

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 DI TK HANG TUAH - 3 SURABAYA

Harjunawati

Universitas Narotama Surabaya

harjunawatiht3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak dengan menggunakan media *Flash Card*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa tingkat B1 TK Hang Tuang 3 Surabaya pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yakni siklus satu dan siklus dua. Data yang dikumpulkan berupa data observasi aktivitas guru, data observasi aktivitas siswa, data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan *flash cards*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Flash Cards* mampu meningkatkan kemampuan mulai berkembang sampai sangat berkembang sebesar 73%.

Kata Kunci : *Tindakan kelas, Flash Cards, Kosa kata Bahasa Inggris*

ABSTRACT

This study aims to improve children's English vocabulary skills by using Flash Card media. This research was conducted on B1 level students of Hang Pour 3 Kindergarten Surabaya in the 2022/2023 academic year. This study used classroom action research which consisted of two cycles, namely cycle one and cycle two. The data collected was in the form of observation data on teacher activities, observation data on student activities, observation data on learning activities using flash cards. Based on the results of classroom action research in the first cycle and the second cycle, it was shown that learning using Flash Cards was able to increase abilities from developing to highly developed by 73%.

Key words: *Class action, Flash Cards, English Vocabulary.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada anak usia dini di Indonesia pada intinya adalah merupakan dunia bermain pada anak - anak, yang di harapkan dari kegiatan tersebut banyak aspek perkembangan anak yang dapat ditumbuhkan kembangkan (Adriana, 2011:45) bisa dikatakan bahwa kemampuan aspek kebahasaan, terutama pengenalan bahasa kedua anak semisal Bahasa Inggris yang dapat diberikan kepada anak dengan mengembangkan bahasa reseptif anak dengan cara pengembangan pembelajaran anak melalui bermain dan permainan edukatif. Penulisan penelitian yang singkat ini difokuskan pada alat permainan yaitu berupa kartu bergambar (*Flash Card*). Berdasarkan dari hasil observasi penelitian yang dilaksanakan di TK Hang Tuah 3 Surabaya kemampuan dan pemahaman penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak masih rendah. Untuk itu peneliti menyarankan dengan penggunaan media yang baru seperti media *flash card* sebagai bentuk dari upaya untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak pada tingkat pendidikan anak usia dini.

LANDASAN TEORI

Media dalam proses pembelajaran mampu menjadikan proses belajar siswa menjadi lebih baik dan dengan media pembelajaran yang baik serta menarik pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa yang dicapainya. Salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar (*flash card*). *Flash card* adalah merupakan kartu permainan cara memainkannya dengan cara menunjukkan gambar untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang di berikan untuk membantu anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk.

Kosa kata (*vocabulary*) adalah menjadi salah satu hal terpenting untuk belajar suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), maupun *writing* (menulis). Seperti yang diungkapkan Komachali (2012:2) "*Vocabulary is an separable part of any*

language learning process. It would be impossible to learn language without vocabulary. Bahasa Inggris adalah merupakan bahasa Internasional dan menjadi bahasa kedua. Terdapat 7 hal yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu *intelligence, aptitude, personality, motivation and attitudes, learners preferences, learner beliefs, dan age of acquisition*. Lightbown dan Spada (2000:52-61).



METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Flash cards untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris Anak Usia Dini Kelompok B1 di TK Hangtuh 3 Surabaya merupakan jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat proses belajar berlangsung selama empat kali pertemuan yang dilaksanakan pada bulan Desember 2022 sampai Januari 2023. Hal yang dijadikan Obyek Penelitian yakni 15 siswa kelas B1 di TK Hangtuh 3 Surabaya. Variabel terdiri dari variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *flash cards*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemerolehan kosa kata bahasa Inggris pada anak. dengan Variabel Kontrol yang bisa diteliti. Pada penelitian ini adalah Guru TK, Anak Paud, Lingkungan sekolah yang sama.

Laporan pengembangan tentang peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia paud diperoleh melalui 4 fase tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Setelah mendapatkan seluruh data yang diperlukan pada siklus pertama kemudian melakukan kegiatan yang sama seperti siklus pertama pada siklus kedua. Laporan pengembangan tentang peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia paud diperoleh melalui 4 fase

tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Setelah mendapatkan seluruh data yang diperlukan pada siklus pertama kemudian melakukan kegiatan yang sama seperti siklus pertama pada siklus kedua.



Gambar 3.1 Alur Kegiatan Penelitian

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian tindakan kelas yang saya laksanakan ini terdiri dari 2 siklus, dimana satu siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dilaksanakan pada pekan kedua januari 2023. Pada pekan pertama ini masih dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan *flash cards*. Tema yang digunakan pada penelitian ini adalah anggota tubuh manusia (*Human Body*).

Pada saat penelitian sebelum menggunakan *flash cards* diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1. Observasi Aktifitas Guru

No	Langkah Kegiatan	Kategori		
		Kurang Baik (skor 1)	Cukup Baik (skor 2)	Sangat Baik (skor 3)
1	Guru menyiapkan kelas sebelum memulai pembelajaran	√		
2	Guru membuka kegiatan pembelajaran sesuai tema yang akan diajarkan			√
3	Guru memberikan stimulus pada kemampuan anak tentang beberapa kosa kata		√	
4	Guru memberikan umpan balik kepada anak untuk mengulangi kosa kata yang telah diajarkan		√	
5	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	√		

No	Langkah Kegiatan	Kategori		
		Kurang Baik (skor 1)	Cukup Baik (skor 2)	Sangat Baik (skor 3)
JUMLAH		2	4	3
Prosentase		40%	40%	20%

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil penelitian pada saat observasi aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan penggunaan flash cards. Hasil Prosentase diperoleh dengan menjumlahkan semua skor yang didapat pada masing-masing kriteria kemudian hasilnya dibagi dengan nilai total semua skor dan dikalikan dengan 100%.

Tabel 2 Observasi Aktifitas 15 Siswa

No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa dengan Kategori		
		Mulai Skor 1	Cukup skor 2	Baik Skor 3
1.	Memperhatikan guru	4	4	7
2.	Merespon perintah guru	-	6	9
3.	Mengulangi Materi tema yang diajarkan	5	6	4
4.	Aktif selama kegiatan tema	5	5	5
5.	Menyebutkan kosa kata dengan benar	11	0	4
Jumlah skor		25	42	87
Prosentase		33,33%	28%	38,67%

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian pada saat observasi aktifitas 15 siswa selama

kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan penggunaan flash cards. Hasil Prosentase diperoleh dengan menjumlahkan semua skor yang didapat pada masing-masing kriteria kemudian hasilnya dibagi dengan nilai total semua skor dan dikalikan dengan 100%.

Setelah dilaksanakan kegiatan penelitian awal yakni kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan *flash cards*, peneliti merencanakan kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran menggunakan *flash cards*. Perencanaan berupa pembuatan RPPH dan persiapan *flash cards* yang mampu menarik minat siswa dalam kategori mulai berkembang dan cukup berkembang agar lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah dilaksanakan kegiatan perencanaan selanjutnya dilaksanakan kegiatan tindakan. Pada kegiatan ini merupakan kegiatan dengan diterapkan pembelajaran menggunakan *flash cards*. Hasil dari tindakan diterapkannya pembelajaran *flash cards* dapat terlihat pada hasil observasi kegiatan pembelajaran.

Setelah dilaksanakan siklus pertama yang telah menunjukkan hasil kemudian dilakukan kegiatan refleksi sebagai bentuk analisis hasil kemampuan kosa kata bahasa Inggris beberapa siswa yang masih kurang maksimal sehingga dilakukan tahapan siklus kedua dengan perencanaan, tindakan yang sama namun dikembangkan *games flash cards* yang lebih interaktif lagi dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Pada siklus kedua diperoleh hasil menunjukkan aktifitas siswa dalam pembelajaran *flash cards* menunjukkan bahwa kategori anak cukup berkembang 13 persen dan kategori anak sangat berkembang sebesar 87 persen. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosa kata bahasa Inggris tema anggota tubuh pada 15 anak telah terdistribusi merata artinya hampir semua anak telah menguasai materi tersebut sehingga tidak diperlukan lagi siklus ketiga.

Peningkatan penguasaan pemerolehan kosa kata bahasa Inggris anak pada pembelajaran bahasa Inggris dengan media *Flash cards* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan bahasa Inggris dari kategori mulai berkembang sampai pada sangat berkembang yang di peroleh

dari 11 anak dengan prosentase sebesar 73,33%.Upaya ini ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris dengan media *flash cards* lebih efektif dilakukan untuk meningkatkan pemerolehan bahasa anak dengan peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa TK B Hang Tuan 3 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Flash Cards* mampu menambah pemerolehan kosa kata bahasa Inggris tema Anggota Tubuh siswa TK B Hang Tuan 3 Surabaya dengan prosentase peningkatan dari siswa dengan kemampuan mulai berkembang sampai sangat berkembang sebesar 73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dina Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press
- Khadijah,Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Medan : Perdana Publishing, 2015.
- Lwin,May, et, al. 2008. Cara Mengembangkan Berbagai KomponenKecerdasan, Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Mustolih, A. 2010. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak TK Melalui Metode Simulation Game Dengan Media Flashcard Kelompok B Tk Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Skripsi. Bandung: UPI
- Prasetyaningsih, R. 2013. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui MediaGambar Pada Kelompok B Paud Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. 2013. Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Zaman, B. 2008. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.