

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Karena pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan berbagai potensi diri seseorang untuk lebih baik di masa depan. Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan yang terdapat pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan bagi anak usia dini dimulai dari usia 0 sampai dengan usia 6 tahun. Dimasa usia dini anak aktif untuk mencari dan menerima pengetahuan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan, (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragam), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya Pendidikan anak usia dini bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan Pendidikan anak usia dini dilakukan secara terpadu dan komperhensif (Depdiknas, panduan mengajar di TK/RA, 2002). Terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan bagi anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri No. 137 tentang Standar Naional Pendidikan Anak

Usia Dini yaitu aspek moral dan agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional serta seni. Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang harus berkembang adalah aspek kognitif.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut Yuliani nuraini sujiono (2012:6) pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangannya manusia Montesori dalam Hainstock (1999: 10-11) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.

Setiap anak pasti memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Sebagaimana Howard Gardner (dalam Tientje, 2004, hlm. 9) mengidentifikasi kecerdasan menjadi tujuh macam, yaitu (1) Musik, (2) Kinestetik Tubuh, (3) Logik matematik (Numerikal), (4) Linguistik Verbal, (5) Spasial (Ruang dan Gambar), (6) Interpersonal (antar pribadi, sosial) dan (7) Intrapersonal (Hal-hal yang sangat pribadi). Seperti yang diungkapkan oleh Kosasih (2013: 68) mengatakan yang berkaitan dengan kecerdasan, tidak terlepas dari teori belahan otak, dimana otak merupakan sekumpulan jaringan syaraf yang terdiri dari dua bagian otak, yaitu otak kecil dan otak besar. Pada otak besar terdapat belahan yang memisahkan antara belahan kiri dan belahan otak kanan. Belahan ini dihubungkan dengan serabut syaraf. Belahan kiri berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menulis, dan berhitung. Belahan kiri mengontrol kemampuan untuk menganalisis, sehingga berkembang kemampuan untuk berfikir secara sistematis Untuk itu menjadi tugas orangtua dan guru dalam mengembangkan kecerdasan anak tersebut.

Salah satu kecerdasan yang menjadi fokus dalam studi ini adalah kecerdasan linguistik, didalam kecerdasan ini biasanya diungkapkan dalam bentuk kata-kata. Mereka yang memiliki kecerdasan ini gemar membaca dan menulis

serta mampu memgolah kata secara tulisan maupun tulisan. Salah satu bentuk kecerdasan Linguistik adalah keterampilan berbicara karena berbicara merupakan salah satu cara yang menunjukkan kemampuan kosa kata pada anak. Seperti yang diungkapkan Hurlock (1990:113) bahwa perkiraan rata-rata perbedaan jumlah kata yang digunakan pada anak usia 18 bulan 10 dan pada usia 24 bulan adalah 29. Kosakata anak usia 2 tahun berisi rata-rata 200 sampai dengan 300 kata. Usia 4-5 tahun saat berkembang pesatnya penguasaan pengucapan kata dan menggabungkan kata menjadi kalimat.penguasaan kosakata anak meningkat pesat ketika anak belajar kata-kata baru dan arti-arti baru. Anak usia 4-5 tahun umumnya mengucapkan lebih dari 2500 kata, sedangkan menurut Tarigan (1993:3) lingkup kosakata yang diucapkan anak menyangkut kosakata dasar, diantaranya yaitu perbendaharaan kata benda universal, kata kerja pokok dan kata bilangan pokok.

Lwin (2008:17), mengatakan bahwa kemampuan berbicara merupakan salah satu cara yang menunjukkan kemampuan berbicarayangbersifat pragmatis. Pragmatik adalah penggunaan bahasa untuk mencapai tujuan praktis dan sebenarnya merupakan aspek yang sangat penting dari aspek linguistik. Dengan penguasaan beberapa kosakata maka seseorang dapat menyampaikan berbagai macam kata, ungkapan berbagai macam perasaan sesuai dengan apa yang telah dialami, dilihat, dirasakan dan ingin berbagi pengalamannya.

Hurlock (1990:151), mengemukakan bahwa salah satu tugas utama dalam belajar berbicara anak harus dapat meningkatkan jumlah kosakata. Anak harus dapat belajar meningkatkan arti denagn bunyi karena banyak kata yang memiliki arti yang lebih dari satu dan sebgaiian kata yang bunyinya hampir sama, tetapi memiliki arti yang berbeda. Peningkatan kosakata atau penguasaan kosakata lebih banyak dilakukan di dunia pendidikan, terutama di lembaga pendidikan prasekolah seperti lembaga pendidikan anak usia dini, mengingat kosakata anak masih terbatas. Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (halus-kasar). Ketika anak

memasuki sekolah, penguasaan kosakata mereka akan bertambah dengan sendirinya karena di sekolah anak akan lebih banyak mendengar katakata baru dari teman maupun guru. Peningkatan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai macam cara melalui membaca, mendengarkan, menonton, dan bermain dengan menggunakan berbagai macam media.

Pembendaharaan kata-kata pada anak akan berkembang melalui lingkungan disekitarnya, anak akan mulai belajar menyatakan perasaan dan keinginannya melalui bahasa. Anak berusaha menggunakan kata-kata sebagai alat berpikir sebagaimana yang dikatakan Logan dkk (dalam Endah, 2012:18) “padatahap kesadaranstruktur, anak cenderung berpikir lebih cepat dari pada bicaranya, terkadang mereka memerlukan waktu mencari kata. anak-anak butuh waktu untuk mengekspresikan mereka, terkadang mereka berbicara dengan suara pelan atau jeda sampai mereka menemukan kata yang tepat”. Dengan demikian sangat penting sekali pengembangan kemampuan kosakata dilakukan sedini mungkin.

Pembelajaran yang dilakukan di RA/TK salah satunya menggunakan konsep bermain sambil belajar sebagaimana Montolalu (2009:110) berpendapat “Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku. Salah satu bentuk permainan yang dilakukan oleh guru dalam perkembangan bahasa yaitu dengan menggunakan media kartu kata bergambar yang berupa media dzri kertas tebal yang berbentuk persegi dengan disertai gambar baik gambar orang, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Adapun konsep dalam permainan ini menurut Pamahdi (2013:215-216) yaitu: (1) persiapkan terlebih dahulu bahan yang sudah dibentuk menjadi kartu kata bergambar, (2) melakukan setting tempat, (3) berceritalah setelah anak duduk tenang siap menyimak, (4) setelah cerita selesai, orangtua/pendidik bersama-sama anak dapat menyimpulkan serta mengadakan kegiatan tanya jawab, (5) tidak lupa menyampaikan isi pesan cerita dan menyebutkan dengan pengulangan kata-kata yang ada didalam kartu kata bergambar. Setiap guru memiliki keterampilan dalam penyampaian materi yang

akan disampaikan kepada anak mengolah kata-kata yang ada dalam setiap pembelajaran dengan penggunaan kartu kata bergambar akan membuat peningkatan penguasaan kosakata pada anak usia dini.

Menelaah beberapa uraian tentang konsep keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan penguasaan kosakata, maka dapat dikatakan bahwa melalui permainan kartu kata bergambar, penguasaan kosakata pada anak diduga meningkat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung, penerapan kartukata bergambar sudah diterapkan pada setiap pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan bahasa terutama penguasaan kosakata pada anak. Penggunaan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran yang bervariasi agar murid menerima materi dengan mudah, baik dalam bentuk memberitahukan perubahan bentuk lambing, tanda, tulisan, menjadi wujud bunyi yang bermakna dengan alat yang berupa kartu kata bergambar yang dibawahnya bertuliskan sebuah bentuk huruf dan susunan kata. Didalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung terdapat 5 orang anak dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar, seperti mampu menjawab langsung pertanyaan yang ada pada papan tulis, sudah dapat mengulang kembali kosakata yang baru saja diucapkan guru. Selanjutnya 6 orang anak dapat menjawab pertanyaan seperti pertanyaan menjawab kata-kata yang ada pada papan tulis, 4 orang anak dapat menjawab pertanyaan guru namun masih malu malu dan mereka masih lambat saat guru meminta mereka menyebutkan kata-kata yang ada pada papan tulis. Sisanya 7 orang anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan fenomena yang diuraikan dapat diduga permasalahan yang ada di RA Nurul Amal sesuai dengan fakta empiris (rendahnya penguasaan kosakata pada anak) diduga berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti menduga terdapat hubungan antara proses pembelajaran menggunakan kartu kata bergambar dengan penguasaan kosakata anak. Selanjutnya perlu dilakukan penelusuran yang lebih lanjut yaitu diadakan kegiatan penelitian dengan judul “Hubungan antara keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata pada anak usia dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan bermain kartu kata bergambar di RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kosa kata pada anak kelas A RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata pada anak kelas A RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah di uraikan maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Realitas keterampilan bermain kartu kata bergambar di RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung.
2. Realitas kemampuan kosakata pada anak kelas A RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung.
3. Realitas hubungan anantara keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata pada anak kelas A RA Nurul Amal Ciguruwik Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak yang terkait diantaranya:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai hubungan keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata pada anak.

2. Bagi lembaga sekolah

Sebagai masukan untuk lembaga RA dalam memperhatikan, melaksanakan, melakukan pengawasan serta mengevaluasi konsep pembelajaran agar dalam

kegiatan pembelajaran di RA sesuai dengan rencana dan strategi yang sudah ditemukan.

3. Bagi guru dan orang tua

Sebagai informasi bagi guru dan orang tua dalam menggali kemampuan anak dalam penguasaan kosakata dan sebagai bahan masukan bagi orang tua tentang keterampilan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun.

E. Kerangka pemikiran

Keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan pengalaman yang didapat (Dunnette 1996:33). Keterampilan merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah maupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Kemampuan untuk menggunakan gagasan, ide dan pikiran melalui interaksi yang menyenangkan dapat melalui kegiatan bermain yang meliputi fisik dan interaksi dengan teman sebaya.

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku Montolalu (2009:110). Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Menurut Vygotsky 1967 (dalam Mutiah, 2010:103) bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Untuk mengikuti kegiatan bermain yang menyenangkan dan menambah minat anak guru dapat menyediakan media permainan yang menarik salah satunya kartu kata bergambar.

Kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan oranglain kartu kata bergambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berfikir seperti gambar atau justru menggugah ide baru dan menggugah rasa

(Madyawati 2016:213). Permainan kartu kata bergambar ini dapat merangsang anak mempergunakan kosakatanya, karena anak usia 4-6 tahun seharusnya sudah menguasai lebih dari 2500 kata, permainan ini tidak terlalu sulit dilakukan (dalam Musfiroh 2005 :103) pengembangan bahasanya dapat terdeteksi melalui indikator yaitu dengan melihat langkah permainannya:

1. Persiapkan media yang akan digunakan saat bermain,
2. Kondisikan anak sebelum memulai permainan,
3. Bagi anak ke dalam beberapa kelompok,
4. Bagikan masing-masing kelompok kartu kata bergambar kepada anak,
5. Tanyakan kepada anak gambar apa yang telah didapat,
6. anak menyebutkan satu-persatu huruf yang ada pada kartu kata bergambar yang telah didapat,
7. Guru meminta anak menempelkan rangkaian kata sesuai dengan gambar yang telah didapat secara bergantian di masing-masing kelompoknya
8. Setelah menempel, guru meminta anak untuk mencocokkan kata dengan gambar yang terdapat pada media kartu kata bergambar,
9. Lalu guru meminta anak mengelompokkan media kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama,
10. Setelah selesai, tanyakan kembali kepada masing-masing kelompok gambar apa saja yang telah didapat.

Berdasarkan uraian tentang langkah permainan kartukata bergambar terdapat beberapa indikator yang pengambilan indikator diambil 3 saja yaitu no 6,8,9 karena itu yang paling sesuai dengan penelitian ini. Dengan demikian, keterampilan bermain kartu huruf meliputi indicator sebagai berikut:

1. Keterampilan menyebutkan satu persatu huruf yang ada pada kartu kata bergambar.
2. Keterampilan mencocokkan kata dengan gambar yang terdapat pada media kartu kata bergambar.
3. Keterampilan mengelompokkan media kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama.

Kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk memperoleh bahasa, dalam berbahasa anak harus menguasai beberapa kosakata sehingga mempermudah dalam berbicara dan berkomunikasi.

Kosakata adalah komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa dan daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis, kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan (Harimurti, Kamus LInguistik, 1993). Jenis-Jenis dan contoh kosakata menurut frekwensi penggunaannya kosakata dapat dibagi menjadi 2 yaitu, kosakata aktif dan kosa kata pasif:

1. Kosakata Aktif ialah kosakata yang frekwensi penggunaannya sangat sering dipakai dalam berbicara atau menulis disini (Bunga, Kembang, Berkata, Matahari, Muka, Angin, Wajah, Seperti, sebagai, Tidur, dan lain-lain,
2. Kosakata pasif merupakan kosakata yang frekwensi penggunaannya sangat jarang terpakai, bahkan sudah tidak pernah dipakai sama sekali (Puspa, kusama, Surya, Mentari, Bayu, Pawana, Bak, Laksamana, Kalbu, Sukma, Nan, Bahari, dan lain-lain (Nurgiyantoro 2014:338).

Pada saat memasuki usia Taman Kanak-kanak, anak telah mengkuisisi sekitar 3000 kata (Hurlock, 1997: 180). Sementara penelitian yang pernah dilakukan Dardjowidjojo (dalam Musfiroh, 2008: 48), pada usia 4 tahun anak menguasai sekitar 1792 kata, dan menjadi 2932 pada usia 5 tahun. Secara garis besar, kata-kata tersebut meliputi nomina (kata benda), Verba (kata kerja), adjective (kata sifat), dan kata fungsi (seperti aspek, modalitas, preposisi, dan konjungsi). Oleh karena itu, anak diharapkan memiliki kemampuan untuk mengingat, mengucapkan, dan membedakan kosakata.

Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD kurikulum 2013 disebutkan adanya standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada aspek perkembangan bahasa sebagai berikut:

1. Memahami Bahasa
 - a. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
 - b. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan

- c. Memahami cerita yang dibacakan
 - d. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 - e. Mendengar dan membedakan bunyi- bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
2. Mengungkapkan Bahasa
- a. Mengulang kalimat sederhana
 - b. Bertanya dengan kalimat yang benar
 - c. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaa
 - d. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 - e. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 - f. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 - g. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau Ketidaksetujuan
 - h. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar
 - i. Memperkaya perbendaharaan kata
 - j. Berpartisipasi dalam percakapan
3. Keaksaraan
- a. Mengenal simbol-simbol
 - b. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
 - c. Membuat coretan yang bermakna
 - d. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

Berdasarkan pemaparan para ahli yang sudah diuraikan dipembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan untuk mencari indikator dalam penelitian ini dengan variabel (X) sebagai berikut:

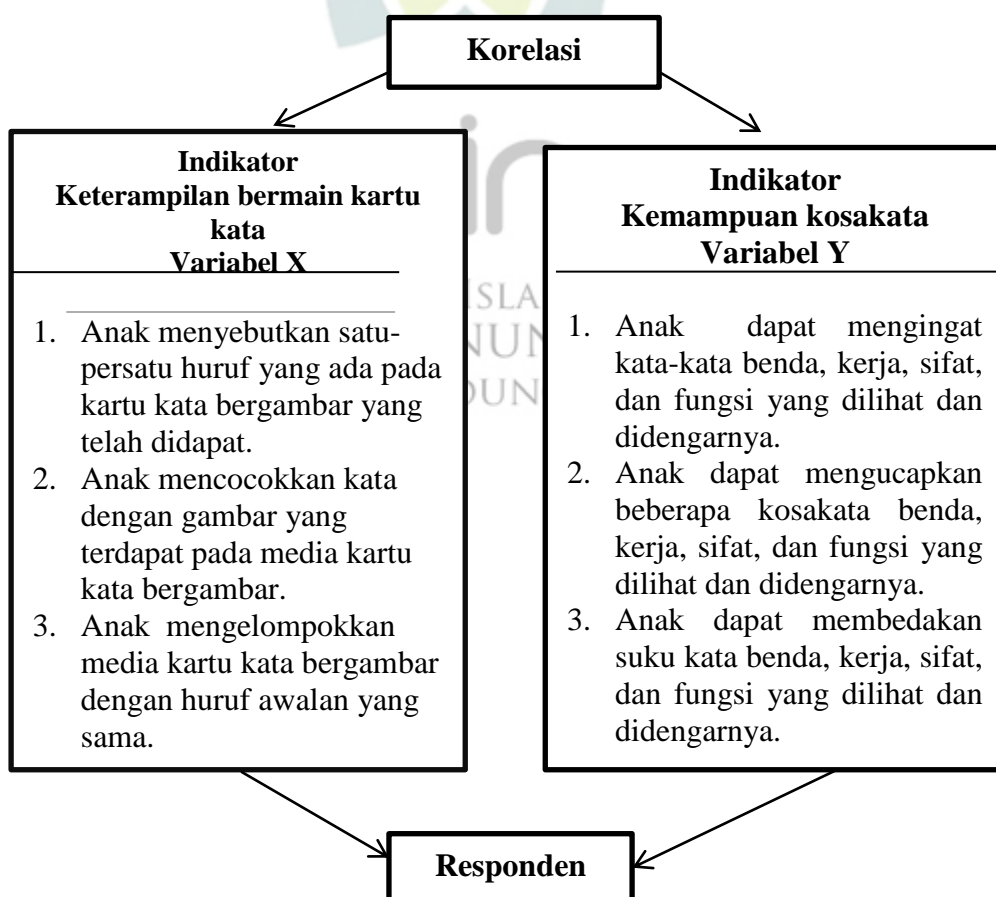
1. Anak menyebutkan satu persatu huruf yang ada pada kartu kata bergambar yang telah didapat.
2. Anak mencocokkan kata dengan gambar yang terdapat pada media kartu kata bergambar.
3. Anak mengelompokan media kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama.

Diperoleh pula variabel (Y) sebagai berikut:

1. Anak dapat mengingat kata-kata benda, kerja, sifat, dan fungsi yang dilihat dan didengarnya.
2. Anak dapat mengucapkan beberapa kosakata benda, kerja, sifat, dan fungsi yang dilihat dan didengarnya.
3. Anak dapat membedakan suku kata benda, kerja, sifat, dan fungsi yang didengar dan dilihatnya.

Dari uraian penjelasan mengenai kartu kata, kosakata, dan bermain menurut para ahli mengenalkan berbagai macam kosakata pun disesuaikan dengan kemampuan penguasaan kosakata pada anak usia dini. Sehingga aktifitas bermain kartu kata diduga ada hubungannya dengan kemampuan kosakata pada anak usia 4-5 tahun sesuai dengan standar Pendidikan Anak Usia Dini. Maka kerangka pemikiran dapat dilihat pada bagan berikut:

Skema 1.2 Kerangka penelitian



F. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran, rumusan hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosa kata pada anak.

Untuk menguji hipotesis di atas dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata anak di sekolah.
2. H_a = Terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata anak di sekolah.

Selanjutnya pembuktian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan :

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata anak di sekolah.
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bermain kartu kata bergambar dengan kemampuan kosakata anak di sekolah.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu mengenai kemampuan anak dalam menguasai kosakata diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Widiyaningsih yang berjudul: peningkatan penguasaan kosakata melalui penggunaan media gambar seri pada anak kelompok B di tk aba miliran muja muju umbulharjo, Yogyakarta 25 juli 2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) secara kolaboratif dengan model Kemmis & Mc Taggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK

ABA Miliran Yogyakarta yang berjumlah 15 anak yaitu 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Objek penelitian adalah penguasaan kosakata melalui penggunaan media gambar seri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif tabel persentase dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila rata-rata penguasaan kosakata anak telah mencapai 80%. Penguasaan kosakata anak mengalami peningkatan setelah pemberian tindakan yang dilakukan melalui beberapa tahapan dan proses, yaitu: (1) guru memperlihatkan gambar seri kepada anak dan mengenalkan tokoh-tokohnya; (2) guru bercerita menggunakan gambar seri; (3) anak diminta untuk menceritakan kembali; (4) anak menyebutkan kosakata benda, kata kerja, dan kata sifat yang ada digambar seri. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata anak melalui penggunaan media gambar seri. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata penguasaan kosakata anak pada pratindakan sebesar 26,7%, meningkat menjadi 60% pada tindakan siklus I, dan mencapai 86,7% pada tindakan Siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah memiliki variabel terikat (Y) yang sama yaitu tentang penguasaan kosakata. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sumber data dan metode penelitian yakni penelitian sekarang menggunakan metode asosiatif dengan jenis penelitian eksplanasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pupu Saeful Rahmat & Tuti Heryani PGSD Universitas Kuningan, PG-PAUD STKIP 11 April Sumedang 2014 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata dan membaca anak. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen terhadap siswa kelompok B di TK baugenvil kabupaten kuningan. teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan belajar dengan menggunakan media kartu kata lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses perkembangan bahasa anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang akan dilakukan adalah variabel X yang sama yaitu tentang kegiatan bermain kartu kata bergambar. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sumber data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode asosiatif dengan jenis penelitian eksplanasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen.

3. Herlina Manuk tahun 2010 dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini : Studi Eksperimen Kuasi Pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Santa Ursula Bandung Tahun Ajaran 2009 – 2010”, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu kata bergambar dapat berpengaruh saat anak memecahkan masalah serta dapat juga memperluas penguasaan kosakata anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel X yang sama yaitu tentang kegiatan bermain kartu kata bergambar. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sumber data dan metode penelitian yakni penulis menggunakan metode asosiatif korelasi dengan jenis penelitian eksplanasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen.
4. Umi Latifah (2014) dengan judul penelitian mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak didik kelompok B TK Dharma wanita kedungpilang kecamatan wonosegoro kabupaten boyolali tahun pelajaran 2013/2014 teknik pengumpulannya menggunakan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media kartu kata bergambar, perbedaanya penelitian ini berhubungan dengan kemampuan membaca permulaan sedangkan penulis hubungan dengan kosakata.

5. Febrian Wahyu Wulandari yang berjudul meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B RA Guppi Legundi planjan saptosari gunung kidul dengan menggunakan penelitian tindakan kelas kalaboratif dengan menggunakan model penelitian dari kemmis dan tagart, dimana peneliti bekerja sama dengan guru kelas selama 2 siklus. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media kartu kata bergambar, perbedaanya penelitian ini berhubungan dengan kemampuan membaca permulaan sedangkan penulis hubungan dengan kosakata.