

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang menjadi modal untuk kehidupan manusia yang akan datang agar menjadi manusia yang berkualitas.¹ Pendidikan adalah suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.² Taman Kanak-Kanak berfungsi untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan kejenjang selanjutnya.³ Menurut KBBI Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.⁴ Kesimpulannya Pendidikan adalah hal yang wajib bagi setiap manusia karena pendidikan sebagai tahapan kegiatan pembelajaran untuk mengubah sikap dan perilaku manusia atau seseorang melalui suatu pelatihan atau pengajaran untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih baik

Hadirnya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang semakin banyak harus dimanfaatkan oleh kalangan orang tua, karena dengan adanya pemberian pendidikan pada anak usia dini akan membantu anak sebelum menempuh ke jenjang pendidikan selanjutnya seperti Sekolah Dasar (SD). Adanya informasi atau sosialisasi tentang manfaat

¹ Khotijah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Elementary Vol. 2 Edisi 2 Juli 2016), hlm. 35

² Nurkolis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, (Jurnal Kependidikan Vol. 1 No. 1 November 2013), hlm. 25

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hlm. 20

⁴ Nurkholis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, (Jurnal Kependidikan, Vol. 1, No 1 Nopember, 2003), hlm.25

pendidikan anak pada usia dini sangat penting agar para orangtua dapat memanfaatkan keberadaan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk membantu proses perkembangan anak. Dalam islam terdapat konsep belajar seumur hidup, sebagaimana Hadist Rasulullah SAW :

أَطْلُبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya : “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat”.⁵

Hadist Rasulullah diatas menjelaskan bahwa manusia wajib mencari ilmu. Manusia diharuskan mencari ilmu sejak dalam buaian ibu (bayi) sampai dengan akhir hayat. Selama masih bernafas manusia diwajibkan menuntut ilmu dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada kelompok usia 0 – 6 tahun.⁶ Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok usia yang berada dalam perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa *golden age* (masa keemasan) dan masa peka.⁷ Masa keemasan (*golden age*) merupakan masa dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*).⁸

Masa emas bagi anak usia dini di atas oleh para pakar pendidikan disebut dengan istilah *the golden age*.⁹ Banyak Konsep dan fakta yang memberikan penjelasan tentang masa emas pada anak usia dini. Beberapa konsep yang disandingkan dengan anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka, masa bermain dan masa mengembangkan.¹⁰ Para ahli pendidikan juga sepakat bahwa masa periode keemasan tersebut

⁵ Khotidjah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Elementary, Vol. 2, Edisi 2 Juli 2016), hlm.35

⁶ Moh Fauziddin dan Mufarizuddin “*Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*”, (Jurnal Obsesi, Vol. 2, No 2, 2018), hlm.163

⁷ *Ibid*,... hlm.163

⁸ Loeziana Uce, “*The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*”, UIN Ar-Raniry, hlm.80

⁹ *Ibid*,... hlm. 80

¹⁰ Triantoro, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:Kencana,2003), hlm.6-7

hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Jadi betapa ruginya suatu keluarga, masyarakat, bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.¹¹ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan jelas betapa pentingnya pendidikan anak usia dini tersebut sebagai masa keemasan (*the golden age*) karena merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan nilai-nilai keagamaan, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Fase anak usia dini inilah yang akan menentukan fase kehidupan manusia selanjutnya.

Menurut Vygotsky dalam Hartati menyakini bahwa anak melalui bermain akan mendapatkan informasi baru atau keterampilan-keterampilan yang baru, anak juga memecahkan masalah yang kompleks, melalui bermain anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif fisik, emosi sosial anak, dan didalam perkembangan bahasa anak.¹² Anak akan langsung terlibat dalam permainan melalui alat atau media simbolnya atau lambangnya misalnya dengan menggunakan media kartu bergambar. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan melalui alat atau media kartu bergambar dapat mengembangkan kognitif fisik, emosi, dan bahasa anak.

Kartu bergambar atau *Flashcard* Pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman (GD) pada tahun 1964. Perkenalan tersebut melalui bukunya yang berjudul "*How to Teach Your Baby to Read*", dari buku tersebut kartu bergambar atau Flashcard mulai dikenal oleh masyarakat. Beliau adalah seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia. Glenn lahir pada tanggal 26 agustus 1919. Pada tahun 1940 beliau lulus dari University of Pennsylvania School of Physical Therapy. Glenn Doman adalah seorang terapis fisik dan pelapor dalam bidang perkembangan otak anak, beliau juga bekerja dan menangani anak-anak pada ratusan negara, baik yang maju

¹¹ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.19-22

¹² Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta:Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm.15-16

maupun berkembang. Beliau juga pernah terjun pada berbagai macam peperangan, dan mendapat penghargaan dari pemerintah Amerika, Belanda, dan Inggris. Glenn Doman wafat pada tanggal 8 Mei 2013, saat usiannya 93 tahun.¹³

Kartu bergambar atau *flashcard* pada awal dikenalkan sangat sederhana, kesederhanaan kartu bergambar atau *flashcard* berbentuk landscape, belum ada variasi bentuk lain dari segi sisi hanya berisikan satu kata tanpa gambar. Dari segi warnapun, kartu bergambar atau *flashcard* hanya terdiri dari dua warna, warna dasar sebagai latar tulisan dan warna tulisan. Warna ini berupa putih dan merah atau putih dan hitam. Dari segi fungsi *flashcard* hanya sebagai media pengajaran membaca, pada awal diperkenalkan proses pengajaran membaca anak menggunakan kartu bergambar atau *flashcard* dengan cara memperkenalkan kata, dari kata tersebut seorang anak dapat mengenal huruf.¹⁴

Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat beragam dan juga memiliki bentuk yang berbeda-beda yang dirancang agar anak tertarik untuk menggunakannya. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat meningkatkan proses belajar, Jenis media dalam kegiatan pembelajaran menurut Mukhtar yaitu : Media visual atau media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat dan digunakan untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media audio adalah media yang berkaitan dengan dengan indera pendengaran, dan Media proyeksi (audio-visual) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual.¹⁵

¹³ Glenn Doman, "Remembering Glenn Doman", <http://birth2work.org/remembering-glenn-doman>. Diakses 22 Juli 2022.

¹⁴ Glenn Doman "How to Teach Your Baby to Read", dalam The Gentle revolution (Glenn dan Janet Doman 2006), hlm. 134 – 135

¹⁵ Iskandar Mukhtar, *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*, (Jakarta:Referensi, 2013), hlm.152

Melalui media gambar atau foto dapat membantu anak untuk mengetahui hal-hal yang sudah diketahui anak ataupun yang belum diketahui anak. Dengan menggunakan media gambar atau foto, anak-anak akan belajar sesuatu dari dunia nyata maupun dalam imajinasi mereka dan akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka lihat atau lakukan di dunia luar melalui mata dan telinga mereka tentunya, dengan melihat atau mendengarkan apa yang ada disekitar mereka dengan menggunakan media gambar atau foto dengan demikian anak akan memiliki peran yang lebih aktif dari sebelumnya karena anak mencoba untuk belajar hal-hal yang baru melalui pengalaman dan memahami segala sesuatu yang muncul dalam kehidupan mereka dengan informasi dan pengetahuan yang mereka peroleh dari proses ini. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini menggunakan media yang berupa gambar atau foto yang dimana media gambar merupakan salah satu jenis media visual yang mewakili bentuk aslinya (orang, benda tumbuhan, binatang, dan benda-benda disekitar). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan media gambar atau foto diharapkan pembelajaran mampu memberikan suasana yang menyenangkan, ceria, dan dapat menumbuhkan aktifitas dan kreatifitas dalam pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran menggunakan media kartu bergambar di tingkat TK, membuat anak akan lebih fokus dalam menghafal memahami huruf dan secara tidak langsung akan melatih kemampuan berbahasa anak yang mendukung keaktifan belajar pada diri anak tersebut. Kartu Bergambar (*Flashcard*) merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran Panjang dan lebar. *Flashcard* dapat digunakan untuk berbagai tujuan termasuk belajar bahasa asing, mempelajari kosakata dari buku, mengajarkan keterampilan bahasa, dan komposisi kepada anak dengan ketidakmampuan membaca serta

melatih konsep dasar kepada anak yang tertinggal dari teman sebayanya.¹⁶ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan dengan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar membuat anak akan lebih fokus dalam menghafal, memahami huruf, melatih kemampuan berbahasa anak dan mendukung keaktifan belajar pada anak.

Menurut Angreany Kartu bergambar (*Flashcard*) merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat menggunakan foto, simbol atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flashcard* tersebut.¹⁷ Kartu bergambar (*Flashcard*) diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan untuk mengenal huruf dan kata. Kartu ini diberikan gambar-gambar yang menarik dan berada disekitar anak serta memiliki warna yang cerah yang disukai oleh anak sehingga guru dapat mengajar anak dengan bergembira, bermain, dan belajar dalam cara yang sederhana.¹⁸ Dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar atau *flashcard* berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar karena dapat memudahkan anak untuk dibawa kemana mana dan Kartu ini diberikan gambar-gambar yang menarik dan berada disekitar anak serta memiliki warna yang cerah agar anak menyukai dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Tarigan kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu yang kemungkinan akan digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru.¹⁹ Kosakata menjadi bagian penting dalam komunikasi berbahasa.

¹⁶ Elfa Sari, *Penggunaan Kartu Huruf Bergambar untuk Mengenal Lambang Huruf Pada Anak TK IKI PTPN VII (Persero) Kecamatan Kedaton Tahun Pelajaran 2014 – 2015*, Skripsi Universitas Lampung, hlm.20

¹⁷ Sri Wahyuni, *Penerapan Media Flash Card Untuk meningkatkan Hasil Belajar Tema (Kegiatanku)*, (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 1, 2018). hlm. 10

¹⁸ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran pada Anak usia Dini*, (Jakarta:Luxima Media, 2015), hlm.127

¹⁹ Tarigan, Henry Guntur, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung Angkasa, 2011), hlm. 72

Komunikasi merupakan dasar dari bahasa.²⁰ Tanpa kosakata tidak mungkin untuk belajar bahasa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata semakin mudah ia menyampaikan dan menerima informasi secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda isyarat.²¹ Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak.

Media kartu bergambar atau *flashcard* sudah banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak, meningkatkan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1 – 10, meningkatkan keterampilan anak dalam membaca, pengenalan huruf hijaiyyah melalui media kartu bergambar pada anak, dan meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa inggris dan masih banyak lagi. Dengan ini peneliti ingin menguji dengan pemilihan metode menggunakan media kartu bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak karena ini sesuai dengan tahap perkembangan membaca. Dalam tahap ini anak-anak mampu mempelajari perbedaan huruf dan perbedaan kata yang satu dengan yang lainnya, sehingga anak dapat mengenal setiap huruf dan setiap kata. Kebanyakan anak dapat mengenal nama mereka jika ditulis. Biasanya anak belajar lewat lingkungan misalnya, tanda-tanda dan nama benda yang dilihatnya, kata-kata yang dikenalnya akan membantu anak mengembangkan kosakata yang dimiliki dan akhirnya anak dapat mengenal kata-kata tersebut dalam bentuk tulisan.²² Dapat disimpulkan bahwa anak dapat mempelajari perbedaan huruf dan perbedaan kata anak dengan dengan pemilihan metode menggunakan media kartu bergambar.

²⁰ H.G. Taringan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung:Angkasa, 1985), hlm.84

²¹ *Ibid*,... hlm.84

²² Yanti Sukaesi & Leli Halimah, “*Metode Bermain Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca pada Anak Taman Kanak – Kanak*”, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.7, No.1, 2016), hlm.2

Secara keseluruhan melalui pengamatan pembelajaran yang berlangsung di RA Raden Fatah Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung ini sudah berjalan dengan baik. Namun dari Jumlah 56 anak di kelas B yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas B1 berjumlah 28 anak dan kelas B2 sama berjumlah 28 anak. Dari kedua kelas tersebut masih ada beberapa anak sekitar 8 anak yang kosakatanya masih dibawah rata-rata, yang seharusnya anak usia 5 – 6 tahun sudah memiliki kosakata yang cukup luas dengan jumlah kosakata sekitar 1600 – 2500 kosakata bahkan bisa lebih.²³ Hal itu dibuktikan dengan adanya anak yang masih bingung mengulang kalimat sederhana, anak yang masih bingung mengungkapkan permasalahan yang sedang dirasakannya, meniru huruf, memahami hubungan bunyi, dan bentuk huruf, kurang fokus dalam menghafal dan memahami huruf serta tingkat perkembangan kosakata bahasa Indonesia anak masih tergolong rendah. Maka dari itu dengan mempelajari berbagai kosakata, anak akan semakin mudah menyampaikan serta menerima informasi secara lisan.

Berdasarkan identifikasi dan penjabaran masalah diatas maka dipandang perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Media Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Sebagian anak masih bingung mengulang kalimat sederhana
2. Anak kesulitan dalam penguasaan kosakata
3. Anak kurang memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf
4. Anak kurang fokus dalam menghafal dan memahami huruf

²³ Pupu Saeful Rahmat & Tuti Heryani, *Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata*, (Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol.8 Edisi 1, April 2014), hlm.104

5. Sebagian anak dapat mengenal nama mereka jika ditulis atau dicontohkan
6. Daya ingat anak masih ada yang tergolong rendah
7. Tingkat perkembangan kosakata bahasa Indonesia anak masih tergolong rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh penggunaan Media Kartu Bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap pengembangan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap pengembangan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar terhadap pengembangan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media kartu bergambar terhadap pengembangan kosakata pada anak kelompok B yang diterapkan di RA Raden Fatah Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dapat memperluas pengetahuan keterampilan serta kreativitas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih bervariasi dan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dalam pembelajaran yang lebih baik dan sebagai pertimbangan penggunaan media kartu bergambar ini untuk proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kosakata pada anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Dapat memberikan kontribusi positif bagi Lembaga penyelenggara khususnya RA Raden Fatah Podorejo

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah mengembangkan penguasaan kosakata pada anak usia dini

c. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru di kelas, serta menambah wawasan guru tentang pengaruh media kartu bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo

d. Bagi Siswa

Diharapkan anak mampu meningkatkan kosakata pada media kartu bergambar dan dapat mengungkapkan ide, serta meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak

e. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah

Diharapkan dapat menambah pembendaharaan kepustakaan sebagai wujud keberhasilan belajar mengajar yang dilakukan oleh UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung serta untuk menambah literatur di bidang Pendidikan khususnya untuk jurusan Pendidikan

Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang berkaitan dengan penguasaan kosakata

f. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan untuk menambah pengetahuan serta sebagai referensi bagi para pembaca

g. Bagi Peneliti yang akan datang

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pengetahuan tentang penelitian ini agar penelitian ini dapat berkembang dikemudian hari dan dijadikan sebagai dasar dalam penelitian selanjutnya

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu konklusi yang sifatnya masih sementara atau persyaratan berdasarkan pada pengetahuan tertentu yang masih lemah dan harus dibuktikan kebenarannya. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang nantinya akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data.²⁴ Untuk keperluan penelitian ini, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media kartu bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media kartu bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo.

²⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*, (Bandung:ALFABETA,2016), hlm.64

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahaminya perlu dikemukakan penegasan istilah yang terkandung di dalamnya :

1. Secara Konseptual
 - a. Media adalah suatu sarana atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diantaranya adalah terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu.²⁵
 - b. Kartu bergambar adalah kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai ukuran panjang dan lebar serta merupakan alat bantu mengajar yang praktis untuk guru. Selebar kartu dapat dibuat dari kertas biasa (HVS), karton manila, atau kertas cover.²⁶
 - c. Kosakata adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Dalam KBI (Kamus Bahasa Indonesia) arti kosakata adalah pembendaharaan kata. Sedangkan kata atau kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa dan akan segera mengetahui makna katanya walaupun kata tersebut jarang digunakan lagi baik dalam bahasa lisan maupun tertulis. Dahidi dan Sujidianto berpendapat bahwa kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.²⁷

²⁵ Sri Rahayu, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Kalimedia,2017), hlm. 133

²⁶ Helyantini Suetopo, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar Untuk Guru Kelompok Usia Dini*, (Esensi Erlangga Group, 2009), hlm. 25

²⁷ Dahidi, A dan Sujidianto, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, cet 1, (Jakarta: Kesaint Blanc, 2004), hlm. 87

2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh media kartu bergambar untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru kelas bertujuan untuk memperbanyak pembendaharaan kata, agar dapat mempermudah anak untuk nantinya bisa berkomunikasi atau berbicara kepada orang lain serta untuk menajamkan kedaya ingatan dalam meniru huruf, bentuk huruf, memahami hubungan bunyi, dan tingkat perkembangan kosakata bahasa Indonesia anak usia dini. Dengan mempelajari berbagai kosakata, anak dapat terbantu untuk mengembangkan kosakata yang dimiliki dan semakin mudah menyampaikan serta menerima informasi secara lisan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami alur skripsi ini perlu kiranya dikemukakan tentang sistematika pembahasan yang digunakan. Adapun bentuk sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri dari: halaman sampul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan : pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain, latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori : pada bab ini berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptual atau berfikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian : pada bab ini meliputi, rancangan penelitian, variable penelitian, populasi sampel dan sampling, kisi-kisi

instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian : pada bab ini memuat tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan : pada bab ini menjelaskan tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI Penutup : pada bab ini berisi kesimpulan dan diakhiri dengan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.