

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kosakata Anak Usia Dini

a. Pengertian Kosakata

Kosakata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembendaharaan kata.¹ Kosakata merupakan pembendaharaan kata yang dikuasai oleh seseorang.

Kosakata merupakan salah satu hal yang menjadi unsur penting dalam berbahasa. Gorys Keraf mengemukakan bahwa kosakata merupakan unsur bahasa yang mempunyai peran penting pada pengembangan keterampilan bahasa yang mencakup berbicara, mendengar, membaca, dan menyimak yang adalah perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang bisa dipakai pada penggunaannya.²

Menurut Richard dkk, kosakata adalah kumpulan leksem yang terdiri dari kata tunggal, kata majemuk, dan idiom.¹ Sementara itu Valette menjelaskan bahwa kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki arti tertentu.

Keraf mengemukakan bahwa Kosakata atau pembendaharaan suatu kata bahasa adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa. Pendapat Keraf ini menegaskan bahwa kosakata ini sebenarnya adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Pendapat ini mengeksplorasi istilah kata. Oleh karena itu, perlu juga untuk membahas istilah-istilah mengenai kata tersebut.³

Adapun pendapat lain yang diungkapkan oleh Soedjito dalam Tarigan. Kosakata adalah,

- a. Semua kata yang terdapat dalam bahasa
- b. Kekayaan bahasa yang dimiliki oleh penutur atau penulis.
- c. Kata-kata yang digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

¹ Depdikbud, *“Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia”*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), 462

² Gorys Keraf, *“Diksi dan Gaya Bahasa”*, (Bandung: Angkasa, 2011), 64

³ Gorys Keraf, *“Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia”*, (Jakarta : Gramedia, 2009), 24

Tabel 2.1
Ringkasan Konsep Kosakata

Ahli	Pengertian Koskata
Kamus Besar Bahasa Indonesia	Kosakata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembendaharaan kata.
Valette dkk	Kosakata adalah kumpulan leksem yang terdiri dari kata tunggal, kata majemuk, dan idiom
Valette	kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki arti tertentu.
Gorys Keraf	Kosakata merupakan merupakan unsur bahasa yang mempunyai peran penting pada pengembangan keterampilan bahasa yang mencakup berbicara, mendengar, membaca, dan menyimak yang adalah perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran yang bisa dipakai pada penggunaanya
Kesimpulan Penulis	Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli kosakata merupakan keterampilan bahasa yang meliputi, mendengar, membaca, berbicara, dan menyimak.

b. Pengertian Kosakata Anak Usia Dini 3-4 Tahun

Kosakata anak-anak berkembang pesat seiring dengan perkembangan dan pengalaman mereka ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan kosakata anak dimulai dari usia 1 tahun. Anak-anak mulai berinteraksi dengan lingkungannya dan anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk memahami kosakata yang berhubungan dengan benda-benda dan kejadian-kejadian di sekitar mereka.

Pemerolehan kosakata pada anak usia 3-4 tahun berada pada tahap diferensiasi. Pada fase ini keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat. Saat berbicara, anak-anak tidak hanya mengembangkan kosa kata mereka

yang luar biasa, tetapi mereka juga mulai mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya.⁴Pada usia 3-4 tahun juga anak mencapai 800-900 kata dan berbicara dalam 2-4 kalimat. Kosakata yang paling banyak digunakan anak adalah kosakata umum seperti, kata benda dan kata kerja serta kosakata khusus.

Seiring berkembangnya kosa kata, anak-anak harus belajar mengaitkan makna dengan suara. Banyak kata yang memiliki banyak arti, dan beberapa kata terdengar hampir sama tetapi memiliki arti yang berbeda. Membangun kosakata jauh lebih sulit daripada mengucapkan. Potensi keterampilan dalam perkembangan bahasa dapat diukur dengan pengetahuan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar juga keterampilan seseorang dalam berbahasa. Kemampuan kosakata anak dapat berkembang seiring dengan tahapan perkembangannya dan pengalaman anak ketika berinteraksi dengan orang lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perbendaharaan kata anak usia 3 sampai 4 tahun adalah 800 sampai 900 kata dan dikelompokkan menjadi bahasa reseptif dan ekspresif. Anak-anak dapat belajar bahasa melalui berbicara, mendengarkan dan membaca. Kegiatan menyimak dari berbagai jenis kosa kata, termasuk kosa kata umum dan kosa kata khusus.

c. Metode dalam Memahami Kosakata Anak Usia Dini

Henry Guntur menjelaskan bahwa terdapat dua cara yang dapat digunakan anak-anak untuk belajar kosakata:

1. Mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih dewasa, teman bermain, televisi atau radio, taman bermain, dan pusat perbelanjaan.
2. Anak-anak mengalaminya sendiri seperti, anak mengatakan benda-benda, anak memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya. Kosakata anak-anak dibatasi oleh pengalaman mereka dan model yang tersedia.

Selanjutnya menurut Nurbiana Dhieni terdapat beberapa cara ketika anak belajar koskata :

1. Melibatkan anak-anak dalam percakapan informal dan berbicara dengan teman dan orang dewasa.

⁴ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 5.17

2. Mengajak anak bernyanyi, membaca puisi, bermain dengan jari-jari mereka, dan menggerakkan tubuh mereka.
3. Memberikan pengalaman pertama dalam mendengar kata baru khususnya dalam menggambarkan apa yang sedang mereka lakukan.
4. Membaca dengan jelas, mendengarkan cerita dari buku, dan mendiskusikan kata-kata baru dalam cerita.
5. Melihat gambar.⁵

Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa cara yang dilakukan ketika anak belajar kosakata, diantaranya adalah anak dapat mendengar kata-kata dari orang yang lebih tua, teman sepermainan, televisi dan radio, tempat bermain, dan pusat belanja. Selain itu juga orang tua bisa melibatkan anak dalam pembicaraan yang bersifat informal, mengajak anak untuk bernyanyi, membaca puisi, mendengarkan cerita dari buku, dan juga melihat gambar.

d. Karakteristik Kosakata Anak Usia Dini

Hurlock berpendapat bahwa kosakata yang harus dikuasai anak-anak dibagi menjadi dua kategori, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata-kata umum yang sering digunakan dalam berkomunikasi dengan manusia seperti kata benda, kata kata kerja, dan kata sifat. Sedangkan kosakata khusus meliputi hal-hal tertentu seperti kata waktu, warna, uang, kata rahasia, kata populer, dan kata makian.

Kata benda adalah kata-kata yang berhubungan dengan orang, hewan, benda, dan konsep atau pemahaman. Diketahui bahwa sebagian besar anak-anak prasekolah akrab dengan nama-nama berbagai benda di sekitar mereka. Objek yang dikenal anak-anak umumnya konkret atau realistik. Selain itu, benda-benda tersebut umum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak-anak dapat lebih mudah mempelajari nama-nama benda tersebut. Contohnya termasuk kata-kata seperti ibu, saudara perempuan, melati, apel, jeruk, kambing, kucing, ayam, mobil, sungai, rumput.

Adapun kata kerja yang dipelajari anak-anak prasekolah terkait dengan aktivitas dan perilaku sehari-hari mereka. Kosakata yang termasuk, seperti bangun, membaca, mandi, dan tidur. Kosakata yang berhubungan dengan kata sifat

⁵ Nurbiana Dhieni : *Metode Pengembangan Bahasa*, 10.34

diantaranya adalah, cantik, sakit, menyebalkan, nakal, sehat, dan bijak. Kata keterangan yang berhubungan dengan tuturan anak-anak diantaranya adalah fajar, siang, sore, malam, sudah lagi, bisa, ingin, pernah. Kata ganti yang digunakan anak dalam berkomunikasi diantaranya, saya, dia, kita, dan Anda. Kata bilangan seperti satu, dua, tiga, empat, lima, satu juta, lima juta, dua belas juta.⁶

Menurut Tarigan selain kosakata umum dan khusus, ada juga kosakata dasar yang dipelajari anak-anak pada saat mereka belajar bahasa. Kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak mudah berubah dan sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Adapun kosakata dasar menurut Tarigan adalah :

- a. Istilah kekerabatan, yaitu ayah, ibu, kakek, nenek, adik, paman, bibi.
- b. Nama-nama bagian tubuh, yaitu kepala, rambut, mata, hidung, telinga, mulut, bibir, gigi, pipi, leher, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki.
- c. Kata ganti (diri penunjuk), yaitu saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
- d. Kata bilangan pokok, yaitu satu, dua, tiga, empat, limapuluh, seribu, sejuta.
- e. Kata kerja pokok, yaitu makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, lari.
- f. Kata keadaan pokok, yaitu suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malam, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.
- g. Benda-benda universal, yaitu tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.¹

Di antara jenis kosa kata di atas untuk meningkatkan kosa kata pada anak-anak, pendidik dapat memulainya dengan kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Peningkatan Kosakata dapat dilakukan dengan melihat benda-benda nyata di sekitarnya dan pengalaman kegiatan sehari-hari anak. Penelitian ini mendorong penguasaan kosakata anak-anak melalui media FlashCard.

⁶ Hasan Alwi, "Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia", (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 116

e. Indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata

Perkembangan kosakata seorang anak dapat dilihat dari usia anak tersebut. Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 137 tahun 2014 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) yaitu:

Tabel 2.2
Tingkat Pencapaian perkembangan Kosakata Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun
Perkembangan Kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik. 3. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (3-4 kata) 4. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Penulis menggunakan indikator-indikator tersebut untuk menyusun instrumen penelitian berbentuk lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi indikator dan capaian yang akan diukur pada anak apakah perkembangan anak usia 3-4 tahun di POS PAUD Wahyu Lestari masuk dalam kategori BB: Belum Berkembang, MB: Masih Berkembang, BSH: Berkembang Sesuai Harapan, dan BSB: Berkembang Sangat Baik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Proses belajar pada dasarnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Sebuah media pembelajaran diperlukan agar pesan yang ingin

disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak. Menurut Heinich, dkk, media adalah saluran komunikasi.⁷ Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media, yang berarti mediator. Artinya, itu adalah perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan. Menurut Schramm, media pembelajaran saat ini merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.¹

Selain dua pendapat di atas, masih ada beberapa pendapat lain yang memberikan pendapat yang berbeda. Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan slide.⁸ Sedangkan *National Education Association* (NEA) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi berupa bahan cetak dan bahan visual dan auditori, termasuk teknologi perangkat kerasnya.¹

Media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang diperoleh. Berbagai studi tentang penggunaan media dalam pembelajaran menyimpulkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media dan pembelajaran tanpa menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar lebih menguntungkan. Oleh karena itu penggunaan media belajar sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media ini merupakan media yang sering digunakan guru PAUD untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media

⁷ Riyana Cepi, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 10.

⁸ Lesely Briggs, "*Instructional Design, Educational Technology Publications Inc.*", (New Jersey : Englewood Cliffs, 1977), 87

visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

1) Media Visual yang Dapat Diproyeksikan

Media visual yang diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak di layar. Jenis alat proyeksi yang bisa digunakan untuk pembelajaran ini adalah opaque projection, overhead projection, slide projection.

2) Media Visual yang Tidak Dapat Diproyeksikan

Jenis media visual yang tidak dapat diproyeksikan terdiri dari,

a.) Gambar Fotografik

Gambar fotografik termasuk dalam gambar diam. Misalnya gambar manusia, binatang, tumbuhan, dan gambar lain yang relevan dengan pembelajaran di PAUD.

b.) Media Grafis

Media grafis merupakan media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan inti pembelajaran. Unsur-unsur yang terkandung dalam media grafis ini adalah gambar dan karakter yang dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan dengan menggunakan kata-kata, angka, dan tanda atau lambang simbolik. Contoh media grafis yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di PAUD antara lain adalah, bagan, diagram, media poster dan flashcard, kartun, dan media tiga dimensi.

b. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang berisi pesan-pesan yang dapat didengar dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi anak untuk mempelajari isi tema. Jenis media audio yang dapat digunakan dengan PAUD adalah kaset audio dan program CD audio.

c. Media Audio-Visual

Media ini merupakan gabungan dari media audio dan visual atau bisa disebut dengan media pandang dengar. Contoh dari media pembelajaran audio visual yang dapat

digunakan di PAUD adalah video pembelajaran, program slide suara, dan program CD interaktif.⁹

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media flashcard termasuk dalam media visual yang tidak dapat diproyeksikan dan berupa media grafis.

3. Hakikat Media Flashcard

a. Pengertian Media Flashcard

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, minat, kegairahan, dan perhatian siswa untuk melakukan proses pembelajaran.

Flashcard adalah kartu bergambar yang berisikan kata-kata. Gambar pada flashcard dapat digolongkan ke dalam rangkaian binatang, buah-buahan, angka, huruf, dan lainnya.¹⁰

Menurut Azhar Arsyad Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menginstruksikan siswa tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambar yang dapat digunakan untuk latihan mengeja dan membangun kosakata.

Sedangkan menurut Susiyana dan Riyani, flashcard adalah media berupa kartu bergambar dan berukuran 25x30 cm. Gambar dibuat dengan tangan atau berdasarkan foto, atau menggunakan foto atau gambar yang sudah ada pada flashcard. Gambar pada flashcard adalah serangkaian pesan yang disajikan dengan deskripsi setiap gambar yang tercantum di bagian belakang.¹¹

Flashcard mempunyai dua sisi, bagian depan flashcard terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang flashcard terdapat arti dari kata tersebut. Hudson mengemukakan bahwa gambar flashcard akan meningkatkan memori anak. Gambar memiliki dampak yang lebih besar untuk memori dan pemahaman daripada penggunaan suara. Paivio dalam Stephen (2011) menjelaskan bahwa gambar lebih efektif untuk memori karena gambar memberikan kode memori

⁹ Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan : *Media dan Sumber Belajar Paud*, 3.35

¹⁰ Badru Zaman dan Asep Hery Kurniawan: *Media dan Sumber Belajar Paud*, 3.30

¹¹ Rudi Susilana & Riyana Cepi, “*Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*”, (Bandung: CV Wacana Prima,2009), 54

berbeda yang tidak bergantung pada kode verbal atau kode audio. Gambar biasanya lebih mudah diingat daripada kata-katayang bersifat abstrak.¹²

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugrogo, Nurkamto, dan Sulistiyowati ditemukan fakta bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak, karena flashcard dapat menarik perhatian anak, memotivasi anak, dan fokus pada pembelajaran kosakata. Flashcard dianggap sebagai sarana untuk menciptakan kesenangan dan kegembiraan dalam belajar kosakata bagi anak, karena flashcard dapat disajikan dalam bentuk permainan. Selain dapat dilakukan dengan cara bermain, flashcard juga dapat digunakan di mana pun diinginkan oleh anak karena flashcard merupakan media yang sangat praktis.¹

Flashcard dapat digunakan dengan cara memperlihatkan kepada anak-anak dan dibacakan secara cepat, dalam hitungan detik untuk setiap kartu. Tujuannya yaitu untuk melatih kemampuan otak kanan anak dengan cara menghafal gambar dan kata yang ditampilkan sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak dapat dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.¹³

b. Manfaat Flashcard

Manfaat flashcard untuk anak usia dini adalah melatih kemampuan otak kanan anak dengan mengingat gambar dan kata-kata yang diperlihatkan sehingga menjadikan pembendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa terlatih sejak dini. Selain itu masih ada beberapa manfaat flashcard antara lain,

- 1) Bisa membuat anak membaca sejak dini.
- 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan
- 3) Melatih keterampilan konsentrasi sejak balita
- 4) Menambah perbendaharaan kata sejak balita¹

Pembahasan pendapat di atas mengarah pada kesimpulan bahwa dengan seringnya bermain dengan menggunakan media flashcard yang dilakukan anak-anak dapat membantu mereka menghafal kata-kata yang ada di lingkungan sekitarnya dengan lebih mudah serta bermain

¹² Stephen K R, *“Kognisi Teori dan Aplikasi”*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 56

¹³ Badru Zaman dan Asep Heru Kurniawan : *Media dan Sumber Belajar*, 3.30

dengan menggunakan flashcard dapat melatih konsentrasi anak dan dapat meningkatkan kosakata anak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Flashcard

Media flashcard tergolong media grafis, yaitu media yang menampilkan dua dimensi yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media grafis memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan flashcard, antara lain:

1) Mudah Dibawa

Dengan ukurannya yang kecil, flashcard dapat dimasukkan ke dalam tas atau bahkan saku, sehingga tidak memakan banyak ruang, dapat digunakan di mana saja, di dalam kelas maupun di luar ruangan.

2) Praktis

Berdasarkan cara pembuatan dan penggunaan, media flashcard sangat praktis. Dalam penggunaan media ini tidak diperlukan keahlian khusus, juga tidak memerlukan penggunaan listrik. Jika ingin menggunakannya, kita hanya perlu mengatur urutan gambar sesuai keinginan.

3) Mudah Diingat

Ciri khas flashcard adalah menyajikan pesan singkat pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya pengenalan huruf, pengenalan angka, pengenalan nama hewan, dan lain sebagainya. Memberikan pesan singkat ini akan membantu anak untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi gambar dan kata-kata cukup membantu anak dengan mudah mengenali konsep sesuatu, mengetahui nama suatu benda dapat dibantu dengan gambar dan begitu juga sebaliknya.

4) Menyenangkan

Media flashcard yang digunakan bisa melalui permainan, misalnya dengan anak berlomba mencari objek tertentu atau nama nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, sambil berlari anak berlomba mencari perintah. Selain melatih kemampuan kognitif, juga melatih ketangkasan atau fisik anak.¹⁴

Selain mempunyai kelebihan, media flashcard juga mempunyai kekurangan, menurut Susilana dan Riyana media

¹⁴ Rudi Susilana dan Riyana Cepi, "*Media Pembelajaran*", (Bandung: Wacana Prima, 2007), 93

flashcard hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil yang kurang dari 30 orang. Hal ini mengandung pengertian bahwa media flashcard tidak cocok digunakan untuk pembelajaran dengan jumlah siswa yang banyak.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media flashcard mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan media flashcard diantaranya adalah mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil, praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena penyajiannya menggabungkan teks dan gambar, menyenangkan karena dapat digunakan dengan cara bermain. Sedangkan kelemahan media flashcard adalah hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil saja.

d. Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran

Menggunakan flashcard untuk pembelajaran adalah suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif dengan gambar, teks atau simbol untuk membantu siswa mengingat sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks atau simbol pada kartu. Selain itu juga dapat merangsang pikiran dan minat siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenal simbol-simbol pada alat bahan dan menurunkan simbol-simbol tersebut hingga siswa memahami arti atau makna dari bahan tuis.

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

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa.
- 2) Setelah guru selesai menerangkan, cabut kartu satu persatu.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru. Minta siswa untuk melihat kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain sehingga semua melihat.
- 4) Jika menggunakan metode permainan : pertama, taruh kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa. Kedua, siapkan siswa yang akan berlomba. Ketiga, guru mengarahkan siswa untuk menemukan kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah. Keempat, setelah menerima kartu tersebut siswa kembali

ke tempat semula. Kelima, siswa menjelaskan isi kartu tersebut.¹⁵

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan di POS PAUD Wahyu Lestari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental* dan menggunakan desain penelitian menggunakan *one grup pre-test* dan *post-test*. Dengan menggunakan desain ini dapat dilihat keadaan sebelum pemberian *treatment* dan keadaan setelah pemberian *treatment*. Dibawah ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Penelitian terdahulu

No	Nama/Tahun	Objek Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Diah Ayuningtyas (2016)	Hubungan aktivitas Bermain Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar dengan Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Insani Langkapura Bandar Lampung	Sama-sama meneliti tentang penguasaan kosakata anak usia dini	-peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif korelasi sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. -peneliti terdahulu menggunakan menggunakan media kartu bergambar sedangkan peneliti menggunakan media flashcard sebagai media

¹⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 138

				untuk meningkatkan kosakata anak.
2.	Yuliati (2014)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Media flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Kuncup Melati Grogol VIII Parangtritis bantul	-Sama-sama meneliti tentang penguasaan kosakata pada anak usia dini -sama sama menggunakan media flashcard untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.	-peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif (penelitian tindakan kelas) sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen. -
3.	Anita Mariyani (2019)	Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak di TK Al-kaustar Kota Bengkulu.	- menggunakan media flashcard sebagai media untuk penelitian.	-perbedaan jenis penelitian yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif dan peneliti menggunakan metode kuantitatif. -perbedaan penelitian, peneliti terdahulu meneliti tentang bahasa anak sedangkan peneliti meneliti kosakata anak usia dini.
4.	Ratri Eka	Pengaruh Media	-	-peneliti

	Noor Mustari (2019)	Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Makassar	menggunakan metode penelitian kuantitatif	terdahulu menggunakan media kartu bergambar, sedangkan peneliti menggunakan media flashcard. -peneliti terdahulu meneliti tentang kosakata bahasa inggris, sedangkan peneliti hanya meneliti kosakata anak usia dini. -perbedaan variabel penelitian. Peneliti terdahulu: Variabel X : kosakata bahasa inggris anak Variabel Y : media kartu bergambar Sedangkan variabel peneliti Variabel X : penggunaan media flashcard Variabel Y: penguasaan kosakata anak usia dini
5.	Dwi Irma Safitri (2018)	Pengaruh Bermain Flashcard dalam Meningkatkan	-peneliti terdahulu dan peneliti sama-sama	-peneliti terdahulu meneliti tentang perkembangan

		<p>Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur</p>	<p>menggunakan metode kuantitatif. -penggunaan media flashcard sebagai media dalam penelitian.</p>	<p>bahasa anak, sedangkan peneliti meneliti tentang kosakata anak. -perbedaan variabel. Variabel peneliti terdahulu: Variabel X: media flashcard Variabel Y: peningkatan perkembangan bahasa anak Variabel peneliti Variabel X: media flashcard Variabel Y: penguasaan kosakata anak usia dini.</p>
--	--	--	--	---

Dari tabel di atas dapat dilihat perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan saat ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media flashcard untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini. Penelitian saat ini juga menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimental* sehingga dapat membuktikan bahwa media flashcard bisa menjadi media yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini atau tidak.

C. Kerangka Berfikir

Penguasaan kosakata adalah ukuran pemahaman kosakata suatu bahasa dan kemampuan untuk menggunakan kosakata itu baik secara lisan maupun tulisan. Pemerolehan kosa kata merupakan bagian dari pemerolehan bahasa, ketika seseorang mempelajari suatu bahasa berarti mereka mempelajari kosa kata. Perolehan kosakata seseorang dimulai pada masa kanak-kanak ketika mereka mampu merespon kata-kata yang diucapkan oleh orang lain. Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting dalam berbahasa. Selanjutnya, kosakata penting dalam proses peningkatan aspek

perkembangan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seorang anak, semakin banyak pula bahasa yang bisa ia ungkapkan. Pembelajaran di taman kanak-kanak yang biasanya dilakukan untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak justru kurang menarik bagi anak disebabkan kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan kosakata anak.

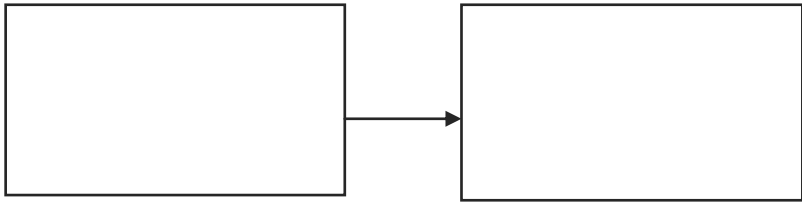
Media merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran bagi anak, dengan adanya media yang memadai tentu dapat membantu anak dalam belajar dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Banyak media yang dapat digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran dikelas, salah satunya adalah media flashcard. Melalui aktifitas bermain dengan menggunakan media flashcard dapat digunakan untuk melatih, mengeja, dan meningkatkan kosakata pada anak. meningkatkan kosakata dengan menggunakan flashcard dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan akan menambah kosakata anak.

Sebagaimana pendapat Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan dalam bukunya yang berjudul Media dan Sumber Belajar PAUD yang menyatakan bahwa media flashcard dapat meningkatkan kosakata anak. Media flashcard dapat digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan otak kanan anak dengan mengingat gambar dan kata-kata yang diperlihatkan sehingga kosakata anak dapat ditingkatkan sejak dini.¹

Penguasaan kosakata melalui aktivitas bermain dengan menggunakan media flashcard diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan meningkatkan kosakata serta dapat memberikan kontribusi pada guru untuk meningkatkan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media flashcard merupakan salah satu media visual berisi kata-kata, huruf yang dilengkapi dengan gambar yang dapat merangsang imajinasi anak. Pemilihan media pembelajaran yang tepat yaitu media flashcard yang dapat digunakan untuk meningkatkan kosakata anak di PAUD Wahyu Lestari.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah penelitian tahap ketiga setelah penelitian mengajukan landasan teori dan kerangka berpikir.¹⁶

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasari teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.”¹

Oleh karena itu, hipotesis adalah dugaan sementara tentang masalah penelitian yang diuji kebenarannya sehingga dapat ditentukan apakah hipotesis penelitian dapat diterima. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_a) yang dirumuskan dengan kalimat positif “terdapat atau ada” dan hipotesis nol (H_o) yang dirumuskan dengan kalimat negatif “tidak ada”.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis analisisnya sebagai berikut :

Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media flashcard terhadap peningkatan kosakata anak usia dini di PAUD Wahyu Lestari.

H_a : Hipotesis Alternatif “Ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kosakata anak usia dini PAUD Wahyu Lestari”

H_o : Hipotesis Nihil “Tidak ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kosakata anak usia dini PAUD Wahyu Lestari”

¹⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”, (Bandung : Alfabeta. 2010), 96