

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KOSAKATA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG BERMEDIA FLASH CARD PADA ANAK KELOMPOK A

Ifa Zumrotin  
Mas'udah

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
Jln. Teratai No. 4 Surabaya (ifaalfaros@gmail.com).

**Abstract:** *Based on the observation research, there are 70% from 10 children that still lack of recognizing words because the education model is still using lecturing model with write board as the media. The purpose of this research is to find out the effectivity of the flash card as the learning media to recognize words at TK Darun Najah Pacet Mojokerto group A. The method of this research is using the class action. Subject in this research is 10 children, 6 boys and 4 girls at TK Darun Najah pacet Mojokerto group A. So, the researcher using flash card method to help increase children ability to recognize word. From this result, we can conclude that through flash card, children can know about word.*

**Keywords :** *words, straight learning activity, flash card*

**Abstrak :** Berdasarkan dari hasil observasi, terdapat 70% dari 10 anak yang masih kurang dalam mengenal kosakata karena penggunaan model pengajaran diskusi dengan papan tulis sebagai media. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas anak dan tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A TK Darun Najah yang berjumlah 10 anak, 6 laki-laki an 4 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran langsung bermedia flash card dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata.

**Kata Kunci :** Kosakata, Model Pembelajaran Langsung, *Flash Card*

Kemampuan mengenal kosakata merupakan kemampuan berbahasa yang sedang berkembang pesat saat ini, dapat kita katakana bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang dimiliki seseorang atau pun juga dimiliki seorang pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Sebagai perluasan dari batasan ini, dapat kita katakana bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki seseorang atau pun juga dimiliki seorang pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki,

semakin terampil pula seorang dalam berbahasa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana aktivitas anak dan tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia flash card dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak Kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto?”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas anak dan tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia flash card dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto

Berdasarkan pengamatan di lapangan, permasalahan yang dihadapi anak TK Darun Najah khususnya kelompok A atau usia 4-5 tahun yaitu banyak anak yang belum mampu meningkatkan kemampuan mengenal kosakatanya, hal ini dibuktikan saat anak diminta menyebutkan nama benda disekitar lingkungan sekolah dan menyebutkan nama benda yang berhuruf awal sama hanya 30% anak saja yang mampu, permasalahan ini terjadi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata selama ini menggunakan model pembelajaran diskusi bermedia papan tulis dan LKA (Lembar Kerja anak) buku-buku yang gambarnya tidak berwarna sehingga kurang menarik bagi anak.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran langsung bermedia *Flash card* untuk meningkatkan kemampuan

kosakata. Menurut Driscoll dalam (Masitoh, dkk. 2010: 7.27) menjelaskan model pembelajaran langsung adalah strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak-anak untuk mengenal istilah-istilah, strategi, informasi factual, dan kebiasaan-kebiasaan. Pembelajaran langsung lebih dari sekedar menceritakan atau menunjukkan sesuatu yang sederhana kepada anak, tetapi merupakan gabungan dari modelling, analisis tugas, penghargaan yang efektif, menginformasikan, *do-it-signal* dan tantangan (Hamruni 2012: 5). Model pembelajaran langsung dan bermedia *flash card* yaitu kartu berukuran 8x12 cm yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu dan merangsang otak untuk lebih lama mengingat isi dari gambar yang disampaikan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung bermedia *flash card* dikarenakan model pembelajaran langsung memberikan kesempatan anak secara langsung untuk mendapatkan pengalaman mempraktekkan apa yang dipelajari dan bermedia *flash card* dapat menarik minat anak untuk belajar serta menguatkan ingatan anak menerima informasi yang disampaikan dalam gambar *flash card*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja

dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dan diupayakan adanya perbaikan (Arikunto, 2009: 3). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan untuk mengetahui model pembelajaran langsung bermedia *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dikarenakan fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa anak dalam melakukan interaksi di dalam kelas, sehingga guru tidak meninggalkan tugas mengajar tetapi tetap seperti hari biasa mengajar di kelas, melakukan penelitian tindakan kelas ini tetap bisa berjalan dan anak-anak tidak merasa diawasi atau diteliti.

Pelaksanaan penelitian menggunakan empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi (Arikunto, 2009: 3) yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral) artinya semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahan atau pencapaian hasilnya.

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Darun Najah Desa Sajen Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto dengan subyek penelitian anak kelompok A TK Darun Najah yang berjumlah 10 anak tahun pelajaran 2014/2015 dan terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan dokumentasi yang dianalisis secara statistik

deskriptif. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak lembar observasi tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika hasil siklus I mencapai 80% anak memperoleh minimal bintang 3, jika indikator keberhasilan tersebut belum tercapai pada siklus I maka akan dilanjutkan pada siklus II dengan adanya rencana perbaikan pada refleksi siklus I.

## HASIL

Berdasarkan Observasi yang dilakukan sebelum tindakan yaitu bulan Oktober, bahwa kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok A TK Darun Najah masih banyak anak yang belum maksimal dalam kemampuan mengenal kosakata, hal ini dibuktikan dari 10 anak hanya 30% anak yang mampu menyebutkan 5-6 nama benda di sekitar lingkungan sekolah dan menyebutkan nama benda yang mempunyai huruf awal sama. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan model pembelajaran diskusi yang bermedia LKA, dan papan tulis. Sehingga anak tidak mendapatkan kesempatan mempraktekkan langsung materi yang diterima dan peran anak dalam pembelajaran juga kurang optimal.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus I ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 24 Nopember 2014 dan difokuskan pada

indikator menyebutkan nama benda di sekitar lingkungan sekolah. Adapun proses pembelajarannya dilakukan di kegiatan awal dengan penjabaran sebagai berikut. Anak dikondisikan posisi menghadap guru, dan memastikan tidak ada anak yang pandangannya terhalangi, selanjutnya guru mengajak “tepuk konsentrasi” Tepuk konsentrasi (prok prok) konsentrasi 3x. Setelah anak dapat fokus guru menjelaskan media flash card yang akan digunakan dan cara bermain yang akan dilakukan, flash card ditata secara berurutan sesuai dengan gambar yang memiliki huruf awal sama (baju, bantal, balon, bunga, bola, dst) dengan tujuan agar anak dengan mudah menirukan kata dan mudah mengingat nama-nama gambar yang memiliki huruf awal sama, selanjutnya guru akan menyebutkan gambar yang diperlihatkan pada anak secara cepat dan meminta anak untuk menirukannya. Guru menyebutkan bantal, sambil memperlihatkan gambar bantal pada anak, setelah anak menirukan kata tersebut secara bersama-sama guru kemudian membalik pada gambar berikutnya, pensil, dan anak menirukan kata tersebut dan seterusnya sampai susunan gambar yang disiapkan guru habis. Selanjutnya guru memberikan satu kartu pada satu anak untuk mengamati gambar yang ada dan menyebutkan nama gambar, kemudian anak diminta untuk memberikan kartu tersebut pada teman di sebelahnya secara bergiliran dengan menyebutkan nama benda pada gambar yang ada pada

flash card, dan guru memberikan kartu gambar lagi pada anak tersebut dan seterusnya. Selama kegiatan berlangsung guru mengamati semua aktivitas anak di dalam kelas sesuai dengan aspek yang akan dinilai. Setelah anak selesai melaksanakan semua kegiatan selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada anak yaitu “benda apa saja yang ada di sekitar lingkungan sekolah?”, “benda apa saja yang ada di dalam kelas?”, untuk mengetahui apakah anak sudah mengenal nama benda di sekitar lingkungan yang sebelumnya sudah perlihatkan gambar-gambarnya oleh guru. Setelah anak menjawab, guru memberikan pujian sebagai penguatan kepada anak.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Nopember 2014 dengan fokus indikator menyebutkan nama benda yang mempunyai huruf awal sama. Adapun tindakannya dilakukan pada kegiatan awal dengan rincian kegiatan sebagai berikut. Anak dikondisikan posisi menghadap guru, dan memastikan tidak ada anak yang pandangannya terhalangi, selanjutnya guru mengajak “tepuk konsentrasi” Tepuk konsentrasi (prok prok) konsentrasi 3x. Setelah anak dapat fokus guru menjelaskan media flash card yang akan digunakan dan cara bermain yang akan dilakukan, penataan urutan gambar pada flash card diurutkan berdasarkan huruf awal yang sama (buku, bunga, baju, bantal dll) dengan tujuan anak akan lebih mengingat nama benda yang mempunyai huruf awal sama. Selanjutnya guru akan menyebutkan

gambar yang diperlihatkan pada anak secara cepat dan meminta anak untuk menirukannya. Guru menyebutkan bantal, sambil memperlihatkan gambar bantal pada anak, setelah anak menirukan kata tersebut secara bersama-sama guru kemudian membalik pada gambar berikutnya, pensil, dan anak menirukan kata tersebut dan seterusnya sampai susunan gambar yang disiapkan guru habis. Selanjutnya guru memberikan satu kartu pada satu anak untuk mengamati gambar yang ada dan menyebutkan nama gambar, kemudian anak diminta untuk memberikan flash card tersebut pada teman di sebelahnya secara bergiliran dengan menyebutkan nama benda pada gambar yang ada pada flash card, dan guru memberikan flash card lagi pada anak tersebut dan seterusnya. Selama kegiatan berlangsung guru mengamati semua aktivitas anak di dalam kelas sesuai dengan aspek yang akan dinilai. Setelah anak selesai melaksanakan semua kegiatan guru selanjutnya mengajukan pertanyaan kepada anak yaitu, “benda apa saja yang memiliki huruf awal sama?” untuk mengetahui apakah anak sudah mengenal nama benda di sekitar lingkungan dan nama benda yang memiliki huruf awal sama yang sebelumnya sudah ditanyakan oleh guru. Setelah anak menjawab, guru memberikan pujian sebagai penguatan kepada anak.

Refleksi berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa aktivitas anak pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan kedua kegiatan

masih ada anak yang tidak mendengarkan penjelasan guru pada awal pelajaran antara lain :, masih ada anak yang tidak menirukan menyebutkan nama benda yang ada di sekolah dan masih ada anak yang tidak menirukan menyebutkan nama benda yang berhuruf awal sama sehingga berpengaruh juga terhadap pencapaian kemampuan mengenal kosakata yang hasilnya menunjukkan tindakan yang dilakukan pada siklus I juga masih belum memenuhi indikator pencapaian yaitu 80% anak mampu mencapai minimal bintang 3. Dari indikator menyebutkan nama benda di lingkungan sekolah masih ada 40% anak yang belum tuntas belajar dan pada indikator menyebutkan nama benda dengan huruf awal yang sama masih ada 60% anak belum tuntas belajar. Dari hasil refleksi yang dilakukan didapatkan rencana perbaikan pada siklus kedua yaitu: sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru menertibkan anak-anak agar dapat fokus terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan dan mengingat informasi apa yang disampaikan oleh guru tentang kegiatan apa yang akan dilakukan di dalam kelas, sebelum memulai kegiatan belajar guru mengajak anak-anak untuk berbincang-bincang tentang kegiatan apa yang akan dilakukan di dalam kelas, guru akan mengajak anak untuk menyebutkan bersama-sama nama-nama benda yang ada di sekitar anak sehari-hari secara bergantian agar anak terbiasa untuk berbicara secara bergantian dan guru harus berperan aktif dalam mengoptimalkan peran anak

dalam pembelajaran serta memotivasi anak agar bersemangat dan tidak ragu-ragu dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 27 Nopember 2014 dan tindakan dilakukan pada kegiatan awal dengan rincian kegiatan sebagai berikut. Langkah-langkah kegiatannya adalah guru menyiapkan papan flannel di sebelah kiri, di depan barisan anak, guru menyiapkan wadah berisi gambar-gambar yang nanti akan disebutkan dan ditempelkan pada papan flanel. Setelah persiapan selesai, guru menjelaskan aturan permainannya dan mencontohkan (mempraktekkan) sebagai berikut: Guru menanyakan benda apa saja yang ada di sekitar lingkungan sekolah (kelas) setelah anak menjawab maka anak akan mencari gambar yang telah disebutkan pada wadah yang telah disediakan untuk ditempelkan pada papan flannel, misalnya anak mampu menyebutkan lima benda maka anak akan mencari gambar benda-benda tersebut. Setelah menemukan gambar kemudian anak berlari menuju papan flannel yang berada di ujung sebelah kanan dan menempelkannya sambil menyebutkan nama benda tersebut. Anak kembali ke barisan tetapi menuju barisan yang paling belakang, dan anak di barisan paling depan melakukan hal yang sama seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran dan sampai gambar yang disediakan guru habis. Setelah kegiatan selesai guru melakukan penguatan dengan mengajak

anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Siklus II pertemuan kedua dilakukan Bermain flash card dengan bermain pada kegiatan awal. Dalam permainan flash card hari ini guru mengajak anak bermain diluar ruangan, anak diminta berbaris disebelah kanan menjadi dua barisan. Guru menyiapkan papan flannel di sebelah kiri, di depan barisan anak, guru menyiapkan wadah berisi gambar-gambar yang nanti akan di pasangkan. Setelah persiapan selesai, guru menjelaskan aturan permainannya sebagai berikut: Anak mengambil gambar yang ada di depannya dan menyebutkan nama gambar (misalnya baju) kemudian anak mencari gambar yang mempunyai suku huruf awal yang sama (misalnya balon) kemudian anak menyebutkan nama gambar-gambar yang telah didapatkan, kemudian anak berlari menuju papan flannel yang berada di ujung sebelah kanan dan menempelkannya. Anak kembali ke barisan tetapi menuju barisan yang paling belakang, dan anak di barisan paling depan melakukan hal yang sama seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran dan sampai gambar yang disediakan guru habis. Setelah selesai guru akan melakukan penguatan terhadap anak dengan menanyakan kembali nama benda yang huruf awalnya sama yang telah ditempelkan anak pada papan flannel.

Hasil refleksi dari data yang diperoleh diketahui bahwa Anak-anak juga semakin menunjukkan rasa semangat dalam berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata, prosentase yang diperoleh juga meningkat, jika aktivitas anak pada siklus I prosentasenya adalah 65% pada siklus II meningkat menjadi 85%. Pada tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia *flash card* pada siklus I prosentasenya 50% maka pada siklus II meningkat menjadi 85%. Sehingga dapat dikatakan bahwa prosentase yang diperoleh telah mencapai kriteria yang diharapkan dan penelitian ini dikatakan berhasil.

## PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan siklus I prosentase ketuntasan aktivitas anak pertemuan pertama mencapai 60% dan pada pertemuan kedua prosentase ketuntasan yang diperoleh adalah 70%, dan termasuk dalam kriteria baik, sehingga rata-rata prosentase yang diperoleh adalah 65% tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 80% jumlah anak aktif dalam pembelajaran. Dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II perolehan prosentase mengalami peningkatan dari perolehan prosentase pada siklus I. Pertemuan pertama prosentase yang diperoleh yaitu 80% dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 90% sehingga rata-rata prosentase yang diperoleh 85% termasuk kriteria sangat baik dan telah memenuhi target indikator 80% jumlah anak aktif dalam pembelajaran.

Tingkat efektivitas model pembelajaran langsung bermedia *flash card* siklus I pada indikator menyebutkan nama benda di sekitar

lingkungan sekolah prosentasenya adalah 40% anak belum tuntas dan 60% anak tuntas belajar, sedangkan indikator menyebutkan nama benda yang memiliki huruf awal sama diperoleh prosentase 60% anak belum tuntas belajar dan 40% anak tuntas belajar. Pada siklus II indikator menyebutkan nama benda di sekitar lingkungan sekolah prosentasenya adalah 10% anak belum tuntas belajar dan 90% anak tuntas belajar, untuk indikator menyebutkan nama benda yang memiliki huruf awal sama diperoleh prosentase 20% anak belum tuntas belajar dan 80% anak tuntas belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung bermedia *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

Aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata melalui model pembelajaran langsung bermedia *flash card* mengalami peningkatan pada siklus I yaitu pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2 meningkat dari 60% menjadi 70% dan siklus II pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2 meningkat dari 80% menjadi 90%, hal ini di tunjukkan bahwa anak yang tidak aktif dikelas menjadi aktif misalnya dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, anak juga tidak malu

untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

Model pembelajaran langsung bermedia flash card dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata, hal ini dapat dibuktikan sebelum dilakukan tindakan model pembelajaran langsung bermedia flash card kemampuan mengenal kosakata anak kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto masih kurang dalam hal menyebutkan nama-nama benda disekitar lingkungan sekolah dan menyebutkan nama benda yang mempunyai huruf awal sama. Setelah dilakukan tindakan dengan model pembelajara langsung bermedia flash card kemampuan mengenal kosakata kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto mengalami peningkatan. Dibuktikan dengan data pada siklus pertama persentase keberhasilannya pada indikator 1 60%, indikator 2 60% dan indikator 3 40%, kemudian pada siklus kedua persentasenya meningkat yaitu indikator 1 mencapai 90%, indikator 2 mencapai 90% dan indikator 3 mencapai 80%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada Kelompok A TK Darun Najah Pacet Mojokerto.

#### **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan yaitu: Untuk meningkatkan kemampuan berbicara mengenal kosakata pada anak usia dini dalam menyebutkan nama-nama benda disekitar lingkungan

sekolah dan menyebutkan nama benda yang mempunyai huruf awal sama di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan guru dengan model pembelajaran langsung bermedia flash card.

Agar anak tidak cepat bosan, dalam penerapan media flash card untuk meningkatkan penguasaan kosakata di dalam kelas, guru dapat menerapkannya melalui kegiatan atau permainan yang menyenangkan agar dapat merangsang keaktifan belajar anak dalam meningkatkan penguasaan kosa kata.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas, 2000. Permainan Membaca dan Menulis Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2009. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hasan, Maimunah. 2010. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Jogjakarta: DIVA Press.
- Hamruni. 2012: Strategi Pembelajaran. Yogyakarta. Insan Madani.
- Hildayani, Rini, dkk. 2008. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth B. 1990. Perkembangan Anak. Jilid I. Jakarta. Erlangga.
- Saryono, Djoko dan Soedjito. 2006 Terampil Menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia. Malang. PT.Alfath Putra.