

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini membahas semua hal yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti, yaitu tentang pengaruh penerapan permainan bahasa melalui media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata anak. Secara sistematis, bab ini memaparkan landasan teori yang terdiri dari tinjauan tentang permainan bahasa, tinjauan tentang media kartu kata bergambar, tinjauan tentang penguasaan kosakata dan pengaruh penerapan permainan bahasa melalui media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan penelitian terdahulu, serta kerangka konseptual atau kerangka berfikir penelitian.

A. Tinjauan Tentang Permainan Bahasa

1. Permainan

Konsep dasar permainan yang digagas Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain. Dalam hal ini, Montessori yang dikutip Britton menyatakan bahwa:

Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktif secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar ketrampilan sosial baru, bahasa baru dan ketrampilan fisik yang baru.

Berdasarkan pengamatan Montessori di Taman Kanak-kanak menunjukkan bahwa bermain merupakan kebutuhan setiap anak.¹ Menurut hasil pengamatannya, hampir semua anak sering mengatakan bahwa mereka tidak suka sekolah atau mereka tidak ingin melakukan sesuatu yang menurut orang tua penting bagi belajar mereka. Artinya sesungguhnya anak-anak tidak suka belajar meskipun hal itu penting. Namun, mereka sangat senang bermain, meskipun hal tersebut tidak penting menurut orang tua.

Menurut Framberg, permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian.² Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, dan ketika anak terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan yang sifat sukarela dan motivasi, imajinasi datang dari dalam diri anak sendiri secara spontan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak tahu sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat dilakukan sampai melakukannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Setiap permainan anak ada tata cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan daru turun temurun, yang menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main, dalam permainan itu ada

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) hal 183-184

² Ayu Puspita Indah Sari, *Strategi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Ketrampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*, (Palembang: Universitas Bina Darma, 2011), hal 75

berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang ada pula yang kalah, dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi.

Hikmah yang dapat diambil dari permainan-permainan anak terutama bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak.³ Seperti: a. Dengan bermain anak belajar menyadari adanya peraturan dibangun dalam permainan tersebut; b. anak mampu belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah sampai tertinggi; c. Anak berlatih sabar menunggu giliran, setelah temannya menyelesaikan permainannya; d. Anak berlatih bersaing dengan baik dan membentuk motivasi dan harapan hari esok akan ada peluang memenangkan permainan; e. Anak-anak sejak dini belajar menghadapi risiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Menurut Profesor Psikologi Hetherington & Parke mendefinisikan bahwa permainan sebagai “*A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*”. Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.⁴ Hal ini karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapatkannya.

³ Drs. Ahmad Susanto, M.Pd., *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal 4

⁴ Dr. Hj. Samsunuwiyati Mar'at, S.Psi., *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 141

Karl Buhler dan Schenk Danziger berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya. Dalam pengembangan selanjutnya Charlotte Buhler menganggap sebagai pemicu kreativitas, mereka meyakini bahwa anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya.⁵ Misalnya ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi.

Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.⁶ Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalaman anak.

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam caea dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda. Melalui kegiatan bermain anak dapat

⁵ Sujiono, *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2007), hal 178

⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal 45

mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri.

Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosakata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, menumbuhkan kepercayaan diri.⁷ Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti menjaga hubungan baik dengan anak lain, dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Banyak ragam dan jenis permainan yang berkembang dari waktu ke waktu. Mulai dari permainan tradisional hingga permainan berteknologi modern. Tentu saja semua itu memerlukan kontrol dan seleksi dari orang tua agar tidak membahayakan bagi perkembangan anak. Secara umum, jenis permainan anak dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok yaitu sebagai berikut:

a. Permainan aktif.

Permainan ini biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Bentuknya bisa berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik dan bisa memotivasi anak untuk belajar meraih keunggulan, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan seperti ini secara tidak langsung

⁷ Dra. Moeslichatoen R., M.Pd., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal 32

juga melatih aspek kognitif anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek afektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan ketika mereka gagal.⁸ Permainan ini merupakan sebuah permainan yang mengutamakan gerak dan fikiran untuk menghasilkan kegembiraan didalam bergerak.

b. Permainan pasif.

Permainan ini bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata, bentuk konkretnya seperti main game. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan sisi negatifnya. Positifnya adalah, anak bisa memiliki ketrampilan tertentu yang bisa berproses menjadi sebagai keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Negatifnya adalah anak mengalami ketergantungan yang berlebihan bila tidak diatur dan dibatasi orang tuanya. Secara mental dan psikologis, anak akan cenderung menuntut untuk selalu menjadi nomor satu, bersikap egoistis, selalu ingin berkuasa, dan memegang kendali atas sesuatu baik dalam keluarga maupun ketika mereka bermain dengan temannya.

c. Permainan fantasi.

Permainan ini merupakan permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Permainan seperti ini baik untuk kecerdasan otak kanan karena dengan sendirinya anak

⁸ Dra. Lilis Madyawati, M.Si., *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal 147

belajar berperan dengan berbagai karakter yang diciptakannya, merasakan sisi emosional tokoh-tokoh yang ada dalam imajinasinya, serta akan memahami nilai baik dan buruk sebuah sikap dan sifat.⁹ Dalam permainan ini, imajinasi anak sedikit demi sedikit akan berkembang sangat baik.

2. Bahasa

Noam Chomsky dikenal sebagai tokoh utama teori kebahasaan *Transformatif-Generatif* adalah teori modern paling menonjol yang mencerminkan kemampuan akal, membicarakan masalah kebahasaan dan pemerolehannya, serta hubungannya dengan akal dan pengetahuan manusia.¹⁰ Menurut teori ini genetik manusia sejak lahir juga memengaruhi kemampuannya untuk memahami bahasa disekitar sehingga hasilnya adalah sebuah konstruksi sistem bahasa yang tertanam dalam diri.

Menurut Chomsky, kemampuan berbahasa pada manusia bukanlah produk (*setting*) alam, melainkan potensi bawaan manusia sejak lahir. Beliau mengemukakan teori ini sebagai hasil dari penelitiannya terhadap perkembangan berbahasa seorang anak dalam pemerolehan bahasa berdasarkan teori hipotesis atau teori kodrati (*innate*).¹¹ Melalui pendekatan nativis, Chomsky mengemukakan adanya ciri-ciri bawaan bahasa untuk menjelaskan pemerolehan bahasa

⁹ *Ibid*,... hal 147

¹⁰ Abdul Azis Bin Ibrahim El- Ushaili, *Psikolinguistik Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2009), hal 71

¹¹ Abdul Azis Bin Ibrahim El- Ushaili, *Psikolinguistik*..., hal 91

asli pada anak dalam tempo begitu singkat sekalipun ada sifat abstrak dalam kaidah-kaidah bahasa tersebut.¹²

Bahasa adalah faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari Allah Swt, yang dengan-Nya manusia dapat mengenal atau memahami dirinya, sesama manusia, alam, dan penciptanya serta memposisikan dirinya sebagai makhluk berbudaya dan mengembangkan budayanya.¹³ Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut ahli psikolog Vygotsky, bahasa disebut “*verbal mediation*” (kemampuan untuk memberikan label pada objek dan proses yang diperlukan untuk pengembangan konsep, generalisasi, dan pemikiran).¹⁴ Kecakapan untuk menggunakan bahasa dalam pikiran merupakan perkembangan yang dapat membantu anak untuk memecahkan berbagai masalah baru.

Menurut Syaodih, bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi meramban. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa analt bantu, yaitu bahasa. Bahasa juga merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain.¹⁵

Sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki perangkat sistem yang satu sama lain saling memengaruhi yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Fonologi adalah salah satu bagian

¹² H. Douglas Brown, *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat, 2008), hal 30

¹³ Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) hal 118

¹⁴ Dra. Lilis Madyawati, M.Si., *Strategi Pengembangan...*, hal 41

¹⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, hal 73

dari tata bahasa yang mempelajari bunyi-bunyi bahasa pada umumnya. Fonologi mempelajari fungsi dari sistem pembeda bunyi dalam suatu bahasa, mencoba menetapkan aturan-aturan untuk menentukan dan membedakan fonem satu dengan yang lain dan bagaimana dapat berfungsi didalam sistematika bahasa, sehingga komunikasi dapat menjadi lebih efektif. Fonem adalah suatu bunyi terkecil yang dapat membedakan arti.

Morfologi adalah ilmu yang membicarakan morfem serta bagaimana morfem itu dibentuk menjadi kata. Morfem merupakan bentuk linguistik yang paling kecil. Sintaksis merupakan bagian dari tata bahasa yang mempelajari dasar-dasar dan proses-proses pembentukan kalimat dalam suatu bahasa. Semantik adalah studi mengenai arti suatu perkataan atau kalimat. Sedangkan pragmatik merupakan penggunaan bahasa untuk mengekspresikan intensi dan agar seseorang mengerjakan sesuatu.¹⁶

Dalam berbahasa, anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai empat tugas pokok yang satu sama lainnya saling berkaitan. Tugas pokok tersebut adalah:

- a. Pemahaman, yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain.
- b. Pengembangan pembendaharaan kata. Pembendaharaan kata anak berkembang dimulai secara lambat pada usia dua tahun pertama,

¹⁶ Prof. Dr. H. Achmad Juntika Nurihsan, M.Pd. dan Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd., *Dinamika Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), hal 32

kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia pra-sekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah.

- c. Penyusunan kata-kata menjadi kalimat. Kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat pada umumnya berkembang sebelum usia dua tahun.
- d. Ucapan. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain terutama orang tuanya.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam belajar berbahasa, anak harus bisa memahami ucapan orang lain, pembendaharaan kata akan meningkat, menyusun kata-kata menjadi kalimat, dan harus bisa mengucapkan kata-kata tersebut dengan baik.

Setiap anak masing-masing mengalami tahapan perkembangan. Secara umum ada beberapa tahap-tahap perkembangan bahasa yang dibagi ke dalam beberapa rentang usia yang masing-masing memiliki ciri-ciri sendiri. Tahapan perkembangan ini sebagai berikut:

- a. Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 - 1) Tahap meramban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, ketawa, dan menjerit.

¹⁷ Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd., *Psikologi Perkembangan Anak...*, hal 119

- 2) Tahap meramban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- b. Tahap II (Linguistik)
- 1) Tahap-1: holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan pembendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosakata.
 - 2) Tahap-2: frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan pembendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosakata.
- c. Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3-5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S- P- O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
- e. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu usia 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.¹⁸

Dari penjelasan tahapan diatas dapat disimpulkan bahwa anak harus selalu mendapat stimulus sesuai dengan tahap perkembangannya, agar kemampuan berbahasa anak dapat terpenuhi sesuai usia

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, hal 75-77

perkembangannya. Guru juga harus memberikan stimulus berupa pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan. Dapat dilihat tabel dibawah ini tahap-tahap perkembangan bahasa anak.

Tabel 2.1
Perkembangan Bahasa Anak¹⁹

| USIA ANAK | PERKEMBANGAN BAHASA |
|-----------|---|
| 6 bulan | <ul style="list-style-type: none"> a. Merespon ketika dipanggil namanya b. Merespon pada suara orang lain dengan menolehkan kepala c. Merespon relevan dengan nada marah atau ramah |
| 12 bulan | <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan satu atau lebih kata bermakna jika ingin sesuatu, bisa jadi hanya potongan kata misalnya “mam” untuk makan b. Mengerti instruksi sederhana seperti “duduk” c. Mengeluarkan kata pertama yang bermakna |
| 18 bulan | <ul style="list-style-type: none"> a. Kosakata mencapai 5-20 kata, kebanyakan kata benda b. Suka mengulang kata atau kalimat c. Dapat mengikuti instruksi seperti “tolong tutup pintunya” |
| 2 tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Bisa menyebutkan sejumlah nama benda disekitarnya b. Menggabungkan dua kata menjadi kalimat, misalnya “mama bobo” c. Kosakata mencapai 150-300 kata d. Bisa merespon pada perintah, misalnya “coba tunjukkan mana telingamu” |
| 3 tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Bisa bicara tentang masa yang lalu b. Tahu nama-nama bagian tubuhnya c. Menguasai kosakat mencapai 900-1000 kata d. Bisa menyebutkan nama, usia, dan jenis kelamin e. Bisa menjawab pertanyaan sederhana tentang lingkungannya |

¹⁹ *Ibid*, hal. 38

| | |
|---------|---|
| 4 tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Tahu nama-nama binatang b. Menyebutkan nama benda yang dilihat dibuku atau majalah c. Mengenal warna d. Bisa mengulang empat digit angka e. Bisa mengulang kata dengan empat suku kata f. Suka mengulang kata, frasa, suku kata dan bunyi |
| 5 tahun | <ul style="list-style-type: none"> a. Bisa menggunakan kata deskriptif seperti kata sifat b. Mengerti lawan kata, besar kecil, lembut kasar c. Dapat berhitung sampai 10 d. Bicara sangat jelas kecuali jika ada masalah pengucapan e. Dapat mengikuti tiga instruksi sekaligus f. Mengerti konsep waktu g. Bisa mengulang kalimat sepanjang sembilan kata |

3. Permainan bahasa

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua suatu unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Setiap permainan bahasa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak usia 5-8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka.²⁰ Pada usia tersebut, anak-anak akan mudah merasa bosan pada saat belajar dikelas apabila dijauhkan dari dunia bermain.

Tujuan utama permainan bahasa bukan hanya untuk memperoleh kesenangan tetapi, juga untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu. Suatu aktivitas permainan akan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan bagi anak.

a. Kelebihan permainan bahasa

Adapun kelebihan permainan bahasa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA (cara belajar siswa aktif) tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan anak dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat menumbuhkan semangat anak untuk belajar.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial anak.

²⁰ Ayu Puspita Indah Sari, *Strategi Permainan Bahasa...*, hal 75

5) Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan dihati anak sehingga pengalaman ketrampilan yang dilatihkan tidak mudah dilupakan.

b. Kekurangan permainan bahasa

Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, diantaranya adalah:

- 1) Jumlah anak yang terlalu besar menyebabkan tidak mudah untuk melibatkan semua anak dalam permainan.
- 2) Pelaksaan permainan bahasa biasanya diikuti tawa dan sorak anak, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas lain.
- 3) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- 4) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.²¹

Jadi, apabila pembelajaran akan berjalan lancar dengan menggunakan suatu permainan bahasa maka, dapat dilakukan dengan membagi kelompok. Dalam satu kelas dapat dibagi menjadi 3 kelompok atau lebih.

²¹ Septia Sugiarsih, M.Pd., *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hal 9

B. Tinjauan Tentang Media Kartu Kata Bergambar

Sebelum menjelaskan tentang media kartu kata bergambar terlebih dulu peneliti akan menjelaskan tentang media pembelajaran untuk lebih memperjelas tentang arti pentingnya media dalam setiap pembelajaran.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²²

Menurut Gerlach & Ely, media dalam pemahaman yang luas adalah

²² Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal 10

manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi guna membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.²³ Jadi guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dikatakan sebagai media.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat dirumuskan bahwa, media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswasehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian.

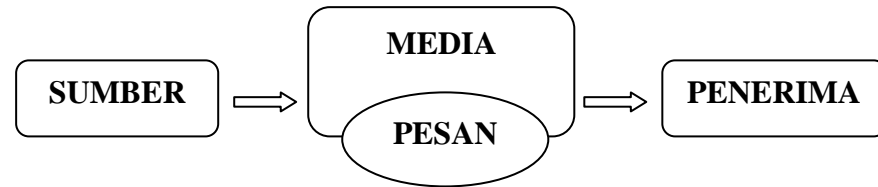
Media pembelajaran merupakan yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khayalak.²⁴ Khayalak yang dimaksud merupakan siswa yang sedang melakukan proses belajar.

²³ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi...*, hal 25

²⁴ Dr. Benny A. Pribadi, M.A., *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 13

MEDIA PEMBELAJARAN



Gambar 2.1. Media dalam proses belajar

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Ciri-ciri khusus suatu media pembelajaran berbeda menurut tujuan atau pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan. Maka secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar, baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Setiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami. Pengenalan jenis media dan karakteristik meruoakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Dalam pemilihan media, pendidik perlu memperhatikan tiga hal yaitu:

- 1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media tersebut.
- 2) Sifat dan ciri media yang akan dipilih
- 3) Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Ada beberapa jenis media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film, dan OHP.
- 4) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga yang memisahkan jenis media sebagai berikut:

1) Media grafis

Termasuk didalamnya media visual, yaitu pesan yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan).

2) Media audio

Media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal.

3) Media proyeksi diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan.²⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media grafis sebagai penelitiannya. Karena anak bisa melihat atau bersentuhan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

Beberapa media dapat digunakan untuk kegiatan tertentu, misalnya:

²⁵ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi...*, hal 11-13

- 1) *Flash card* untuk memperkenalkan kosakata baru, melatih, dan mengingat nama-nama benda yang ada disekitar anak.
 - 2) *Picture card* atau kata bergambar yang ukurannya kecil ditempel di flannel board untuk menjodohkan gambar dengan tulisan.
 - 3) *Poster* atau gambar berseri yang terdiri dari beberapa gambar dapat dipakai untuk membantu anak memperlancar ketrampilan menulis. Anak dapat menuliskan suatu peristiwa dengan urutan yang runtut dengan bantuan gambar berseri.
 - 4) Bahan rekaman atau VCD dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata lewat nyanyian, dongeng, dan dialog.
- d. Manfaat dan fungsi media pembelajaran

Berikut beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka,

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan

Menurut Ahmad Rohani, fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- 2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses mengajar
- 3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Mendorong motivasi belajar
- 5) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya
- 6) Menambah variasi dalam menyajikan materi
- 7) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya
- 8) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa)
- 9) Dapat mengatasi watak dan pengalaman berbeda.²⁶

2. Media Kartu Kata Bergambar

a. Pengertian kartu kata bergambar

Penggunaan kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang

²⁶ Sholiha Kartika Anas, *Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal 20-21

dirancang melalui kegiatan bermain. Kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran merupakan alat bantu ajar yang praktis.²⁷ Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kartu merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kata. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Media merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Jadi kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar.

Kartu kata bergambar (*flash cards*) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.²⁸ Kartu kata bergambar merupakan sebuah media yang biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi. Gambar yang ditampilkan dalam media tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan sudah ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu.

²⁷ Tiwik Wahyuningsih, *Penggunaan Kartu Kata Bergambar...*, hal 8

²⁸ Eka Fitriyani, *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*, (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2017), hal 165

Kartu kata bergambar berisi gambar-gambar yang terdapat kata didalamnya, yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu kata bergambar merupakan media yang mudah dijumpai dan harganya murah serta mempunyai warna pada gambar dan kata yang dapat menarik perhatian anak serta mudah penggunaannya. Disamping anak dapat belajar membaca serta dapat mengenal kata, anak juga bisa mengenal warna serta mengenal kosakata.

Kartu kata bergambar ini merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam pengenalan gambar dan kosakata seperti pada kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan anak. Kartu kata bergambar ini dapat memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak dengan aktif dilibatkan untuk memberikan tanggapan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya serta memperkuat daya imajinasi anak.

Permainan kartu kata bergambar ini menuntut anak untuk lebih teliti dan cermat dalam mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai dengan benar, tidak hanya hafal pelafalannya namun anak juga mengenal dan memahami gambar yang dimaksud.²⁹

²⁹ Elisa Noviani, *Pengaruh Permainan...*, hal 6

Media kartu kata bergambar atau media gambar termasuk jenis media visual dalam bentuk gambar yang tidak diproyeksikan.

Dari beberapa pengertian kartu kata bergambar dapat disimpulkan bahwa kartu kata bergambar adalah media pembelajaran berbentuk persegi panjang yang memuat perpaduan antara kata dan gambar yang sering dijumpai disekitar anak seperti nama-nama binatang dan nama-nama buah-buahan.

Media kartu kata bergambar dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa.³⁰ Tujuan dari penggunaan media kartu kata bergambar adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.

b. Kelebihan media kartu kata bergambar

Ada beberapa kelebihan penggunaan media kartu kata bergambar yang sudah dijelaskan oleh Sadiman sebagai berikut:

- 1) Sifatnya konkrit, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok dibandingkan dengan media verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) Tidak semua benda atau objek dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu bisa dibawa (diperlihatkan) ke objek peristiwa

³⁰ Fatma Kurnia Rahman, et. All., *Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2015), hal 5

- 4) Media kartu kata bergambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
 - 5) Dapat memperjelas suatu masalah dibanding apa saja dan untuk usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membentuk pemahaman
 - 6) Murah harganya dan mudah untuk didapat dan digunakan tanpa menggunakan peralatan khusus
- c. Kekurangan penggunaan media kartu kata bergambar

Adapun kekurangan dalam penggunaan media kartu kata bergambar sebagai media pendidikan menurut Sadiman sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan inderamata
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Dapat disimpulkan kekurangan media kartu kata bergambar sebagai salah satu bentuk dari media gambar adalah ukuran (membuat anak kesulitan untuk memahaminya), dan objek tidak bisa bergerak. Ini dapat diatasi dengan membuat kartu kata bergambar dengan ukuran yang lebih besar dan juga terdapat variasi dalam menggunakannya agar lebih menarik bagi anak usia dini.

d. Langkah-langkah penggunaan media kartu kata bergambar

Metode yang digunakan guru merupakan salah satu kunci pokok didalam keberhasilan suatu kegiatan yang relevan dengan tujuan penguasaan kata, transisi, dan kosakata dengan berbagai variasi media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dapat dilakukan anak dengan indikator membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan anak
- 2) Menyediakan peralatan (media kartu kata bergambar)
- 3) Menyiapkan gambar- gambar sesuai tema
- 4) Mempraktikkan cara menggunakan media kartu kata bergambar
- 5) Memasangkan gambar dengan kartu kata yang sudah disiapkan
- 6) Membaca kata yang sesuai dengan gambar yang dipasangkan

C. Tinjauan Tentang Penguasaan Kosakata

1. Pengertian penguasaan kosakata

MacTurck dan George A. Morgan menyatakan bahwa *mastery is great skillfulness and knowledge of some subject or activity.*

Penguasaan merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan suatu aktivitas. Hal ini berarti seseorang dapat dikatakan menguasai ketika mereka memiliki pengetahuan yang baik dalam dirinya

kemudian dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk kegiatan atau aktivitas.³¹

Kosakata adalah pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata dapat bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan usia. Hakikatnya kosakata bahasa Indonesia adalah satuan kebudayaan bangsa Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan dan dikembangkan. Kosakata dasar itu berupa nama-nama benda, nama-nama perbuatan, atau tindakan yang bersifat umum yang ada disekitar lingkungan atau kehidupan masyarakat bahasa.

Menurut Soedjito menjelaskan bahwa kosakata adalah pembendaharaan kata, dapat diartikan sebagai: semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.³²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah bagian bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya. Jadi, penguasaan kosakata adalah ukuran pemahaman seseorang terhadap

³¹ Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka Teki Silang*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2015), hal 84

³² Arin Nur Khomsah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Pass Picture dengan Menggunakan Metode Permainan Kata pada Siswa Kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2011), hal 20

kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tulisan.

2. Tahap perkembangan kosakata

Kemampuan berkosakata dilanjutkan dengan kemampuan mengucapkan kata, selanjutnya mengucapkan kalimat sederhana, dan kalimat yang lebih sempurna. Namun, hal ini dikuasai secara berjenjang dan dalam jangka waktu tertentu. Adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Kata pertama

Menurut Francescato, anak belajar mengucapkan kata sebagai suatu keseluruhan, tanpa memperhatikan fonem kata-kata itu satu persatu. Misalnya, ketika pada tahap tertentu si anak belum mampu mengucapkan fonem “k”, tetapi sudah dapat mengucapkan fonem “t”, dia akan menirukan kata “ikan” dan “itan”.

b. Kalimat satu kata

Kalimat satu kata bisa disebut ucapan *holofrasis* oleh banyak pakar dapat dianggap bukan sebagai kalimat, karena maknanya sulit diprediksikan. Kalimat bagi mereka dalam pemerolehan sintaksis baru dimulai kalau anak itu sudah dapat menggabungkan dua buah kata (biasanya sekitar usia 2 tahun). Kata-kata yang dapat diucapkan oleh anak-anak itu, sebagai ujaran kalimat, biasanya berupa kata-kata satu suku atau dua suku kata berupa rangkaian (am, ta, baba)

Perkembangan kosakata anak pada awalnya memang lambat. Namun, kemudian menjadi sedikit lebih cepat, sehingga pada usia 18 bulan, anak telah memiliki kosakata sebanyak 50 kata. Kata-kata yang dikuasai anak kebanyakan adalah kata benda, dan kemudian menyusul kata yang menyatakan tindakan.

c. Kalimat dua kata

Kalimat dua kata adalah kalimat yang hanya terdiri dari dua buah kata, sebagai kelanjutan dari kalimat satu kata. Dalam menggabungkan kata, anak mengikuti urutan kata yang terdapat pada bahasa orang dewasa. Urutan dua kata itu seperti menurut Bloom dan Brown, sebagai berikut: setelah penguasaan kalimat dua kata mencapai tahap tertentu, maka berkembanglah penyusunan kalimat yang terdiri dari tiga buah kata. Menurut Brown, konstruksi kalimat tiga kata ini sebenarnya adalah hasil dari penggabungan atau perluasan dari konstruksi dua kata sebelumnya yang digabungkan.³³ Misalnya, konstruksi adik minum digabungkan menjadi konstruksi adik minum susu.

3. Jenis kosakata pada masa kanak-kanak

Ada dua jenis kosakata pada masa kanak-kanak yaitu:

a. Kosakata umum

³³ Dra. Lilis Madyawati, M.Si, *Strategi Pengembangan...*, hal 56-57

- 1) Kata benda. Kata yang pertama digunakan oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.
 - 2) Kata kerja. Setelah anak mempelajari kata yang cukup untuk menyebutkan nama orang dan benda dalam lingkungan yang bersangkutan, mereka mulai mempelajari kata-kata baru seperti “beri” “ambil” atau “pegang”
 - 3) Kata sifat. Kata sifat muncul dalam kosakata anak yang berumur 2 tahun. Pada mulanya kata sifat yang paling umum digunakan seperti “baik” “buruk” “bagus” “nakal” “panas” “dingin”. Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan untuk orang, makanan, dan minuman.
 - 4) Kata keterangan. Kata keterangan digunakan pada umur yang sama untuk kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling awal dalam kosakata anak adalah “disini” dan “disana”.
 - 5) Kata perangkai dan kata ganti. Ini muncul paling akhir karena paling sulit digunakan. Misalnya anak bingung kapan menggunakan kata “ku” dan “nya”, “kami” dan “mereka”.
- b. Kosakata khusus
- 1) Kosakata warna. Sebagian besar anak mengetahui nama warna dasar pada usia 4 tahun. Dan anak-anak akan mempelajari nama warna lainnya tergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.

- 2) Jumlah kosakata. Dalam *stanford-binet intelligence scale*, anak yang berusia 5 tahun diharapkan dapat menghitung tiga objek, dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata “tiga”, “lima”, “sembilan”, “sepuluh” untuk menghitung jumlah biji.
- 3) Kosakata waktu. Biasanya anak yang berusia 6 atau 7 tahun mengetahui arti pagi, siang, malam.
- 4) Kosakata uang. Anak yang berumur 4 tahun atau 5 tahun mulai memahami mata uang sesuai warna atau bentuknya.
- 5) Kosakata sumpah. Digunakan mulai usia sekolah untuk menyatakan bahwa mereka sudah besar, menyadari perasaan rendah dirinya.
- 6) Bahasa rahasia. Bahasa ini paling banyak digunakan oleh anak berusia 6 tahun untuk berkomunikasi denganteman sebaya. Bentuknya mungkin lisan, tertulis (simbol) kinetik (isyarat).³⁴

D. Pengaruh Penerapan Permainan Bahasa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak

Widiyaningsih menjelaskan bahwa, penguasaan kosakata anak dimulai dengan mempelajari kata-kata secara individu ketika anak mulai belajar berbicara kemudian berkembang terus menerus seiring

³⁴ Alizabeth B. hurloch, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 1978), hal 188

perkembanganannya.³⁵ Menurut Dhieni et. all, bahwa Penguasaan kosakata anak terjadi sejalan dengan aspek perkembangan berbahasa yang sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu anak, yaitu dengan menggunakan bahasa pada konteks sosial dalam kehidupannya.³⁶ Dalam mengembangkan kosakata anak, guru bisa menggunakan sebuah permainan sebagai media untuk pembelajaran dikelas, agar anak tidak mudah merasa bosan saat belajar dan dapat mengembangkan kosakata anak.

Permainan yang dapat mengembangkan kosakata yang dimaksud adalah permainan bahasa. Permainan bahasa ini merupakan termasuk kelompok media pembelajaran bahasa. Tujuan dari permainan bahasa ini adalah untuk memperoleh kesenangan dan memperoleh ketrampilan dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan tetapi tidak ada unsur ketrampilan berbahasanya, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Selain bertujuan memperoleh kesenangan, permainan bahasa juga bertujuan sebagai pengembangan kosakata anak.

Permainan bahasa yang digunakan oleh peneliti untuk penguasaan kosakata anak adalah media kartu kata bergambar. Menurut Yasbiati, bahwa media kartu kata bergambar tersebut mudah digunakan, sangat berguna bagi guru untuk mengembangkan kosakata anak dalam proses pembelajaran di

³⁵ Widiyaningsih, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Gambar Seri pada Anak Kelompok B di TK ABA Miliran Muja Muju Umbulharjo Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) hal. 14

³⁶ Dhieni, et. all, "Metode Bermain Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca pada anak Taman Kanak-kanak", dalam Yanti Sukaesi dan Lely Halimah, 12 Oktober 2018, hal. 4

kelas, dan dapat digunakan disetiap tingkatan kelas.³⁷ Dijelaskan juga oleh Fatma, et. all, bahwa media kartu kata bergambar dapat digunakan untuk melatih, mengeja dan memperkaya kosakata. Penguasaan kosakata dengan media kartu kata bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan akan menambah pembendaharaan kata bagi anak karena anak mengetahui dan belajar kosakata baru yang belum pernah ditemukan pada diri mereka.³⁸

Tujuan menggunakan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran adalah mudah dibawa, praktis tidak membutuhkan listrik, kata yang terdapat dikartu mudah diingat oleh anak, menyenangkan bagi anak untuk belajar kosakata baru. Berdasarkan uraian yang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bahasa melalui media kartu kata bergambar merupakan faktor yang paling penting untuk tercapainya pengembangan penguasaan kosakata anak.

E. Penelitian Terdahulu

Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sekarang sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tiwik Wahyuningsih³⁹. Penelitian dengan judul "*Penggunaan media kartu kata bergambar untuk*

³⁷ Yasbiati, et. all, *Penggunaan Media Kartu kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum*, (Tasikmalaya: UPI Tasikmalaya, 2017) hal. 23

³⁸ Fatma Kurnia Rahman, et. All., *Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2015) hal. 3

³⁹ Tiwik Wahyuningsih, *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014)

meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang”.

Penelitian ini bertujuan untuk: a). Mendeskripsikan penggunaan kartu kata bergambar dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang, b). mengetahui kemampuan membaca anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang setelah menggunakan media kartu kata bergambar, c). Untuk membuktikan apakah kemampuan membaca anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang meningkat setelah menggunakan media kartu kata bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang berhasil baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Merlina Wulandari⁴⁰. Penelitian dengan judul *“Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Anak Kelompok B di TK Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu kata bergambar untuk kelompok B di TK Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata

⁴⁰ Merlina Wulandari, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar untuk Anak Kelompok B di TK Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fatma Kurnia Rahman, et. all.,⁴¹ Penelitian dengan judul "*Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata anak. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III, Bandar Lampung.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yasbiati.⁴² Penelitian dengan judul "*Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibereum*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa sunda anak usia dini menggunakan media kartu kata bergambar pada kelompok B di TK PGRI Cibereum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini pada kelompok B, dan media kartu kata bergambar selain untuk meningkatkan penguasaan kosakata ternyata dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, kemampuan guru dalam proses pembelajaran, kemampuan guru dalam penggunaan media

⁴¹ Fatma Kurnia Rahman, et. All., *Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2015)

⁴² Yasbiati, et. all., *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibereum*, (Tasikmalaya: UPI Tasikmalaya, 2017)

kartu kata bergambar serta penguasaan kosakata bahasa sunda anak usia dini.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Zahratun Fajriah.⁴³ Penelitian dengan judul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (mufradat) siswa kelas 1 MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa menggunakan media kartu kata bergambar.

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.2
Perbedaan dan Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

| Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|---|--|---|
| Tiwik Wahyuningsih. Penelitian dengan judul “ <i>Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang</i> ” | a. Menerapkan media yang sama b. Sama-sama meneliti dibidang PAUD | a. Judul berbeda b. Meneliti kelompok A dan kelompok B c. Menggunakan PTK d. Rumusan masalah berbeda |
| Merlina Wulandari. Penelitian dengan judul | a. Menerapkan media yang sama | a. Judul berbeda b. Menggunakan PTK |

⁴³ Zahratun Fajriah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*, (Jakarta Timur: Universitas Negeri Jakarta, 2015)

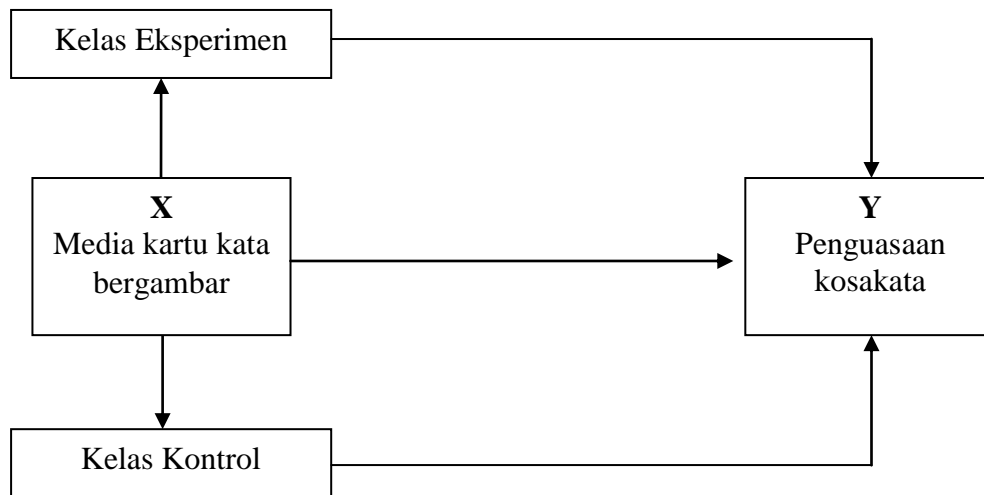
| | | |
|---|--|---|
| <p><i>“Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Anak Kelompok B di TK Arjuna Dayu Gading Sari Sanden Bantul”</i></p> | <p>b. Meneliti kelompok usia yang sama c. Sama-sama meneliti dibidang PAUD</p> | <p>c. Rumusan masalah berbeda</p> |
| <p>Fatma Kurnia Rahman, et. all., Penelitian dengan judul <i>“Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak”</i></p> | <p>a. Menerapkan media yang sama b. Meneliti kelompok usia yang sama c. Sama-sama meneliti dibidang PAUD d. metode kuantitatif e. rumusan masalah sama</p> | <p>a. judul berbeda</p> |
| <p>Yasbiati. Penelitian dengan judul <i>“Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibeureum”</i></p> | <p>a. menerapkan media yang sama b. sama-sama meneliti dibidang PAUD c. meneliti kelompok usia yang sama</p> | <p>a. judul berbeda b. untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Sunda c. menggunakan PTK d. Rumusan masalah berbeda</p> |
| <p>Zahratun Fajriah. Penelitian dengan judul <i>“Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar”</i></p> | <p>a. Menerapkan media yang sama</p> | <p>a. Judul berbeda b. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Arab. c. Menggunakan PTK d. meneliti kelas 1 MI e. Rumusan masalah berbeda</p> |

Dari penelitian di atas tidak ada membahas tentang pengaruh penerapan permainan bahasa melalui media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata anak. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu diatas, sehingga penelitian ini layak untuk diujikan.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian ini dibuat untuk mempermudah dalam mengetahui hubungan antarvariabel. Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penerapan permainan bahasa melalui media kartu kata bergambar dengan penguasaan kosakata anak. Maka kerangka konseptual penelitian ini adalah:

Gambar atau Bagan 2.2
Kerangka Berfikir



Pada bagan diatas, bahwa permainan bahasa yang berupa media kartu kata bergambar dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penguasaan kosakata (sebagai variabel terikatnya) yang melalui media kartu kata bergambar (sebagai variabel bebas) dengan metode kuantitatif dan melalui penelitian eksperimen sebagai penelitiannya. Dalam metode eksperimen, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen (yang akan mendapat perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak mendapat perlakuan dan sebagai pembanding). Kedua kelas dibandingkan dan harus mendekati sama karakteristiknya. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi untuk menentukan perbedaan yang terjadi pada dua kelas tersebut. Setelah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen selesai, peneliti melakukan post test untuk melihat hasil belajar. Dan setelah itu dibandingkan hasil post test dari kedua kelas tersebut.