

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU No. 20 tahun 2003, bab 1 pasal 1 butir 14).

Rangsangan pendidikan seperti yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 diantara pembahasan mencakup enam aspek perkembangan. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 bahwa perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah bahasa. Bahasa sangat penting karena digunakan sebagai alat komunikasi. Dalam mengenalkan bahasa guru perlu mengenalkan kosakata terlebih dahulu. Dengan banyaknya kosakata yang anak miliki maka memudahkan anak dalam berbicara dan membaca.

Bahasa menjadi salahsatu aspek yang penting untuk dikembangkan. Susanto (2011:5) menyatakan bahwa bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Sejalan dengan hal tersebut Yusuf dan Sugandhi (2011:62) juga menyatakan bahwa bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup dalam semua cara untuk berkomunikasi,

dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui Bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, nilai-nilai moral atau agama.

Bahasa merupakan faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari Allah SWT, yang dengannya manusia dapat mengenal atau memahami dirinya, sesama manusia, alam, dan penciptanya serta mampu memposisikan dirinya sebagai makhluk berbudaya dan mengembangkan budayanya (Yusuf, 2000:118).

Berkaitan dengan aspek Bahasa, Allah SWT berfirman :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ (4)

*“kami tidak mengutus seorang rosul pun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan Dialah Tuhan yang maha kuasa lagi maha bijaksana.”* (QS. Ibrahim :14) (al-kalam digital, 2009)

Penguasaan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan adanya interaksi dengan orang lain, maka pengetahuan dalam kosakata anak akan bertambah melalui interaksi social, anak akan mengalami peningkatan kemampuan berpikir. Bahasa yang kita gunakan harus dapat dimengerti orang lain, maka dalam hal ini kosakata anak harus ditingkatkan.

Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa. Seorang anak yang menguasai kosakata dengan baik, maka anak tersebut secara mudah dapat berbahasa dengan baik dan lancar. Anak yang mempelajari kosakata sejak dini akan memiliki dorongan untuk berbicara atau berbahasa karena pada otak anak sudah tertanam berbagai macam kosakata. Bahasa yang diungkapkan anak tidak lepas dari banyaknya kosakata yang dikuasainya. Anak yang menguasai banyak kosakata maka mereka tidak akan mempunyai hambatan dalam berbahasa atau menyampaikan kalimat atau kata dalam bentuk bahasa (Yulianti,2012). Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan semakin banyak pula Bahasa yang diungkapkan oleh anak. Pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak yaitu dengan adanya media, dengan adanya media anak dapat meningkatkan kemampuan kosakatanya. Media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan media dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

Menurut Dina Indriana (2011:68-69) *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut.

Dalam konteks berbahasa menurut Yulianti (2012 : 19) Penguasaan kosa kata dengan media *flash card* akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan secara tidak langsung akan menambah perbendaharaan kata bagi anak karena

anak mengetahui dan belajar kosakata baru yang belum pernah ditemukan pada diri mereka.

Fakta yang didapat di RA Al-muhajir bahwa kelas B2 terdapat 12 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terjadi di kelas tersebut. *Pertama*, ada 70% anak dalam penguasaan perbendaharaan kata yang dimiliki anak masih kurang, hal ini terlihat ketika salah satu anak diminta untuk menyebutkan beberapa kata dengan huruf awal yang sama, anak-anak hanya bisa menyebutkan kurang dari lima kata sesuai dengan tema. *Kedua*, dalam pembelajaran kosa kata, guru masih menggunakan teknik meniru secara lisan dan guru menuliskan kata tersebut dan tidak menggunakan media yang menarik perhatian anak sehingga anak-anak kurang memperhatikan karena pembelajaran yang kurang menarik membuat anak cepat bosan dan anak kurang mengingat kosakata yang telah disampaikan. *Ketiga*, dalam penyampaian kosakata Bahasa Arab atau Bahasa Sunda hanya dengan gerakan tubuh tanpa mengenalkan tulisannya.

Berdasarkan pertimbangan serta melihat permasalahan-permasalahan dan fenomena yang terjadi di RA Al-muhajir maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada kajian kemampuan penguasaan kosakata bahasa anak 5-6 tahun melalui media *flash card*, yang dimaksud bahasa anak yang akan diteliti yaitu Bahasa Arab dan Bahasa Sunda.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal penguasaan kosakata bahasa anak 5-6 tahun kelas B2 di RA Al-muhajir sebelum menggunakan media *Flash Card*?
2. Bagaimana proses pelaksanaan media *Flash card* pada anak 5-6 tahun kelas B2 di RA Al-muhajir setiap siklus?
3. Apakah terdapat peningkatan kosakata bahasa anak 5-6 tahun Kelas B2 di RA Al-muhajir setelah menggunakan media *Flash Card* setiap siklus?

### **C. Tujuan**

Tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui :

1. Kondisi awal penguasaan kosakata bahasa anak 5-6 tahun di RA Al-Muhajir sebelum menggunakan *flashcard*.
2. Proses pelaksanaan media *flashcard* pada anak 5-6 tahun di RA Al-Muhajir setiap siklus.
3. Peningkatan kosakata bahasa anak 5-6 tahun di RA Al-Muhajir setelah menggunakan media *flashcard* setiap siklus.

### **D. Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

#### **1. Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan, dan untuk menambah keilmuan terkait meningkatkan kosakata Bahasa anak melalui media *FlashCard*.

## 2. Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan informasi, arahan dan gambaran dalam meningkatkan kosakata bahasa anak melalui media *flashcard*.
- 2) Peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru atau pendidik dalam meningkatkan kosakata bahasa anak melalui media *flashcard*.

### b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif dan bahan pertimbangan oleh lembaga penyelenggara pendidikan. Khususnya RA Al-muhajir Bandung dalam rangka meningkatkan kosakata bahasa anak melalui media *Flashcard*.

## E. Kerangka Pemikiran

Salah satu bidang perkembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar pada anak usia dini adalah pengembangan bahasa. Pemerolehan bahasa pada anak merupakan suatu proses dimana anak menerima banyak informasi baru mengenai kosa kata yang belum pernah ia terima/ ketahui sebelumnya tetapi juga mempelajari makna baru dalam kata yang lama. Sebagaimana menurut Hurlock, (1978:187) bahwa jumlah kosa kata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama. Pemerolehan bahasa terjadi pada setiap saat, maksudnya dalam berkomunikasi tentu ada bahasa yang diungkapkan dan ada bahasa yang diperoleh. Penguasaan kosakata

merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang.

Menurut Lefrancois (dalam achmad juntika 2011 : 31) bahwa pada masa kanak-kanak, individu sudah mengenal dan menguasai sejumlah pembendaharaan kata-kata, usia sekitar 3-4 tahun perbendaharaannya sekitar 300 kata dan pada usia 6-7 tahun mencapai 2.500 kata, dan bahkan diduga lebih dari jumlah tersebut.

Berkaitan dengan semantiknya, menurut Rice (Santrock, 1995) dalam Christina (2012 : 206), ketika anak melauai tahap dua kata, pengetahuan mereka tentang makna juga bertambah dengan pesat, dan dari penelitian yang dilakukan Core pada 1977 menunjukkan hasil bahwa pendaharaan kata saat anak berusia enam tahun terentang dari 8.000-14.000 kata.

Pentingnya kosakata dalam berbahasa, hal tersebut selaras dengan pendapat dari Winsor (Yasbiati, dkk, 2017:23), yang menyatakan : *Acquiring vocabulary is very important part of the process of learning a language. Teachers can help children develop vocabulary by reading to them and by engaging them in such activities as listening and word games, discussions, dramatizations, and role playing, and storrtelling with puppets.* Artinya pemerolehan kosakata adalah bagian yang sangat penting dari proses proses pembelajaran bahasa. Guru dapat membantu anak untuk mengembangkan kosakata dengan membaca dan mengajak mereka dalam beberapa kegiatan diantaranya mendengarkan dan bermain kata, diskusi, dramatisasi dan bermain peran, dan bercerita menggunakan boneka.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa anak dibutuhkan suatu media, tanpa adanya media pembelajaran kosakata akan membosankan bagi anak. Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, teknik latar, dan peralatan. Media pembelajaran ada dalam berbagai jenis sesuai pada kemampuan masing-masing, sehingga timbul klasifikasi dan pengelompokan media pembelajaran.

*Association for Education and Communication Technology (AECT,1977)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Nation Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik bercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Hasnida, 2015 :33-34).

Menurut Rudy Brezt dalam buku Dina Indriana (2011: 55), media pengajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis, dan gerakan. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan (Djuanda, 2006:103). Contoh media visual yang tidak diproyeksikan yaitu :

- a. gambar diam, seperti foto, gambar dari majalah, lukisan
- b. gambar seri
- c. *wall Chart* seperti gambar, denah atau bagan yang biasa digantungkan di dinding.
- d. *Flash card* atau kartu kata berisi kata-kata dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

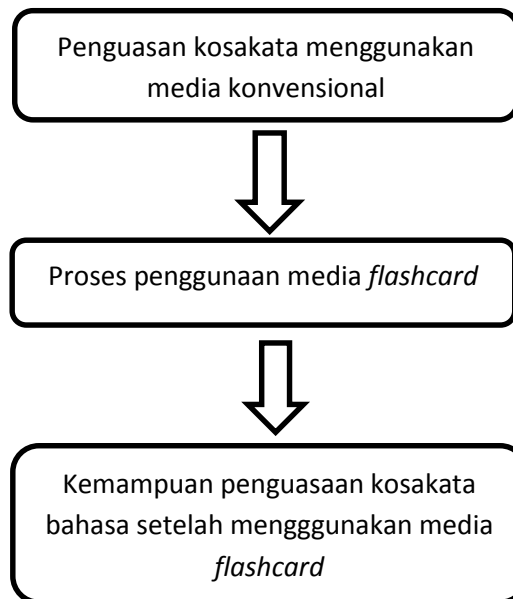


Sedangkan dalam Hasnida (2015 : 54-71) klasifikasi media melalui bentuk dan cara penyajiannya, maka format klasifikasi media pengajaran secara umum adalah:

- a. media visual yang meliputi gambar diam, media grafis, media model, media realita.
- b. media visual yang tidak diproyeksikan meliputi gambar mati atau gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster,
- c. media visual yang diproyeksikan meliputi slide.
- d. media audio visual
- e. media Audio.

Berdasarkan beberapa klasifikasi media visual. Dalam studi ini menggunakan media visual yang tidak diproyeksikan yaitu dengan *flashcard* (kartu kata). Menurut Hotimah (2010 : 12) *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti : mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1.1**

Bagan Kerangka Berpikir

Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui media *Flashcard*

## F. Hipotesis Tindakan

Penggunaan media *Flashcard* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa pada siswa kelas B2 di RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung.

## G. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelaahan terhadap bahan-bahan kepustakaan dan penelitian-penelitian yang terdahulu yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa anak melalui penggunaan media *flashcard*, peneliti menemukan karya tulis ilmiah yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Resti Nurfidah (2015) yang berjudul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Sadang Serang melalui metode bercakap-cakap dengan media *flashcard*”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

kosakata Bahasa Indonesia anak melalui metode bercakap-cakap dengan media *flashcard*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Setiap tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Sadang Serang yang berjumlah 21 orang anak. Pada siklus 1 yang menunjukkan kategori baik sebanyak 34%, anak yang berada dalam kategori cukup sebanyak 44%, dan anak yang berada dalam kategori kurang mencapai 22%. Pada siklus 2 anak yang berada dalam kategori baik mencapai 76%, anak yang berada pada kategori cukup mencapai 24% dan sudah tidak terdapat anak yang berada pada kategori kurang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengkaji variable penelitian yang sama yaitu tentang kosakata dengan media *flashcard* dan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas.

Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di panyileukan, Bandung sedangkan penelitian diatas dilakukan di jl. Sadang serang, Bandung. Perbedaan yang lainnya adalah dilihat dari bidang kajiannya yang berbeda yang hanya mengkaji salah satu variabel. Penelitian yang dilakukan tentang kemampuan kosakata bahasa anak,

sedangkan peneliti diatas memfokuskan pada bahasa Indonesia dengan metode bercakap-cakap.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tresna Hendrayani (2013) yang berjudul “Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media *Flashcard*”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengenai penerapan media *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab anak kelompok B1 di kelompok bermain Wisana. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini anak kelompok B1 di KOBER Wisana yang berjumlah 9 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, dan dokumentasi. Dengan hasil akhir persentase penguasaan kosa kata bahasa Arab anak berkembang sebesar 100%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengkaji variabel penelitian yang sama yaitu tentang kemampuan penguasaan kosakata dengan media *flashcard* dan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas.

Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di panyileukan, Bandung sedangkan penelitian diatas dilakukan di cidadap, kabupaten Bandung. Perbedaan yang lainnya adalah dilihat dari bidang kajiannya yang berbeda yang hanya mengkaji salah satu variabel. Penelitian yang dilakukan tentang kemampuan kosakata bahasa anak, sedangkan peneliti diatas memfokuskan pada bahasa Arab.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arin Nur Khomsah (2011) yang berjudul “Peningkatan penguasaan Kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata pada siswa kelas B2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosa kata yang dalam pembelajarannya menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, dan sikap siswa setelah menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik tes dan teknik nontes. Pengumpulan data tes dilakukan dengan pemberian tes unjuk kerja penguasaan kosakata pada siswa sedangkan pengumpulan data nontes dilakukan dengan observasi, wawancara, jurnal siswa, jurnal guru, dan dokumentasi foto. Analisis data tes dilakukan dengan teknik kuantitatif sedangkan data nontes dengan teknik kualitatif. Peningkatan terlihat dari perolehan nilai rata-rata 72,50 pada siklus I menjadi 87,81 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata yang terjadi adalah sebesar 15,31 atau 17,43%. Peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tersebut juga diikuti dengan perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang positif. Siswa menjadi lebih senang, aktif, dan memberikan respon positif terhadap pembelajaran kosakata.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengkaji variable penelitian yang sama yaitu tentang kemampuan

penguasaan kosakata dan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas.

Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di panyileukan, Bandung sedangkan penelitian diatas dilakukan di Sronдол, Semarang. Perbedaan yang lainnya adalah dilihat dari bidang kajiannya yang berbeda yang hanya mengkaji salah satu variabel. Penelitian yang dilakukan tentang media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *flashcard*, sedangkan peneliti diatas menggunakan media *pass picture* dengan metode permainan kata.

