

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Kemampuan Penguasaan Kosakata

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. Purwo (Aris Yunisah, 2007: 11), mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis. Penguasaan kosakata merupakan bagian dari penguasaan bahasa sebab jika seseorang menguasai bahasa berarti orang tersebut menguasai kosakata. Penguasaan kosakata yang ada pada diri seseorang dimulai sejak masih bayi dan ketika mampu merespon kata yang diucapkan orang lain.

Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak.

M. Ramli (2005: 54-55) mengemukakan bahwa pada anak usia prasekolah anak telah menguasai dasar-dasar sintaksis dan semantik, yaitu telah belajar bagaimana kalimat dibentuk dan kata-kata digunakan untuk mengkomunikasikan makna. Anak prasekolah dapat mengembangkan dan membangun landasan konseptual dan bahasa melalui percakapan langsung dengan orang yang lebih dewasa, orang tua, pengasuh, guru, dan teman sebaya. Lain halnya Slamet Suyanto (2005: 75), mengemukakan bahwa pada usia TK, anak-anak telah menghimpun lebih kurang 8.000 kosakata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa.

Hurlock (1978: 187-188), mengemukakan bahwa pada usia taman kanak-kanak anak-anak telah dapat mempelajari dua jenis kosakata yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum yaitu kosakata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan dan kata pengganti. Kosakata khusus yaitu kata dengan arti spesifik yang hanya dapat digunakan dalam situasi tertentu yang meliputi kosakata warna, kosakata waktu, jumlah kosakata, kosakata uang, kosakata ucapan populer, kosakata sumpah, dan kosakata bahasa rahasia.

Sejalan dengan pendapat-pendapat para ahli di atas, kurikulum Taman Kanak-kanak (2010), menyebutkan bahwa perkembangan bahasa anak TK Kelompok B yang berhubungan tentang kemampuan penguasaan kosakata untuk menambah perbendaharaan kata adalah sebagai berikut:

(a) Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama), dll, (b) mengelompokkan kata-kata yang sejenis, (c) mau mengungkapkan pendapat secara sederhana, (d) melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru, misal: Kemarin ibu pergi ke....., dan (e) menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama misal: bola, buku, baju,dll.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata anak TK Kelompok B untuk menambah perbendaharaan kata antara lain: (1) dapat menyebutkan dan mengelompokkan kata-kata yang sejenis, misalnya antara kata benda, kata sifat, kata kerja, dan kata keterangan, (2) menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama, dan (3) sudah mampu memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan.

B. Hakekat Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Flash card adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata dalam bentuk kartu yang dikenalkan oleh Glenn Doman. Metode pembelajaran Glenn Doman dilakukan secara bertahap dengan menggunakan alat media *flash card* yang merupakan kata yang ditulis pada karton putih dengan ukuran huruf 10 x 12,5 cm, huruf ditulis dengan warna merah huruf kapital. (Minanur Rohman, 2010: 19-20)

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 30), mengemukakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya, dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran

bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Lain halnya Susilana (Tim Repository UPI, 2012: 14) mengemukakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat di bagian belakangnya.

Azhar Arsyad (2011: 119-120), mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata.

Ahmad Susanto (2011: 108), mengemukakan bahwa *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media *Flash card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan

bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Ukuran dari *flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas, maksudnya ukuran media *flash card* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *flash card* pada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Media *flash card* tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Janu Astro (Mei Lalu, 2011: 15), mengemukakan beberapa kelebihan *flash card*, antara lain:

1) Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan.

2) Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambar tepat dan tidak terbalik.

3) Gampang diingat

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan

siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.

4) Menyenangkan

Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.

Uraian di atas merupakan kelebihan media *flash card*, sedangkan kelemahan media *flash card* adalah anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flash card*.

3. Manfaat Media Flash Card

Adapun manfaat dari media pembelajaran *flash card* menurut Janu Astro (Mei Lalu, 2011: 17) antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai kosa kata (*vocabulary*) dalam waktu cepat
- 2) Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan kosakata kepada anak sejak dini
- 3) Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis binatang, buah, dan lain-lain.

4. Cara Penggunaan Media Flash Card

Tim Repository UPI (2012: 27-18), mengemukakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan

penguasaan kosakata dijabarkan dalam dua bagian yaitu sesaat sebelum penyajian dan pada saat penyajian. Dua bagian tersebut yaitu:

1) Sebelum penyajian

a) Mempersiapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki ketrampilan untuk menggunakan media tersebut. Jika perlu untuk memperlancar lakukan latihan secara berulang-ulang meski tidak dihadapan siswa

b) Mempersiapkan *flash card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan jumlahnya cukup, urutannya betul dan perlu tidaknya media untuk membantu.

c) Mempersiapkan tempat

Posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua siswa dapat melihat dengan jelas dan pastikan di dalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu

d) Mempersipkan siswa

Posisi siswa sebaiknya ditata dengan baik agar semua siswa dapat melihat media *flash card* tersebut.

2) Saat penyajian

a) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru

b) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang

dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke siswa

- c) Untuk menarik perhatian siswa, tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”.
- d) Kemudian baliklah gambar tersebut sehingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat
- e) Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan
- f) Setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d
- g) Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan
- h) Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru
- i) Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain
- j) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan

B. Kerangka Pikir

Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting pada proses peningkatan aspek perkembangan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut. Pembelajaran di beberapa taman kanak-kanak biasa diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata kurang menarik bagi anak dan kurangnya penambahan media ketika pembelajaran untuk peningkatan kosakata. Media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan media dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Banyak media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak, salah satunya adalah media *flash card*. Media *flash card* merupakan salah satu media visual yang berisikan kata-kata yang dilengkapi dengan gambar yang dapat merangsang daya imajinasi anak.

Pemilihan media *flash card* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak di Taman Kanak-kanak Kuncup Melati I Grogol VIII, Parangtritis. Dengan menggunakan media *flash card*, penguasaan kosakata anak-anak akan lebih meningkat. Anak-anak juga mempunyai semangat untuk belajar karena media pembelajaran yang di gunakan lebih menarik dan belum biasa digunakan di kelas tersebut. Selain itu, media *flash card* dapat mempermudah anak didik untuk mengingat kata-kata atau kosakata karena anak-anak berpartisipasi langsung pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak kelompok B Taman Kanak-kanak Kuncup Melati I Grogol VIII, Parangtritis, Bantul.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “ Penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Kuncup Melati I Grogol VIII, Parangtritis, Bantul.”