

Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar

Niswatin Nurul Hidayati

STAI Al Hikmah Tuban

Email: niswatinnh@gmail.com

Abstract

This research aimed to determine the level of English language mastery and improvement of group A at RA Terpadu An-Nisa' by using flash card that has not been previously used in that school. The method used in this research is Classroom Action Research, in which in the process there are four repeating cycles, they are preparation/planning, implementation, observation and reflection. In doing so, the researcher does not work by herself, but in collaboration with classroom teacher of group A. The data of this research is the mastery of English vocabulary, where the process of data collection was carried out by observation, interviews, and documentation. The subjects were students of group A at RA Terpadu An-Nisa'. This research was conducted in two cycles, in which the results showed that there is an increasing of English vocabulary mastery with flash card as its media. In the pre-cycle observation showed that the percentage of children scoring average was 47.07%. Then, in the first cycle with the use of flash cards, the obtained scoring percentage was 61.83%, with an increase of 14.76%. In the next assessment cycle on the students reached an average score of 87.5%, with an increase of 25.67% from the previous cycle. Thus, it can be said that the use of flash cards in English language learning at RA Terpadu An-Nisa' is suitable for use as an effort to increase vocabulary, especially in group A.

Keywords: *vocabulary, flash card, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia, bahkan bahasa ini telah masuk dalam kurikulum pendidikan negara ini dari jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, sampai perguruan tinggi. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Latif dkk, 2013:25-26). Berbagai aspek dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, yang meliputi sosial, kemandirian, emosi, agama, nilai moral. Disamping itu, kemampuan dasar yang meliputi aspek kognitif, fisik motorik, seni dan bahasapun pun dikembangkan.

Dunia anak merupakan dunia bermain, dimana dari kegiatan tersebut banyak aspek perkembangan anak yang ditumbuhkan (Adriana, 2011:45). Ia juga menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat permainan, yaitu a) melatih kemampuan motorik, b) melatih konsentrasi, (c) mengenalkan konsep sebab akibatd) melatih bahasa dan wawasan. serta e) mengenalkan warna dan bentuk (Adriana, 2011:50). Sehingga, dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan aspek kebahasaan, terutama bahasa Inggris anakpun dapat dikembangkan melalui permainan edukatif. Di dalam tulisan singkat ini, penulis akan berfokus pada alat permainan berupa kartu bergambar (*flashcard*)

Menurut Hasan (dalam Lestari, 2012:8) *flashcard* adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin. Ia juga menyebutkan bahwa *flash card* memiliki banyak manfaat, misalnya a) dapat membaca pada usia dini b) mengembangkan daya ingat otak kanan c) melatih kemampuan konsentrasi balita d) memperbanyak perbendaharaan kata dari balita dan e) anak akan dapat mendapat dua manfaat sekaligus, mengerti bahasa Inggris dan mengenal jenis-jenis binatang, buah, sayur, dll.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait dengan penggunaan media ini pada anak usia dini (AUD), misalnya Lestari (2012) dalam naskah publikasinya yang berjudul *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kartu Gambar (Flash Card) pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. Margaret (2014) juga meneliti penggunaan *flash card* dalam penelitiannya yang berjudul *The Impact of Flashcards on Preschool Learners' Acquisition of English Language Pre-Reading Skills in Kapkesosio Zone, Bomet County*. Hal serupa juga dilakukan oleh Prasetyaningsih (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten*. Di samping itu, ada pula penelitian Komachali (2012) dengan judul *The effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. Berbeda dengan penelitian lainnya, dalam penelitiannya, Komachali menggunakan *flash card* pada golongan *pre-university students*.

Dengan menggunakan *flash card*, anak akan dilatih untuk mengenal kosa kata bahasa Inggris, dimana kemampuan ini akan menjadi modal yang penting bagi anak ketika nantinya ada di jenjang pendidikan selanjutnya. Kosa kata (*vocabulary*) dapat dikatakan sebagai kemampuan yang "wajib" dimiliki oleh pembelajar bahasa, khususnya bahasa asing. Dengan menguasai banyak kosa kata, maka kemampuan berbicara (*speaking*), menulis (*writing*), ataupun membaca (*reading*) akan menjadi lebih baik. Pernyataan ini senada dengan apa yang disampaikan Laufer (1997) bahwa "*Vocabulary learning is at the heart of language learning and language use*". Komachali (2012:2) juga menyebutkan bahwa "*Vocabulary is an separable part of any language learning process. It would be impossible to learn language without vocabulary*". Sehingga, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosa kata, khususnya bahasa Inggris akan menjadi modal yang baik sehingga nantinya dapat dikembangkan dalam penguasaan kemampuan bahasa ini di bidang yang lain. Salah satu RA (Raudlatul Athfal), yaitu RA Terpadu An-nisa' yang ada di Kecamatan Tambakboyo, tepatnya di Desa Dasin sadar akan kebutuhan pembelajaran bahasa asing bagi anak usia dini. Sehingga, bahasa Inggris pun telah diajarkan di sekolah ini. Namun, berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh penulis, *flashcard* belum digunakan sebagai media untuk memperkenalkan kosa kata bahasa Inggris bagi para siswa di

RA tersebut. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengamati penggunaan *flash card* sebagai upaya untuk meningkatkan kosakata pada anak, khususnya pada kelompok A dari RA Terpadu An-nisa.

LANDASAN TEORI

Penguasaan Kosa Kata (*Vocabulary*)

Kosa kata (*vocabulary*) menjadi salah satu kunci untuk menguasai suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), maupun *writing* (menulis). Pernyataan ini senada dengan apa yang disampaikan Laufer (1997) bahwa "*Vocabulary learning is at the heart of language learning and language use*. Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Komachali (2012:2) juga menyebutkan bahwa "*Vocabulary is an separable part of any language learning process. It would be impossible to learn language without vocabulary*. Sehingga, semakin kaya kosakata seseorang, maka akan semakin membantu dalam penguasaan bahasa, dalam al ini bahasa Inggris. Chen (dalam Hasanah, 2011) menyebutkan bahwa "*When learners get richer vocabulary, it will also help their English mastery, both speaking and writing ability. For example, writing is stated as a complex skill, which requires the ability of language itself, the organization, and vocabulary*."

Sehingga, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini akan menjadi modal bagi mereka untuk menguasai semua aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa asing tersebut dengan baik. Alqahtani (2015) dalam tulisannya menyataka bahwa "*Vocabulary is often viewed as a critical tool for second language learners because the lack of this will impede the successful of their communication*." Di samping untuk tujuan komunikasi, penguasaan kosakata juga membantu dalam kemampuan membaca (*reading*). Hal ini diungkapkan oleh Adam & Collins (1997 dalam August *et al.*, 2005) yang menyatakan bahwa "*past models of reading considered vocabulary knowledge an important source of variation in reading comprehension, particularly as it affects higher-level language processes such as grammatical processing, construction of schemata, and text models*." Pendapat yang serupa juga diungkapkan oleh Carver (1994) bahwa jika

seseorang tidak menguasai kosakata maka proses membacanya akan terganggu, sehingga penguasaan kosakata menjadi penting dalam membaca. Ia mengungkapkan “*Skilled readers can tolerate a small proportion of unknown words in a text without disruption of comprehension and can even infer the meanings of those words from sufficiently rich contexts. However if the proportion of unknown words is too high, comprehension is disrupted.*” (August et al., 2005)

Pengajaran kosakata pada permulaan pengajaran bahasa Inggris memang sangat tepat jika diterapkan pada anak-anak, khususnya anak usia dini. Pengajaran kosakata sederhana akan mudah diingat oleh anak-anak. Suyanto (2008 dalam Lestari 2012:6) menyebutkan bahwa terdapat beberapa ciri bahan ajar yang diberikan kepada anak usia dini, yaitu:

1. Tata bahasa sederhana sekali
2. Jenis dan kelengkapan kosakata perlu diberikan karena hampir tidak ada pelajaran bahasa di luar kelas
3. Kosakata terbatas, oleh karena itu perlu diberikan karena hampir tidak ada pelajaran bahasa di luar kelas.
4. Siswa hampir tidak mendengar bahasa Inggris di sekitarnya maka perlu latihan pelafalan yang diulang-ulang
5. Kosakata yang dipakai adalah bahasa sehari-hari dan sederhana untuk komunikasi

Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Kedua

Lightbown dan Spada (2000:52-61) menyebutkan bahwa terdapat 7 hal yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu intelligence, aptitude, personality, motivation and attitudes, learners preferences, learner beliefs, dan age of acquisition.

Intelligence

Penelitian yang dilakukan di Kanada menunjukkan bahwa intelligence memiliki hubungan yang erat dalam perkembangan bahasa kedua anak-anak Perancis yang mencakup reading, grammar, serta vocabulary. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa tingkat intelegensi anak tidak berhubungan dengan kemampuan berbicara (oral productive skill). Hal yang serupa juga ditemukan dalam beberapa penelitian lain. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat intelegensi

memang menjadi faktor yang kuat ketika berhubungan dengan analisis bahasa dan pembelajaran tata bahasa, namun faktor tersebut tidak terlalu kuat ketika dihubungkan dengan komunikasi dan interaksi.

Aptitude

Aptitude dikenal pula dengan istilah “bakat”. Dengan mengetahui bakat yang ada pada setiap siswa maka akan membuat para guru dapat membantu para siswa mereka untuk memilih kelas tertentu yang cocok dengan siswa. Jika para guru belum mengetahui bakat yang dimiliki siswa-siswanya, maka ada baiknya guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang sekiranya dapat mengakomodasi bakat-bakat tersebut.

Personality

Disebutkan bahwa beberapa jenis kepribadian (personality) memiliki dampak atau dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa kedua, namun pengaruh tersebut tidak mudah untuk ditunjukkan secara empiris. Misalnya, salah satu penelitian menunjukkan bahwa pembelajar dengan karakter extrovert dianggap cocok untuk proses pembelajaran bahasa. Namun, kesimpulan ini tidak sepenuhnya didukung oleh peneliti-peneliti lain. Yang perlu menjadi catatan adalah bahwa terlepas dari kontroversi tentang masalah ini, banyak peneliti yang percaya bahwa kepribadian akan terlihat memiliki pengaruh penting dalam kesuksesan pembelajaran bahasa.

Motivation and attitudes

Terdapat banyak sekali penelitian tentang peran dari motivation and attitudes dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa kedua. Hampir keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan attitude yang positif berhubungan dengan kesuksesan dalam pembelajaran bahasa kedua. Namun, penelitian-penelitian tersebut tidak dapat secara tepat (precise) menunjukkan bagaimana motivasi tersebut berhubungan.

Learners preference

Para pembelajar akan memiliki kecenderungan tertentu untuk menguasai materi baru yang didapat. Istilah yang biasanya digunakan adalah learning style yang digunakan untuk menggambarkan cara yang alami, yang biasa digunakan atau cara yang dipilih untuk menyerap, memproses, menguasai informasi atau kemampuan baru tertentu. Beberapa contoh

learning style yang ada, misalnya visual, aural, serta kinaesthetic

Learner beliefs

Pembelajar bahasa kedua tidak selalu sadar dengan learning style yang mereka miliki, namun mereka memiliki kepercayaan tertentu tentang bagaimana instruksi terbaik bagi mereka dalam pembelajaran. Kepercayaan (belief) semacam ini biasanya didasarkan pada pengalaman terdahulu.

Age of acquisition

Di dalam penelitian disebutkan bahwa pada keluarga imigran, anak-anak yang ada dalam keluarga tersebut dapat menguasai bahasa kedua layaknya native speaker, namun orangtua atau orang dewasa tidak dapat mencapai tingkat tersebut. Penjelasan untuk hal ini adalah bahwa seperti padapemerolehan bahasa pertama yang memiliki critical period, maka hal yang sama juga berlaku pada penguasaan bahasa kedua.

Media Pembelajaran AUD

Media pembelajaran menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran anak usia dini. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Terdapat tiga jenis media pembelajaran AUD yang biasanya digunakan di Indonesia, yaitu media visual/grafis, media audio, dan media proyeksi (audio-visual) (Latif dkk., 2013:152-155). Media visual/grafis, adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini yang tampaknya paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini. Beberapa contoh media grafis adalah gambar/foto, skema, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel (flanel board), dan papan buletin (bulletin board)

Media audio, adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Media proyeksi (audio-visual). Pada dasarnya jenis media ini menyerupai media grafis, namun perbedaannya adalah bahwa pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan

pesan media bersangkutan. Beberapa jenis media proyeksi adalah film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan simulasi.

Kartu Bergambar (Flash Card)

Salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar (flash card). Jika dilihat dari jenis, kartu bergambar dapat dikatakan tergolong ke dalam media visual/grafis. Flash card merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat (1 gambar per detik) untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin (Hasan, 2009:65)

1. Digunakannya media dalam pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran itu sendiri. Latif dkk. (2013, 165-166) menyebutkan bahwa Badru Zaman dan Cucu Eliyawati menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
7. Memberikan perangsang, pengalamanm dan persepsi yang sama bagi siswa.

Secara lebih spesifik, Hasan (2009:66) menyebutkan manfaat dari media flash card, yaitu :

1. Dapat membaca pada usia dini
2. Mengembangkan daya ingat orak kanan

3. Melatih kemampuan konsentrasi balita
4. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus, mengerti bahasa Inggris dan mengenal jenis-jenis binatang, sayur, buah, dll.

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dikenal pula dengan istilah *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan RA Terpadu An-nisa' Desa Dasin Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai April 2017. Subjek penelitian adalah anak-anak di kelas A tahun ajaran 2016/2017 RA Terpadu An-nisa' Desa Dasin Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban. Jumlah anak yang ada di kelas ini adalah 14 anak, yang terdiri dari 10 siswa dan 4 siswi. Data dalam penelitian ini adalah penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini yang ada di kelompok A tahun ajaran 2016/2017 RA Terpadu An-nisa' Desa Dasin Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban. Di samping itu, data juga diperoleh dari para informan, peristiwa serta hasil dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi peningkatan kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris, sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Peningkatan Kosa Kata

No.	Indikator	Butir Amatan	Jumlah
1.	Menirukan beberapa kosakata bahasa Inggris	Anak mampu menirukan kembali beberapa kata dalam bahasa Inggris Anak mampu menirukan dan menyebutkan arti beberapa kosa kata bahasa Inggris Anak mampu menghafal beberapa kosa kata dalam bahasa Inggris	3
2.	Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan pada gambar	Anak mampu menyebutkan nama gambar dalam bahasa Inggris Anak mampu menyebutkan nama gambar dalam bahasa Inggris beserta artinya Anak mampu menunjukkan gambar yang sesuai dengan perintah menggunakan bahasa Inggris	4

		Anak mampu mengambil gambar yang sesuai dengan perintah menggunakan bahasa Inggris	
3.	Menghubungkan kata dan gambar	Anak mampu menghubungkan kata dalam bahasa Inggris dan gambar	1
Jumlah			8

Cara untuk menentukan butir amatan adalah dengan memberikan skor dengan ketentuan berikut:

- 1 = Anak tidak mencoba atau tidak melakukan kegiatan
- 2 = Anak mampu dengan banyak bantuan, baik guru ataupun teman
- 3 = Anak mampu dengan sedikit bantuan
- 4 = Anak mampu melakukan tanpa bantuan

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menjumlahkan skor yang dicapai masing-masing anak pada setiap butir amatan
- b) Membuat tabulasi skor peningkatan kosa kata bahasa Inggris dengan kartu bergambar (*flash card*)
- c) Menghitung presentase peningkatan kosa kata bahasa Inggris dengan kartu bergambar (*flash card*) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{presentase pencapaian} = \frac{\text{jumlah skor amatan yang dicapai anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- d) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan
- e) Skor maksimum = $4 \times 8 = 32$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Kelas Sebelum Penggunaan *Flash Card*

Secara umum aspek yang dikembangkan di RA Terpadu An-nisa' meliputi nilai agama, moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan kemandirian. Pada institusi ini pengembangan aspek kebahasaan anak meliputi bahasa Indonesia, bahasa

Arab, dan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa pada RA Terpadu An-nisa' khususnya pada kelompok A berupa kosakata dan kalimat pendek yang digunakan sehari-hari, misalnya menggunakan *How are you, Good morning, I'm fine*, dan lain sebagainya. Metode pengajaran bahasa Inggris yang digunakan adalah dengan menirukan kembali kosakata yang disebutkan oleh guru, tanya jawab, serta menggunakan beberapa lagu. Di dalam pengamatan yang dilakukan, *Flash Card* belum digunakan dalam proses pembelajaran dan peningkatan kosakata bahasa Inggris.

Pada tanggal 15 Maret 2017, penulis melakukan pengamatan pada pembelajaran bahasa Inggris sebelum penggunaan *Flash Card*. Pada hari itu kelas dimulai dengan bacaan do'a dan guru kelas mulai mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu *Assalamualaikum How are you?* untuk membuat anak-anak semangat di pagi hari itu. Pembelajaran bahasa Inggris dilanjutkan dengan menghafalkan *parts of the body* (bagian-bagian tubuh) seperti *head, hair, eyes, nose, mouth, lips, ears, hands, finger, chest, stomach, knee*, dan *leg*. Pada saat menghafal bagian tersebut, hampir semua anak telah menghafal kosakata tersebut, hanya dua anak yang masih tidak dapat menirukan dengan baik.

Kemudian, guru memperagakan beberapa gerakan yang menggambarkan binatang tertentu. Para siswa menebaknya dengan berbagai macam nama binatang. Setelah tebakan anak-anak benar, kemudian guru meminta untuk menyebutkan kata bahasa Inggris dari apa yang diperagakan, misalnya *duck, dog, butterfly, ant*, dan sebagainya. Pada saat itu, tidak semua siswa dapat menyebutkannya dalam bahasa Inggris, dan guru harus mengulang kata tersebut sehingga dapat ditirukan oleh mereka. Setelah itu, guru mulai mengajak menyanyi dengan tema nama-nama binatang. Teks lagu tersebut adalah:

1. Kelinci *rabbit rabbit*
2. Burung-burung *bird*
3. Laba-laba *spider*
4. Ikan-ikan *fish*

Pada saat itu terlihat bahwa hanya beberapa anak yang menirukan karena sebagian dari mereka belum mampu menyanyikan lagu tersebut, sehingga sang guru harus mengulangnya berkali-kali sampai semua siswa mampu. Setelah itu, sang guru mengajak siswa untuk mulai berhitung,

yaitu mulai 1 sampai 60 dalam bahasa Inggris. Anak-anak di kelompok A melakukannya dengan baik, karena semua anak telah menghafalnya. Namun, penulis menemukan bahwa terdapat kesalahan pengucapan (*pronunciation*) dalam menyebutkan angka-angka tersebut, khususnya pada kata *fifteen, fifty, fifty one, fifty two*, dan seterusnya. Pada hari itu, guru juga memberikan beberapa kosa kata bahasa Inggris yang terlihat baru bagi anak-anak di kelas tersebut, yaitu kata *table, door, window, cupboard, o'clock, motorcycle*, serta *mirror*. Sehingga, terlihat bahwa anak-anak masih sulit menirukan maupun menyebutkan kosa kata tersebut. Dari pemaparan di atas, terlihat bahwa pembelajaran bahasa Inggris terutama pada penguasaan kosakata cukup baik dilakukan. Metode yang digunakan adalah dengan lagu dan proses pengulangan terus menerus. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penggunaan *flashcards* belum pernah dilakukan di RA Terpadu An-nisa.

Penggunaan *Flash Card* di Kelas

Persiapan Tahap I

Perencanaan tindakan dilakukan pada tanggal 16 Maret 2017 di RA Terpadu An-nisa'. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk melaksanakan kegiatan pada Pelaksanaan Tahap I. Beberapa hal yang didiskusikan adalah menyamakan persepsi antara peneliti dan guru kelas, usulan penggunaan *flash card* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelas A, usulan tema kelompok kosakata yang akan diajarkan, serta menentukan jadwal pelaksanaan pengajaran, dimana telah disepakati bahwa proses pembelajaran akan dilakukan selama 45 menit. Kemudian, tahap 1 dijadwalkan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 21 Maret 2017 dan 24 Maret 2017.

Berikut adalah beberapa hal yang disiapkan untuk digunakan pada pelaksanaan tahap I:

1. Peneliti mempersiapkan media berupa *flash card* dengan mengunduh beberapa gambar dari internet. Kelompok gambar tersebut terdiri dari benda-benda yang ada di sekitar siswa, misalnya *table, door, window, cupboard, o'clock, motorcycle, bicycle, blackboard, floor* serta *mirror*. Setelah gambar terunduh, peneliti membuatnya menjadi *flash card*.
2. Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas tentang materi apa saja yang disampaikan sebelum dan sesudah

pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, misalnya pembukaan pelajaran dengan salam, doa, serta beberapa lagu berbahasa Inggris, misalnya *assalamualaikum how are you, kelinci rabbit rabbit*, serta hafalan kosa kata bahasa Inggris yang sebelumnya telah dipelajari, misalnya bagian tubuh (*parts of the body*).

3. Peneliti bersama dengan guru kelas mempersiapkan permainan (*games*) berupa mengambil kartu dan menempelkannya di papan tulis. Aturan dalam permainan tersebut adalah guru menyebutkan kosakata bahasa Inggris dan anak-anak memilih gambar yang tepat untuk kemudian ditempelkan di papan tulis.
4. Di dalam permainan tersebut, akan ada 3 anak dalam setiap sesi permainan untuk dilombakan mana yang lebih cepat dan benar.
5. Kegiatan penutup dari kelas tersebut adalah berupa pengulangan kosa kata yang diajarkan pada hari itu. Kemudian, dilanjutkan dengan doa bersama dan ucapan salam dari sang guru.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa Tahap I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 21 dan 24 Maret 2017. Pertemuan pertama diberikan 5 kosakata, dan kemudian ditambahkan kembali sebanyak 5 kosakata pada pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan Tahap I

Seperti yang telah direncanakan sebelumnya, pelaksanaan pertemuan pertama Tahap I dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2017. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas pada saat itu sesuai dengan apa yang direncanakan oleh guru kelas dan peneliti. Pada pertemuan pertama ini digunakan 5 kosakata, yaitu *table, door, window, cupboard, o'clock*. Selanjutnya, 5 kosakata lain yang ditambahkan adalah *motorcycle, bicycle, blackboard, floor* serta *mirror* pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017.

Observasi, Analisis dan Refleksi Tahap I

Berdasarkan pada pelaksanaan Tahap I yang telah dilaksanakan, peneliti melihat bahwa anak-anak tertarik dengan penggunaan *flash card* karena adanya gambar yang menarik minat mereka, dari pada hanya sekedar deskripsi tanpa gambar. Namun, pada tahap tersebut juga masih ditemukan beberapa anak yang

kurang memperhatikan. Hal ini diatasi guru kelas dengan permainan (*games*) seperti yang telah dipersiapkan sebelumnya. Meskipun belum mencapai tahap maksimal, hasil dari Tahap I menunjukkan nilai 61.83% dari sebelumnya, yaitu 41.07%.

Persiapan Tahap II

Perencanaan tindakan dilakukan pada tanggal 27 Maret 2017 di RA Terpadu An-nisa'. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk melaksanakan kegiatan pada Pelaksanaan Tahap II, dengan melihat pada hasil yang telah dicapai pada tahap sebelumnya. Beberapa hal yang didiskusikan adalah menyamakan persepsi antara peneliti dan guru kelas, usulan tema kelompok kosakata yang akan diajarkan, serta menentukan jadwal pelaksanaan pengajaran, dimana telah disepakati bahwa proses pembelajaran akan dilakukan selama 45 menit. Kemudian, tahap II dijadwalkan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 April 2017 dan 7 April 2017.

Berikut adalah beberapa hal yang disiapkan untuk digunakan pada pelaksanaan tahap I:

1. Peneliti mempersiapkan media berupa *flash card* dengan mengunduh beberapa gambar dari internet. Kelompok kosakata yang disepakati adalah tentang *clothes* misalnya *uniform, skirt, shoes, socks, jacket, trousers, belt, pocket, tiedan hat*. Setelah gambar terunduh, peneliti membuatnya menjadi *flash card*.
2. Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas tentang materi apa saja yang disampaikan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, misalnya pembukaan pelajaran dengan salam, doa, serta beberapa lagu berbahasa Inggris. Di samping itu, pada Tahap II ini, sebelum diberikan penambahan kosakata baru, maka dilakukan *review* pada kosa kata yang sebelumnya tentang *things around*.
6. Peneliti bersama dengan guru kelas mempersiapkan permainan (*games*) berupa mengambil kartu dan menempelkannya di papan tulis. Aturan dalam permainan tersebut adalah guru menyebutkan kosakata bahasa Inggris dan anak-anak memilih gambar yang tepat untuk kemudian ditempelkan di papan tulis.

7. Di dalam permainan tersebut, akan ada 3 anak dalam setiap sesi permainan untuk dilombakan mana yang lebih cepat dan benar.
8. Kegiatan penutup dari kelas tersebut adalah berupa pengulangan kosa kata yang diajarkan pada hari itu. Kemudian, dilanjutkan dengan doa bersama dan ucapan salam dari sang guru.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa Tahap II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 dan 7 April 2017. Pertemuan pertama diberikan 5 kosakata, dan kemudian ditambahkan kembali sebanyak 5 kosakata pada pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan Tahap II

Berdasarkan pada pelaksanaan Tahap II yang telah dilaksanakan, peneliti melihat bahwa anak-anak yang telah belajar kosakata dengan *flash card* padatahap sebelumnya, mengingat dengan baik kosakata yang diberikan. Sehingga, dilakukannya Tahap II dengan kosakata baru tidak menjadi masalah. Meskipun begitu, tidak semua siswa menghafal kosakata dengan sangat baik, beberapa diantaranya masih tergolong 'cukup' karena masih memerlukan bantuan guru dan temannya untuk menjawab meskipun sedikit. Penggunaan *games* masih dilakukan dalam tahap ini. Di samping berfokus pada penggunaan *flash card*, guru kelas juga memberikan selingan berupa lagu-lagu yang masih ada kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh.

Observasi, Analisis dan Refleksi Tahap II

Pada Tahap II ini, anak-anak telah terbiasa menggunakan *flashcard* dengan permainan yang diberikan oleh guru kelas. Anak-anak yang sebelumnya masih kurang memperhatikan mulai ikut aktif meskipun masih dengan beberapa motivasi dari pihak guru kelas. Prosentase penguasaan kosa kata pada tahap ini adalah 87.5%

**Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris
kelompok A**

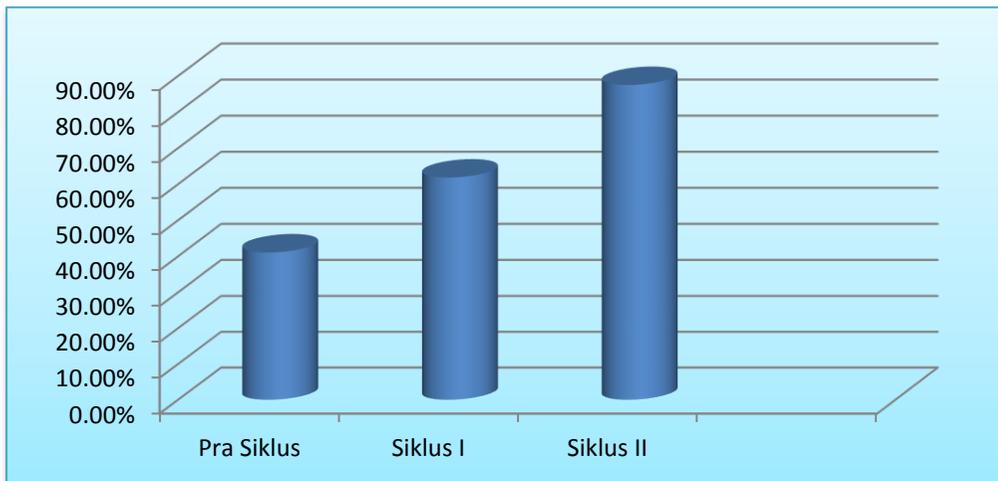
Tabel 2. Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Anak

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Metode	Tanya jawab	Tanya jawab	Tanya jawab
Media	Hanya mendeskripsikan	<i>Flash card</i>	<i>Flash card</i>
Tema	<i>Things around</i>	<i>Things around</i>	<i>Clothes</i>
Kosakata yang paling mudah diingat anak	<i>Doordan window</i>	<i>Table, door, dan window</i>	<i>Shoes, tie, dan jacket</i>
Kosakata yang paling sulit diingat anak	<i>Motorcycle, bicycle, dan mirror</i>	<i>Bicycle dan mirror</i>	<i>Socks, pocket, dan skirt</i>
Proses pembelajaran	Pembukaan, menyanyi, tanya jawab, review, penutup	Pembukaan, menyanyi, pengenalan media, tanya jawab, inti, games, review, penutup	Pembukaan, menyanyi, tanya jawa kosa kata sebelumnya, inti kegiatan dengan <i>flash card</i> , review, penutup
Observasi	Banyak kosakata dengan tema <i>things around</i> yang belum dikenal. Mayoritas siswa tidak mengetahui makna kata yang disebutkan. Hanya sebagian kecil anak saja yang telah mengetahui kosa kata tersebut, misalnya kata <i>door</i> dan <i>window</i> . Terdapat pula beberapa siswa yang tidak memperhatikan instruksi guru kelas. Prosentase penguasaan	Para siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan, mulai mengikuti instruksi guru kelas meskipun masih dengan banyak bantuan. Kemampuan pelafalan dan hafalan kosakata yang ada cukup meningkat. Hal ini karena anak senang dengan adanya permainan (games) yang dilakukan dengan <i>flash card</i> . Prosentase penguasaan kosakata adalah 61.83%	Anak-anak semakin terbiasa dengan penggunaan <i>flas card</i> dengan <i>games</i> yang diberikan pula. Anak-anak semakin aktif, dan hanya membutuhkan sedikit motivasi. Sehingga, dapat dikatakan bahwa Tahap II berjalan dengan lancar. Prosentase penguasaan kosakata pada tahap ini adalah 87.5%

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

	kosakata adalah 41.07%		
Analisis dan refleksi	Kosakata-kosakata tersebut belum biasa didengar atau diucapkan sebelumnya oleh anak-anak sehingga mereka sulit untuk menirukan dan belum mengetahui makna katanya.	Motivasi yan lebih terus diberikan kepada anak-anak yang masih belum fokus pada pembelajaran. Adanya <i>flash card</i> dan <i>games</i> membuat anak-anak bersemangat.	Proses pada tahap II ini dapat dikatakan lancar karena anak-anak yang sebelumnya perlu banyak motivasi sudah ikut aktif dalam pembelajaran.

Hasil dari pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan media *flash card* di atas dapat digambarkan ke dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Anak

Keterangan:

Pra siklus : Penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelompok A adalah 41.07%

Siklus I : Penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelompok A adalah 61.83%

Siklus II : Penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelompok A adalah 87.5%

Berdasarkan pada grafik di atas, terlihat bahwa penggunaan *flash card* dapat menjadi alternatif pengajaran kosakata bahasa Inggris yang baik di kelompok A dari RA Terpadu An-nisa'. Hal

ini ditunjukkan dari peningkatan prosentase penguasaan kosakata dari 41.07% pada pra siklus menjadi 61.83% dan 87.5% pada siklus I dan siklus II. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Latif dkk. (2013:151) menyebutkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Terdapat tiga jenis media pembelajaran AUD yang biasanya digunakan di Indonesia, yaitu media visual/grafis, media audio, dan media proyeksi (audio-visual) (Latif dkk., 2013:152-155). *Flashcard* merupakan salah satu media yang tergolong dalam media visual atau grafis. Di samping itu adanya permainan (*games*) dengan *flash card* membuat para siswa semakin bersemangat karena mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik dan mendapatkan pujian dari sang guru. Hal ini menambah hal positif dari *flash card* untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris, terutama dalam kelompok A pada RA Terpadu An-nisa'. Dunia anak merupakan dunia bermain, dimana dari kegiatan tersebut banyak aspek perkembangan anak yang ditumbuhkan (Adriana, 2011:45). Ia juga menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat permainan, yaitu a) melatih kemampuan motorik, b) melatih konsentrasi, (c) mengenalkan konsep sebab akibat d) melatih bahasa dan wawasan. serta e) mengenalkan warna dan bentuk (Adriana, 2011:50).

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *flash card* dalam peningkatan kosakata siswa memang efektif, khususnya pada kelompok A di RA Terpadu An-nisa' yang ada di desa Dasin Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban. Dengan adanya *flashcard*, anak-anak semakin bersemangat karena gambar yang lucu dan berwarna yang ditunjukkan pada kartu tersebut. Di samping itu, dikombinasikannya *flash card* dengan *games* yang dirancang oleh guru kelas dan peneliti membuat anak-anak semakin aktif dan berlomba menjadi yang terbaik. Peningkatan prosentase penguasaan kosakata bahasa Inggris ditunjukkan pada peningkatan dari 41.07% pada pra siklus menjadi 61.83% dan 87.5% pada siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika. 2011.
- Alqahtani, Mofareh. *The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught*. International Journal of Teaching and Education Vol. III, No. 3. 2015.
- August, Dianne., Carlo, Maria., Dressler, Cheryl., and Snow, Catherine. 2005. *The Critical Role of Vocabulary Development for English Language Learners*. *Learning Disabilities Research & Practice*, 20 (1), 50-57. The Division for Learning Disabilities of the Council for Exceptional Children.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press. 2009.
- Hasanah.Y.A. *Using Pictures Sequences to Improve Students' Ability in Writing Narrative Texts*.in H. Cahyani& B.Y. Cahyono (Eds.), *Best Practices in the Teaching of Englishes* (pp. 261-273). Malang: State University of Malang. 2011.
- Komachali, Maryam Eslahcar. 2012. *The effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. Journal of International Education Studies Vol. 5 No.3 Juni 2012
- Latif, Muktar., dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Laufer, B. *The Lexical Plight in Second Language Reading*. Cambridge: Cambridge University Press. 1997.
- Lestari, Ikmal Yunita. 2012. *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kartu Gambar (Flash Card) pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Naskah Publikasi Skripsi)
- Lightbown, Patsy M., dkk. *How Languages are Learned*. Oxford: Oxford University Press. 2000.
- Margaret, Chelimo. *Impact of Flash Cards on Preschool Learners' Acquisition of English Language Pre-Reading Skills in Kapkesosio Zone, Bomet County*. University Nairobi. 2014.

Prasetyaningsih, Rafiqah. *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2013.

Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2008.