BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari latin dan merupakan bentuk jamak dan merupakan bentuk jamak dari kata "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerimaan pesan (*a receiver*). 1

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.² Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.³

Menurut para pakar, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁴

¹H. Hermawan, *Media Pembelajaran SD*. (Bandung: Upi Press,2007), hal. 3

² Aunurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 9

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 4

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung:CV Pustaka Setia,2011), hal. 243

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa⁵.

Media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan

⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung:CV Pustaka Setia, 2011), hal. 244

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 4

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 3

dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁸

Agak berbeda dengan semua itu adalah batasan lain yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National education association/NEA*). Dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat didengar, dilihat, dan dibaca.⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain.

B. Pengertian Kartu Bergambar

1. Pengertian Kartu Bergambar

Kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran merupakan alat bantu ajar yang praktis. Selembar kartu dapat dibuat dari kertas biasa (HVS), karton manila, atau kertas cover¹⁰. Menurut kamus besar bahasa indonesia kartu

⁸ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 3-

⁹ Arif s. Sadiman, Op. Cit, hal. 6

¹⁰ Helyantini Suetopo, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar Untuk Guru Kelompok Usia Dini*, (Esensi Erlangga Group, 2009), hal. 25

adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kata.¹¹

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 (orang, binatang tumbuhan dsb) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Media merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Jadi kartu bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar adalah sebuah media pembelajaran berbentuk segi empat pipih yang memuat perpaduan antara kata dan gambar yang sering dijumpai disekitar anak seperti nama-nama binatang dan buah-buahan.

2. Kegunaan dan Kelebihan Kartu Bergambar

Masing-masing media mempunyai kegunaan dan kelebihan. Begitu juga dengan media yang digunakan dalam pembelajaran baca tulis huruf alphabet. Media kartu kata bergambar juga mempunyai kegunaan dan kelebihan, kegunaan dan kelebihannya sebagai berikut:¹³

- a) Kegunaan daripada media kartu kata adalah:
- 1) Dapat membaca pada usia dini.
- 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan.
- 3) Melatih kemampuan konsentrasi balita.

_

 $^{^{11}}$ Depdiknas,
Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal
. 510

¹² Ibid, hal. 513, 329, 725

¹³ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogyakarta:Diva Press, 2011), hal. 66

- 4) Memperbanyak perbendaharaan kata dari balita.
- b) Sedangkan kelebihanya adalah: 14
- Mudah dibawa ke mana-mana. Dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketika kita akan menggunakan tinggal menyusun urutan kata sesuai keinginan kita. Selain itu biaya pembuatan media ini juga sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian. Sehingga kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf-huruf tersebut.
- 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu kata yang disusun secara acak yang kemudian harus dipasangkan sesuai antara tulisan (kata) dengan gambarnya. Cara seperti ini juga bisa mengasah aspek kognitif dan motorik kasar anak.

Dengan adanya kegunaan dan kelebihan yang telah disebutkan diatas diharapkan anak menjadi pintar dalam memahami huruf alphabet sehingga dapat dijadikan sebagai metode cara belajar membaca permulaan yang tepat.

_

¹⁴ Ibid, hal. 66

3. Karakteristik Media Kartu Kata

Menurut Rahadi Ansto menyebutkan ada beberapa karakteristik media kartu: 15

- a) Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. Misalnya, siswa akan mempelajari gunung meletus, setelah diberi gambaran bagaimana gunung meletus, maka akan tahu bahwa pada saat gunung meletus mengeluarkan larva dan debu panas dari kawahnya, dan hal tersebut bisa berbahaya.
- b) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- c) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
- d) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e) Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 4. Langkah-langkah yang Harus digunakan dengan Media Kartu Kata Bergambar. 16

Dalam menggunakan kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran baca tulis, ada langkah-langkah khusus yang harus dilakukan. Secara umum dapat

-

¹⁵ Rahadi Ansto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Dikjen Dikti Depdikbud, 2003), hal. 27-

¹⁶ Nesti Ari Astuti, *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TPQ Miftahul Ulum Kabundelan Kecamatan Batang*, Skripsi Sarjana Pendidikan Stain Pekalongan, 2012

dikelompokkan menjadi tempat langkah, yaitu: langkah pertama mengenal huruf alphabet yaitu dengan menunjukkan satu demi satu kartu huruf atau poster antara huruf "a" sampai "z" yang diacak dan ajari bagaimana cara bunyinya. Langkah kedua; mengenal perbedaan antara huruf konsonan dengan huruf vocal bagaimana cara membacanya jika ada huruf konsonan digabung dengan huruf vocal dengan menggunakan kartu huruf. Langkah ketiga; anak membaca huruf alphabet yang sudah dirangkai menjadi kata oleh peneliti. Langkah keempat; anak merangkai huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar.

Agar proses pembelajaran lebih efektif, tiap-tiap huruf diaplikasikan dengan benda-benda yang ada disekitar kita dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

5. Macam-macam Kartu Bergambar

kartu bergambar yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran baca tulis banyak macam dan jenisnya. Berikut ini beberapa materi dalam *Flash card* atau *Dots card* dan cara penggunaannya:¹⁷

1. Flash Card Benda

Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada di sekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak.

-

¹⁷ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogyakarta:Diva Press, 2011), hal. 68-

Contoh:



Gambar 2.1 Flash Card Benda

2. Flash card Abjad

Pada bagian ini, anak diperkenalkan dengan 26 huruf sejak dini. Contoh:



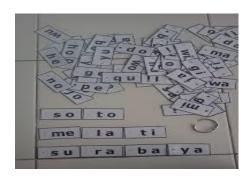
Gambar 2.2 Flash Card Huruf

Sebenarnya masih banyak jenis *flash card* yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini, misal huruf hijaiyah (dasar-dasar huruf arab, huruf cina), dan jenis gambar yang lain. *Flash card* bisa dibuat sendiri, seperti contoh dibawah ini,dengan cara memotong gambar kemudian ditempelkan di atas kertas buffalo dan dapat juga dibeli di toko buku¹⁸.

.

¹⁸ Ibid, hal. 68-70

Contoh Flash card diantaranya:



Gambar 2.3 Flash Card Menyusun Dua Kata



Gambar 2.4 Flash Card Bahasa Inggris



Gambar 2.5 Flash Card suku kata



Gambar 2.6 Flash Card Alfabet



Gambar 2.7 Flash Card Bergambar

C. Pengertian Kosakata

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.¹⁹

Bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan menambah ilmu pengetahuan yang belum diketahui dan dapat menambah kata-kata baru. Dapat memperkaya perbendaharaan kata adalah hal yang luar biasa sehingga anak dalam menggunakan kosakata tersebut menjadi lebih terampil.

1. Penguasaan Kosakata

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa pengguasaan kata adalah kemampuan untuk menambah kata yang dipahami oleh anak. Kemampuan menambah kata dapat diperoleh dengan cara membaca, menyimak, menulis, bernyanyi dan berbicara. Kosakata mempunyai peranan penting dalam kehidupan seseorang, terutama dalam berinteraksi dalam terhadap lingkungan. Pengguasaan kosakata

¹⁹ Dahidi, A dan Sujidianto, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, cet 1, (Jakarta: Kesaint Blanc, 2004), hal. 87

mempunyai peran yang penting dalam kehidupan, khususnya fungsi bahasa adalah suatu sarana dalam komunikasi.²⁰

Pada dasarnya seorang anak tertarik untuk mengenal dan mempelajari katakata baru, apabila anak mendengar suatu kata baru, maka akan mengulang-ulang hingga hafal. Proses pengguasaan kosakata sebenarnya telah dimulai pada anak semenjak masih bayi. Kosakata dapat direspon dengan baik ketika diucapkan orang lain. Oleh karena itu kosakata yang pertama kali dikuasai oleh anak adalah kosakata dengar, kemudian barulah menguasai kosakata berbicara.

Ada beberapa cara peningkatan pengusaan kosakata pada anak yang harus dilakukan yaitu diantaranya dengan berlatih belajar kosakata dengan teratur, mempelajari kosakata dengan kartu, mencari arti dalam lirik lagu dan merespon dengan tindakan.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kosakata

Penguasaan kosakata pada anak dapat dipengaruhi beberap faktor diantaranya:²¹

a) Faktor Kesehatan

Apabila anak berkembang secara sehat maka pertumbuhan akan sehat pula, sehingga perkembangan bahasa anak akan lebih baik dan pengguasaan kosakata akan bertambah secara alami.

b) Faktor Intelegensi

Intelegensi (daya ingat) merupakan salah satu factor yang mempengaruhi pengguasaan kosakata anak karena pada usia ini anak memang mengalami

²⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE, 2001), hal. 150

Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 39

perkembangan bahasa yang sangat pesat karena apa yang dilihat dan didengarkan mudah sekali disimpan dalam pikiran.

c) Faktor Sosial Ekonomi Keluarga

Dalam penguasaan kosakata perlu stimulasi, sarana dan bimbingan yang baik. Keluarga yang memiliki status sosial ekonomi lebih baik akan menjadi faktor yang berpengaruh pada penguasaan kosakata anak menjadi lebih baik, dengan catatan keluarga benar-benar memperhatikan perkembangan bahasa anak.

d) Faktor Jenis Kelamin dan Hubungan Keluarga

Jenis kelamin berpengaruh dalam penguasaan kosakata anak. Anak laki-laki cenderung memiliki kosakata lebih sedikit dibanding perempuan karena anak laki-laki lebih tertutup sedangkan anak perempuan lebih aktif berbicara. Penguasaan yang baik bagi anak adalah faktor lingkungan keluarga dimana anak itu berada, anak berada didalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan, menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak dan melibatkan anak dalam komunikasi.²²

e) Faktor Lingkungan Sekitar

Bayi saat dilahirkan, belum mengetahui apa-apa tentang diri dan lingkungan. Apa dan bagaimana dia belajar, banyak sekali di pengaruhi oleh lingkungan social dimana anak tersebut dilahirkan. Walau begitu, bayi tersebut memiliki potensi untuk mempelajari diri dan lingkungan. Seorang anak dapat berbicara bahasa Indonesia karena lingkungan sekitar anak menggunakan bahasa jawa maka otomatis anak tersebut dapat berbahasa jawa. Begitu pula dengan kebiasaan-

²² Ibid, hal. 39

kebiasan lain yang dilakukan oleh anak. Anak melakukan kebiasaan seperti doa sebelum tidur, cuci makan sebelum makan dan kegiatan yang lainnya dikarenakan lingkungan juga melakukan kegiatan yang sama.

f) Faktor Masukkan

Dalam pemerolehan kosakata, masukan merupakan faktor yang sangat penting. Manusia tidak dapat menguasai bahasa bila tidak ada masukan kebahasaan untuk anak. Untuk itu masukan memberikan rangsangan kepada seseorang untuk selanjutnya berbahasa. Elemen bahasa yang dikuasai terlebih dahulu oleh anak sebelum anak bisa memproduksi apapun yang bermakna telah banyak dinyatakan oleh para ahli.

Gorys Kraft menguraikan tingkat penguasaan kosakata pada anak lebih ditekankan khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan yang kongkrit maksutnya anak hanya memerlukan istilah hanya untuk menyebutkan kata-kata secara terlepas dan juga ingn mengetahui semua yang dilihat, didengar dan dirasakan setiap hari. Faktor peranan orang tua, sanak saudara, teman bermain dan guru sangat penting dalam penguasaan kosakata dasar anak.²³

3. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk komunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang dan gambar. Melalui bahasa manusia dapat mengenal dirinya, pecipta,

_

²³ Gorys Kraft, *Komposisi:Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*, (Flores:Nusa Indah, 2004) , hal. 60

sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral dan agama.²⁴

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas keluasan dan kerumitan. Anak-anak secara bertahap berkembang dari melakukan sesuatu ekspresi dengan berkomnikasi. Sejak usia dua tahun anak menunjukkan minat untuk menyebut nama benda serta terus berkembang sejalan dengan bertambahnya usia sehingga mampu berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas dan dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan yang lebih kaya.

4. Perkembangan Berbicara

Bicara merupakan keterampilan mental motorik sebagai salah satu bagian dari keterampilan bahasa, yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpula otot mekanisme suara yang berbeda tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan yang mengaitkan arti bunyi yang dihasilkan.²⁵

Bicara dikasifikasikan dalam dua golongan besar yaitu bicara yang berpusat pada diri sendiri (egosentris) dan berpusat pada orang lain (sosialisasi). Bicara memiliki peran penting dalam kehidupan anak memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaikan social dan pribaadi anak.

Bicara merupakan alat komunikasi, meskipun pada awal masa anak-anak tidak semua kemampuan bicara digunakan untuk berkomunikasi. Bicara merupakan bentuk komunikasi yang efektif, penggunakan paling luas dan paling penting. Pola perkembangan bicara sejalan dengan perkembangan motoric dan

²⁵ Ibid, hal. 27-28

²⁴ Mulyasa, E.H.Dr. Prof *Manajemen Paud*, cet 1 (Bandung: Rosda, 2012), hal. 27

perkembangan mental dan setiap orang akan mengikuti pola yang sama dengan laju perkembangan yang berbeda. Oleh karena itu keterampilan bicara anak bisa di mulai dalam usia berbeda-beda dengan kualitas bicara yang berbeda pula.

D. Penelitian Terdahulu

- Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Basrochah, dengan penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.²⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu kata efektif mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, dari semula 29,17% menjadi 79,17% dalam dua siklus.
- 2. Kedua, penelitian yang lain dalam mendukung dalam penelitian ini yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Aisyiah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman. ²⁷ Penelitian oleh Ajeng Dewandari. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan mengenal huruf dari 10% meningkat 40% menjadi 80%.
- Ketiga, penelitian oleh Ratna Arini Dewi yang berjudul Peningkatan
 Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Pada

²⁶Basrochah, Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2011

Ajeng Dewandari, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Aisyiah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2011

Anak Kelompok B di TK Masyitoh Kedungsari Kulon Progo,²⁸ Menyimpulkan bahwa kemampuan membaca anak Taman Kanak-Kanak dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti, kemampuan membaca permulaan anak meningkat sebesar 93,33% dari sebelumnya hanya 53,33%.

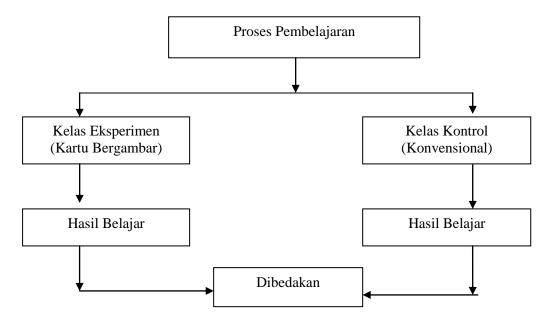
-

²⁸ Ratna Arini Dewi, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Masyitoh Kedungsari Kulon Progo*, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Basrochah: Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penerapan Metode Bermain Kartu Kata di Kelompok B1 TK ABA Ketangungan Yogyakarta.	a.Menerapkan metode dan media yang sama. b. Sama-sama meneliti dibidang PAUD. c.Sama-sama meneliti kelompok usia yang sama.	 a. Sampel dan lokasi yang diteliti. b. Judul yang berbeda. c. Jenis penelitian yang berbeda. d. Rumusan masalah yang berbeda. e. Teknik analisis data yang berbeda. f. Teknik pengumpulan data yang berbeda.
2.	Ajeng Dewandari: Peningkatan Kemampuan Menggenal Huruf Melalui Pemanfaat Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Aisyiah Bustanul Athfal Tengahan Minggir Sleman.	 a. Menerapkan metode dan media yang sama. b. Sama-sama meneliti di bidang PAUD. c. Sama-sama meneliti kelompok usia yang sama. 	 a. Judul yang berbeda. b. Sampel dan lokasi yang diteliti. c. Rumusan masalah yang berbeda. d. Teknik analisis data yang berbeda. e. Jenis penelitian yang berbeda. f. Teknik pengumpulan data yang berbeda.
3.	Ratna Arini Dewi: Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Masyitoh Kedungsari Kulon Progo.	 a. Menerapkan metode dan media yang sama b. Sama-sama meneliti di bidang PAUD. c. Sama-sama meneliti kelompok usia yang sama. 	 a. Judul yang berbeda. b. Sampel dan lokasi yang diteliti. c. Rumusan masalah yang berbeda. d. Teknik analisis data yang berbeda. e. Jenis penelitian yang berbeda. f. Teknik pengumpulan data yang berbeda.

E. Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir Penelitian



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Dari gambar di atas peneliti bermaksud meneliti penguasaan kosakata melalui media kartu bergambar dengan metode kuantitatif berkonsep eksperimen. Dalam metode eksperimen peneliti harus membuat dua kelompok yaitu kelas eksperimen (yang akan mendapat perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak mendapat perlakuan). Kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan tetap menggunakan kelas konvensional. Kedua kelas dibandingkan tersebut harus mendekati sama karakteristiknya. Selanjutnya peneliti melakukan observasi untuk menentukan perbedaan yang terjadi pada kelas eksperimen. Setelah pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen selesai, peneliti melakukan post test untuk melihat hasil belajarnya. Dan kemudian dibandingkan hasil post test dari kedua kelas tersebut.