa diminta untuk memikirkan nama binatang berdasarkan deskripsi atau tindak tanduk atau kegiatannya.

Contoh:

- Suka bergoyang
- Senang pada gula >>>> semut

c. Awal akhir

Dari sebuah kata tertentu dapat membentuk kata lain dengan menambahi sebuah fonem pada awal atau akhir kata.

Contoh:

- Awal > Alam - malam, salam, talam.
- Akhir > Para - para, parah, param, parang, paras.

d. Teka teki silang

Teka-teki silang merupakan permainan kata yang sangat populer.

Teka-teki silang dapat memperkaya kosakata.

2. Penggunaan kamus adalah acuan yang memuat kata-kata suatu bahasa atau suatu sistem atau bidang pengetahuan dimuat secara alfabetis dan diberi batasan, (Tarigan, 1984:230).

3. Ujian/tes

Ada 4 cara untuk menguji atau mengetes kosakata, yaitu dengan cara:

- a. Identifikasi, siswa memberi respon secara lisan ataupun tertulis dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
- b. Pilihan ganda, siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan.
- c. Menjodohkan, kata-kata yang teruji disajikan dalam suatu lajur dan batasan yang akan dijodohkan disajikan secara seimbang pada lajur lain.

- d. Memeriksa, siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya ia dituntut untuk menulis batasan yang diperiksanya.

2.2. Konsep Dasar Media

2.2.1. Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris, merupakan salah media untuk menyampaikan materi pembelajaran kosakata bahasa Inggris, dan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran. Maka dibutuhkan metode dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar (PBM) kosakata bahasa Inggris ini dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan. Metode yang akan digunakan untuk membantu mencapai efektivitas pembelajaran adalah metode *simulation game* dengan menggunakan media *flashcard*, berikut ini akan dijelaskan mengenai karakteristik dan manfaat dari media *flashcard*.

2.2.2. Pengertian Media *Flashcard*

Media menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1993) merupakan alat saluran komunikasi, istilah media itu berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau

usaha, seperti media penyampai pesan, media pengantar magnet, atau media pengantar panas.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai ke penerima yang dituju.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, media merupakan alat dan bahan yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, sehingga pesan tersebut dapat sampai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Flashcard adalah suatu kartu kata atau angka dari gambar yang diperlihatkan oleh guru di dalam kelas. Pengertian lain dari kartu kata dan gambar adalah suatu kartu yang dicetak dengan kata atau angka dan dengan singkat yang diperlihatkan dari proses belajar. (www.wordnet.princeton.edu/perl/web?). *Flashcard* menurut Echols dan Shadily (1996:246) berarti kartu pengingat, kartu yang diperlihatkan sekilas. Sementara menurut Arsyad (2005:119) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar (benda-benda, binatang, buah-buahan, kendaraan, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memperkaya kosakata.

Flashcard adalah salah satu media membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk memperkenalkan kosakata. Kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya; nama bagian tubuh, nama binatang, nama buah-buahan dan lain-lain serta memiliki huruf berukuran besar.

Flashcard merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media grafis merupakan bentuk dari media visual, yang dalam kerucut pengalaman Edgar Dale (*cone of experience*) media ini termasuk dalam pengalaman abstrak (lihat gambar 2.1). menurut Basuki Wibawa (1992) dalam Ratnasari (2003:16) *flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan pembendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Menurut Arsyad (2000:119):

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) ini dapat digunakan untuk melatih siswa menjaga dan memperkaya kosakata.

Sedangkan menurut Riva'i (1992:1):

Flashcard adalah kartu bergambar ukuran 25 x 30 cm, gambar-gambarnya dibuat dengan tangan atau foto, gambar-gambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar tercantum di belakangnya masing-masing.

Surana (2003:3) menjelaskan;

Permainan *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata, sengaja dirancang oleh Glenn Doman, untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: belajar membaca dini,

mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.

Hal senada terdapat dalam Sutan (2004:9) yang mengemukakan:

Flashcard adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk memperkenalkan kosakata. Kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya nama keluarga, nama-nama buah dan lain-lain serta memiliki huruf berukuran besar. Berulang kali kartu-kartu itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacannya sehingga terbentuk suatu rantai kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar.

Menurut beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan *flashcard* memiliki kelebihan sebagai media, metode, sekaligus permainan berupa kartu baca yang berisi tulisan dan gambar yang bermanfaat untuk membantu meningkatkan sejumlah kosakata dengan cepat.

2.2.3. Bentuk

Flashcard merupakan bentuk kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flashcard* juga berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek. Kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tubuh, nama bilangan, nama kendaraan).

2.2.4. Kegunaan

Media *flashcard* mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- c. Menimbulkan kegairahan belajar.
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- e. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

2.2.5. *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan sesuatu yang dijadikan perantara dalam proses interaksi antara guru dengan siswa dengan tujuan untuk memperjelas proses yang berupa informasi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Hamalik (1994:12) menyatakan bahwa “media pendidikan adalah alat, metoda dan tehnik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Dalam proses pembelajaran kedudukan media pendidikan merupakan perantara komunikasi antara guru dengan siswa dikemukakan oleh Sadiman (1986:7) bahwa “media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran”. Begitupun dengan *flashcard*, kartu gambar yang diperlihatkan kepada siswa

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi di lingkungannya.

2.2.6. Fungsi Media *Flashcard*

Lavied dan Lentz (Arsyad, 2005:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran visual, yaitu; (a) fungsi atensi, (b) fungsi afeksi, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Fungsi *atensi* media visual merupakan fungsi inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada inti pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyartai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media kartu kata dan gambar (*flashcard*) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi *afektif* media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Fungsi *kognitif* media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi yang disajikan dengan teks atau disajikan secara visual.

2.2.7. Manfaat Media *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media visual. Media berbasis visual (gambar atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Menurut Arsyad (2000:89) media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.

Sebagaimana diungkapkan oleh Yunus (1942) dalam Arsyad (2000:16) bahwasannya:

Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.

Seperti halnya media lain, *flashcard* memiliki keuntungan tersendiri. Riva'I (1992:1) mengemukakan beberapa keuntungan *flashcard*, yaitu:

- a. Mudah dibawa
- b. Mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat besar
- c. Pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang dirangkai berurutan.

Selain manfaat yang dikemukakan diatas manfaat lain dari *flashcard* menurut Surana (2004) (www.balita.cerdas.com) adalah:

- a. Belajar membaca sedini mungkin - Metode Glenn Doman
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan – Metode Shichpida
- c. Melatih kemampuan konsentrasi.
- d. Meningkatkan pembendaharaan kata dengan cepat

Sedangkan Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2005:21) manfaat media pembelajaran adalah:

1. Menyampaikan pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif adanya partisipasi siswa.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Memperlihatkan pada siswa bagaimana caranya huruf-huruf dari sejumlah kata dapat dimanipulasikan untuk membentuk kata-kata lain.
6. Menekankan betapa pentingnya posisi huruf dalam hubungannya dengan makna kata.
7. Mendorong siswa untuk mengklasifikasikan menggeneralisasikan konsep-konsep.

Encyklopedia Of Edukational Research (Hamalik, 1994:15) merinci manfaat media pengajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembahasan lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya penguasaan kosakata adalah media kartu kata dan gambar (*flashcard*) media ini merupakan media yang memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Yunus (1942) dan Arsyad (2000:16) bahwasannya:

“Media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjanjikan pemahaman orang yang mendengarkan saja tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang difahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat dan mendengarkannya”.

2.2.8. Prinsip

Beberapa prinsip umum yang berlaku untuk pembelajaran media kartu kata dan gambar (*flashcard*):

1. Flashcard cenderung lebih tepat dipakai dalam menyajikan sesuatu untuk pelajaran daripada media lain.
2. Tidak ada media yang cocok untuk pembelajaran kosakata selain media kartu gambar.
3. Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus dapat membingungkan siswa.
4. Hendaknya dilakukan persiapan yang cukup dalam penggunaan media tertentu.
5. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari pelajaran dan bukan merupakan hiasan.
6. Anak-anak harus dipersiapkan dan dilakukan sebagai peserta yang aktif.

7. Secara umum perlu diusahakan penampilan yang positif.
8. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana interaksi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
9. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
10. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

2.2.9. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Dale (Tarigan, 1984:254), ada delapan alasan kegunaan permainan sebagai bentuk pengembangan minat siswa terhadap kosakata yaitu:

1. Memberikan unsur kenikmatan, kesenangan, tantangan dan rangsangan dalam telaah bahasa.
2. Melatih secara teliti pada kosakata yang merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pengembangan kosakata.
3. Memberikan latihan kepada para siswa dalam hal menimbulkan atau membangkitkan kosakata berdasarkan petunjuk-petunjuk tertentu.
4. Memberikan latihan pada ejaan dan mendorong untuk membangkitkan perhatian yang mendalam terhadap pembentukan kata-kata.
5. Menentukan para siswa mencocokkan kosakata dan batasan-batasannya.
6. Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar selingan atau hiburan.
7. Pergunakan kesempatan memakai media pembelajaran untuk melatih pengembangan bahasa baik secara lisan maupun tulisan.

2.2.10. Prosedur dan Kedudukan *Flashcard* dalam Kerucut Pengalaman Edgar

Dale

a. Prosedur

Secara historis, teknik kartu bukanlah hal yang baru, karena sebelumnya teknik kartu lebih banyak digunakan dengan prosedur dan ukuran yang berbeda-beda misalnya sistem kartu dengan ukuran (9 × 13cm) sudah banyak digunakan kalangan pelajar dan para peneliti untuk mempersiapkan paper atau tulisan (Nursisto, 2002:63).

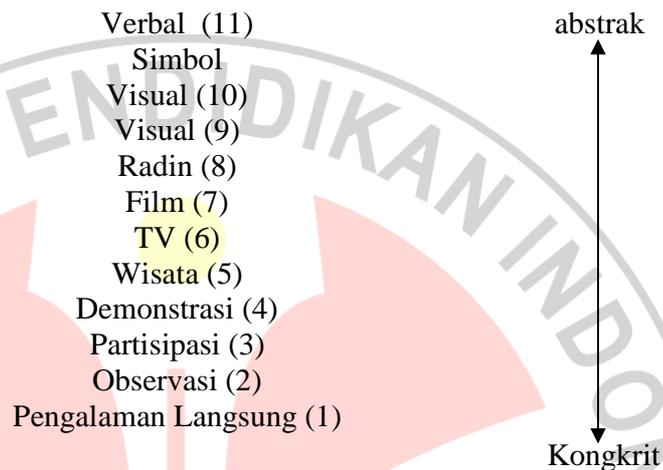
Teknik kartu ternyata dinilai efektif membantu meningkatkan kosakata yang diajarkan dalam jangka waktu lama. Selain itu sistem kartu lebih mudah diatur berdasarkan katagori yang dibutuhkan, mudah menambahkan informasi, dan satu kartu hanya untuk satu topik (Soedarso, 2000:78).

Menurut Tom & Sobol (2003:119) bahwa “penggunaan *clue* gambar, sangat membantu untuk mengenal dan memahami arti kata bagi pembaca pemula”. Pada saat guru bercerita tentang nama buah-buahan dan guru menunjukan gambar jeruk, anak disuruh menyebutkan nama gambar tersebut, kemudian anak mencari kata yang sesuai antara gambar dengan kata yang dimaksud yaitu pias kata jeruk. Guru dapat melakukan hal tersebut berulang-ulang.

b. Kedudukan *flashcard* dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale pada saat itu dianut

secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu (lihat Gambar 2.1).



gambar 2.1
 Kerucut Pengalaman E. Dale

(Sudiman, 2002;8)

Edgar Dale dalam Rohani (2004:163) mengatakan bahwa, peserta didik dapat belajar dengan:

- a. Mengalaminya secara langsung, dengan melakukan atau berbuat (No. 1 sampai dengan 5)
- b. Mengamati orang lain melakukannya (No. 6 sampai dengan 9)
- c. Membaca (No. 10 sampai dengan 11)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar di atas media *flashcard* termasuk dalam pengalaman abstrak (No. 9 sampai dengan 11) namun berdasarkan ungkapan di atas dapat di simpulkan bahwa media apapun dapat dimanfaatkan dan dapat mendukung proses/kegiatan pembelajaran secara lebih efektif dan dapat mencapai

tujuan pembelajaran/belajar aktif, baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang kongkrit/yang abstrak.

2.3. Metode Simulation Game

2.3.1. Konsep Bermain

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Yang harus diperhatikan oleh orang tua, bermain haruslah yang menyenangkan bagi anak. (www.tutorialkuliah.blogspot.com)

Bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. (Wong, 2000).

Bermain adalah cara alamiah bagi anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadarinya (Miller dan Keong, 1983). Sedangkan menurut Foster (1989) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan keinginannya sendiri dan memperoleh kesenangan.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari karena bermain sama dengan belajar pada orang dewasa, yang dapat menurunkan stres anak, belajar berkomunikasi dengan lingkungan, menyesuaikan diri dengan

lingkungan, belajar mengenal dunia dan meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak.

2.3.2. Fungsi Bermain

1. Perkembangan sensorik motorik

Pada saat melakukan permainan, aktifitas motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

2. Perkembangan intelektual

Anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan membedakan objek. Pada saat bermain anak akan melatih diri dan memecahkan masalah.

3. Perkembangan sosial.

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah. Anak juga dapat belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompok.

4. Perkembangan Kreatifitas

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan ke dalam bentuk objek dan atau kegiatan yang dilakukannya.

5. Perkembangan kesadaran diri

Anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku, anak akan belajar mengenal kemampuan dan membandingkan dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran baru dan mengetahui dampak tingkah laku terhadap orang lain.

6. Perkembangan moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai sehingga dapat diterima di lingkungan dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan yang ada di dalam kelompoknya serta anak belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang akan dilakukan.

2.3.3. Metode *Simulation Game*

Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata kedalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek didalam situasi yang sesungguhnya. (www.pendidikan-agung33.blogspot.com)

Dewasa ini orang sering menggunakan istilah *play* 'bermain' dan *game* 'permainan' untuk meningkatkan kinerja mereka dalam berbagai bidang. Namun istilah *play* 'bermain' dan *game* 'permainan' memiliki arti makna berbeda dalam

literatur terapi bermain. Schaefer & Reid (Rusmana, 2008:23) bermain dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia dan binatang. Selanjutnya *play* 'bermain' merupakan aktivitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu.

Sementara itu *game* 'permainan' adalah suatu bentuk bermain dan karenanya merupakan suatu bentuk kesenangan sekaligus sumber kesenangan bagi individu. (Rusmana, 2008:23), *Games* menuntut perilaku peserta yang lebih terarah pada tujuan dan keseriusan yang lebih besar dibandingkan dengan *play*.

Games memiliki aturan-aturan yang menentukan peran-peran pemain (peserta), adanya batasan-batasan dan harapan terhadap perilaku dan menggambarkan bagaimana permainan itu berfungsi atau berjalan. Akibatnya rentang dan cakupan perilaku permainan (*game*) itu terbatas dibandingkan dengan *play* yang tidak berstruktur dan imajinasi serta pura-pura.

Dalam pelaksanaannya *games* memerlukan kemampuan kognitif yang lebih besar dibandingkan dengan bermain atau *play*. Rusmana (2008:24) hal tersebut dapat diartikan bahwa permainan menunjuk aspek kognitif peserta untuk mengartikan serta memaknai permainan yang sedang atau dilaksanakannya. Rusmana (2008:24) peserta yang bermain *game* juga harus memiliki toleransi frustrasi yang cukup dan pengujian realitas untuk menerima batasan-batasan dalam berperilaku, bergiliran, mengikuti aturan dan menerima kekalahan. Disamping itu dalam *games* diperlukan sejumlah konsentrasi dan prestasi untuk mengikuti suatu permainan serta suatu tantangan pribadi untuk menerapkan keterampilan-keterampilan seseorang.

Berdasarkan pemaparan para ahli *game* atau permainan dapat diferensiasikan sebagai suatu bentuk aktivitas sosial dengan melibatkan dua orang atau lebih dengan adanya tindakan-tindakan partisipasi peserta memegang peran penting, artinya hasil dari *game* tergantung pada interaksi-interaksi dari para pemain dan bukan pada tindakan satu orang saja. Selain itu *game* atau permainan merupakan aktivitas yang terarah serta memiliki peraturan-peraturan yang terstruktur dan harus dilaksanakan oleh peserta permainan.

Menurut Gillispie (Ramli, 2007:31), permainan simulasi merupakan upaya penciptaan lingkungan bagi para partisipan atau para pemain yang tidak akan mengalaminya sebagaimana mestinya. Senada dengan pendapat tersebut, Adams (Ramli, 2007:31), mengemukakan bahwa permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk mencerminkan simulasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Muro dan Dinkmayer (1977) dalam Ramli, (2007:32) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan pengganti situasi sosial dan perpaduan sejumlah proses sosial terhadap para pemain yang berpartisipasi. Selanjutnya menurut [<http://www.wikipedia.org>] menyatakan bahwa:

“A simulation game is a game that contains a mixture of skill, chance, and strategy to simulate an aspect of reality, such as a stock exchange. It has been used extensively as an effective way to generate new and more complex behavior among participants (eg. To engender courage among participants exposed to fearful conditions)

Permainan simulasi adalah permainan yang berisi perpaduan antara keterampilan, kesempatan dan strategi untuk mencerminkan aspek realitas permainan

simulasi menggunakan cara yang efektif untuk menciptakan perilaku baru dari peserta permainan simulasi.

Stewart, et all (Ramli, 2007:32) menjelaskan bahwa simulasi adalah suatu representasi operasional sifat-sifat situasi nyata yang menyediakan peserta dalam lingkungan yang relatif aman, sederhana dan saling berhubungan secara erat. Sementara itu Husen dan Postlethwaith (Ramli, 2007:32) mengemukakan bahwa permainan simulasi memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan, kompetisi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi (representasi realitas). Jika kehidupan nyata disimulasikan secara kompetitif dan kooperatif maka permainan simulasi cenderung berkembang secara alamiah.

Kegiatan permainan simulasi dipandang dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki individu diantaranya mampu mengembangkan rasa empati, mengembangkan keterampilan sosial, belajar membuat dan mengambil keputusan yang tepat untuk masa depan dan mengembangkan kemampuan diri. Hal ini senada dengan pernyataan Kottman, (1990) dalam Robert D. Myrick. (1993:117) menyatakan;

“...simulation can also help group members develop empathy for others. Develop social skills, explore their inner world with others, develop listening and attending skills, cooperate with others, learn decision-making skills, and develop the ability to observe and evaluate both self and others”.

Selanjutnya Husen dan Postlethwite dalam Ramli (2007:32) memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan, komperisi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi.

Permainan simulasi mempunyai ciri-ciri khas yang dapat membedakannya dari kegiatan lain. Ciri-ciri permainan simulasi antara lain:

1. Permainan simulasi merupakan kegiatan yang menyenangkan.
2. Permainan simulasi merupakan kondisi tiruan (non literal) dari kondisi nyata (*realistic condition*).
3. Permainan simulasi bersifat spontan dan sukarela.
4. Permainan simulasi melibatkan peran aktif semua peserta.
5. Dalam permainan simulasi terdapat refleksi hasil permainan simulasi yang dapat diterapkan di kondisi nyata (*realistic condition*).

Berdasarkan pemaparan para ahli, permainan simulasi dapat di definisikan sebagai bentuk kegiatan yang melibatkan aktifitas kognitif, afektif, dan psikomotor dalam suasana yang menyenangkan dengan rekayasa lingkungan menyerupai kondisi nyata dalam suasana kelompok yang bertujuan.

2.3.4. Tahapan-tahapan Metode Simulation Game

Simulation game atau permainan simulasi yang merupakan salah satu dari bentuk permainan kelompok tentu perlu adanya perencanaan yang matang. Selain itu diperlukan juga pertimbangan apa keuntungan dibentuknya kelompok tersebut lalu bagaimana membentuknya dan sebagainya.

Ada beberapa ahli yang mengungkapkan tahap pembentukan suatu kelompok diantaranya Tuchman *et al* (Baderel Munir, 2001:12) yang mengidentifikasi tahap pembentukan kelompok melalui langkah-langkah *forming*, *storming*, *norming*, dan *performing*.

Tahapan-tahapan permainan simulasi menurut Tuchman *et al* (Baderel Munir, 12:2001) adalah sebagai berikut:

a. *Forming* (Membentuk)

Tahap pembentukan kelompok ini dilakukan oleh guru untuk membentuk anak atau individu kedalam suatu kelompok dalam pelaksanaan simulasi permainan yang bertujuan untuk menghilangkan rasa kaku yang timbul anatar individu atau anak, karena pada tahap ini hubungan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya pada umumnya masih memperlihatkan rasa *aku-nya*, sehingga keadaanya masih terlihat kaku.

b. *Storming*

Storming merupakan interaksi dan komunikasi anatar anak dalam setiap kelompok untuk memecahkan suatu masalah yang ada atau timbul dalam pelaksanaan simulasi permainan.

c. *Norming*

Perubahan kondisi sebagai sarana untuk pemecahan masalah dan penyelesaian pekerjaan kelompok, dengan kata lain semua anggota kelompok sudah mulai tahu apa yang tidak boleh dan tidak pantas dilakukan. Selain itu sudah jelas juga peran yang harus dimainkan oleh setiap anggota kelompok dalam penyelesaian pekerjaan dalam

kelompok. Dengan demikian kelompok akan berjalan secara fungsional dan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

d. *Performing* (Pelaksanaan)

Tahap permainan simulasi terdiri atas tahapan berikut ini:

(1) Orientasi Peserta

Orientasi peserta adalah proses pembentukan kelompok (*forming*) dan tahap (*storming*) untuk mewujudkan hubungan baik dalam sebuah kelompok. Orientasi peserta ini dilakukan dengan menggunakan permainan yang bersifat peleburan dan penjajagan antara peserta.

(2) Orientasi Permainan Simulasi

Tahap ini merupakan tahap *forming*, yaitu tahap pengembangan arah dan tujuan suatu kelompok sehingga akan tercapai kesepakatan dalam diri anggota kelompok (siswa) untuk melakukan apa dan bagaimana. Pada tahap ini fasilitator memberikan penjelasan tentang:

- a. Tujuan permainan simulasi yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus permainan simulasi yang akan dilaksanakan secara singkat.
- b. Tata cara permainan simulasi secara umum yang meliputi cara memulai, melaksanakan dan mengakhiri permainan.
- c. Peran peserta dan peran fasilitator.
- d. Prinsip-prinsip permainan simulasi yang meliputi prinsip kesukarelaan, prinsip penghargaan, prinsip kerahasiaan dan prinsip menyenangkan.

(3) Pelaksanaan Permainan Simulasi

Tahap ini masih termasuk kedalam tahap *norming*, pada tahap ini peserta mengikuti permainan simulasi dan fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat aktif sesuai dengan simulasi materi dalam permainan simulasi yang dilaksanakan. Selain itu fasilitator memberikan dorongan empatik dan penguatan kepada peserta pada saat permainan simulasi berlangsung.

(4) Refleksi Permainan Simulasi

Pada tahap ini fasilitator membantu para peserta untuk menyerap pengalaman dan wawasan yang diperoleh setelah mengikuti permainan simulasi dengan melakukan hal-hal berikut ini:

- d. Memberikan kesempatan pada setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan peran yang telah dimainkan.
- e. Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan simulasi dan penengannya.
- f. Memberikan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan pelajaran yang diperoleh dari permainan simulasi yang telah diikuti.

(5) Pengakhiran Permainan Simulasi

Pada tahap ini fasilitator mengakhiri kegiatan permainan simulasi disertai dengan mengemukakan kesepakatan tindakan yang akan dilakukan peserta dan kesimpulan hasil permainan simulasi.

2.3.5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Simulasi Permaian

Wilkins (1982:142) menyebutkan langkah-langkah simulasi sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan ciri dan tujuan simulasi.
- b. Guru memberikan pengantar simulasi, menjelaskan peran-peran, memilih pemegang peran, menjelaskan prosedur dan membagikan bahan.
- c. Pelaksanaan simulasi.
- d. Guru memimpin diskusi tindak lanjut.

Joyce dan Weil (1992: 365) menyebutkan, pelaksanaan simulasi memiliki empat fase, yakni : (1) Fase orientasi, (2) fase latihan, (3) fase simulasi, dan (4) fase debriefing (pemantapan--tanyajawab atau wawancara).

- a. Fase orientasi, berisi penjelasan guru tentang topik dan memberikan gambaran tentang simulasi.
- b. Fase latihan, Guru menjelaskan skenario atau jalannya cerita, aturan main, pemegang peran, prosedur keputusan yang harus diambil, dan tujuan, membagi peran, dan memberikan kesempatan anak untuk berkordinasi dan berlatih sesuai dengan peran masing-masing.
- c. Fase pelaksanaan, Siswa pemegang peran melaksanakan simulasi sesuai dengan jalan cerita yang sudah ditentukan. Selama simulasi berlangsung, guru berperan sebagai wasit dan pelatih. Secara periodik guru dapat menghentikan permainan siswa dan memberikan koreksi atau balikan, mengevaluasi penampilan pemegang peran dan mengklarifikasi kekeliruan dalam memainkan peran.

- d. Fase debriefing (Tanya jawab), berisi guru mengkonsentrasikan perhatian anak pada: (1) persepsi dan reaksi anak terhadap peristiwa simulasi, (2) menganalisis proses simulasi, (3) membandingkan simulasi dengan realitas yang sebenarnya, (4) menghubungkan aktivitas simulasi dengan bahan belajar, (5) simulasi lanjutan.

2.4. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang terdapat dalam Ekopeum (2007:2), kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual dimana 11% dari yang dipelajari melalui indera pendengara, sedangkan 83% lewat indera penglihatan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Mustolih (2007) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual yakni 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran sedangkan 83% lewat indra penglihatan disamping itu dikemukakan bahwa individu hanya dapat mengingat 20% dari sesuatu yang didengar, namun meningkat 50% dari sesuatu yan didengar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2009) menunjukkan bahwa dengan menggunakan *simulation game* untuk menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris agar siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta keterampilan hubungan interpersonal siswa dapat meningkat. Pada kelompok eksperimen ada perbedaan antara skor pretes dan skor postes (nilai $Z = -2.803$, $\text{asyp sig} = 0.005 < 0.05$), sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada perbedaan antara skor pretest dan postes (nilai $Z = -0.178$, $\text{asyp sig} = 0.859 > 0.05$).