

Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Cardbox

¹Gracia Karen Steivy Lanie, ²Lanny Wijayaningsih

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Article Info

Article history:

Received : 17 Juni 2022

Publish : 16 July 2022

Keywords:

Early Childhood,
Vocabulary skills,
Media Cardbox

Info Artikel

Article history:

Diterima : 17 Juni 2022

Publis : 16 July 2022

Abstract

This research is motivated by a problem related to children with limited vocabulary skills, so it requires the use of media to improve children's vocabulary skills in speaking. This study aims to answer the problems (1) How can the results of the learning process using cardbox media improve the vocabulary skills of children aged 3-4 years ?. This article is discussed through Classroom Action Research (CAR) which is carried out through two cycles, with each stage consisting of planning, action, observation and reflection stages. This research data obtained through observation and documentation. The subjects of this study were PAUD children in Daudolu Village, East Nusa Tenggara, totaling 5 children. This research was conducted in January – April 2021. The results showed that cardbox media conducted in two cycles was proven to improve the vocabulary skills of children aged 3-4 years at PAUD Maranatha school. This can be seen from the improvement in every aspect of the research. In the first cycle, there was one meeting and the second cycle was carried out in one meeting. The result of children's vocabulary skills in the pre-cycle was 45%, increased in cycle 1 to 50% and increased in cycle 2 90%. From the results of the study, it can be concluded that the vocabulary skills of children aged 3-4 years from stage to stage can be increased using cardbox media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi suatu permasalahan yang berkaitan dengan anak yang kemampuan kosakata terbatas, sehingga memerlukan adanya penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak dalam berbicara. Studi ini bertujuan untuk menjawab permasalahan (1) Bagaimana hasil proses belajar dengan menggunakan media *cardbox* dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 3-4 tahun ?. Artikel ini dibahas melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap tahapannya yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini di peroleh melalui observasi dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah anak PAUD di Desa Daudolu Nusa Tenggara Timur yang berjumlah 5 anak. Penelitian ini dilakukan bulan Januari – April 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *cardbox* yang dilakukan dari dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 3-4 tahun di sekolah PAUD Maranatha. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada setiap aspek penelitian. Pada siklus I dilakukan satu kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Hasil kemampuan kosakata anak pada pra siklus 45%, meningkat pada siklus 1 menjadi 50% dan meningkat pada siklus 2 90%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata anak usia 3-4 tahun dari tahap ke tahap dapat meningkat menggunakan media *cardbox*.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Gracia Karen Steivy Lanie

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Email: 272017011@student.uksw.edu

1. PENDAHULUAN

Usia dini 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau juga biasa disebut masa keemasan (the golden age) sekaligus periode yang dimana akan menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini, anak

mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Perlakuan dan pendidikan waktu kecil akan berpengaruh ketika dewasa nantinya. (Ghazali, 2013) mengatakan bahwa seorang anak tergantung kepada orangtua dan pendidiknya. Seorang psikolog Howard Gardner yang dikutip oleh suyadi dan Maulidya Ulfah menyatakan bahwa anak-anak pada usia 5 tahun pertama selalui di warnai dengan keberhasilan dalam belajar mengenai segala hal. Jadi, stimulus yang diberikan oleh orangtua maupun pendidik di masa kanak-kanak sangat penting dalam mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Dari pengamatan langsung pada proses pembelajaran yang terjadi pada sekolah PAUD Maranatha, kurangnya melakukan interaksi langsung sehingga anak tidak mendapat kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Saat guru dan anak-anak bernyanyi tidak semua anak yang mengikutinya dan hanya anak yang senang bernyanyi saja yang ikut antusias sedangkan anak yang kurang kosakata dalam berbicara, hanya duduk diam. Ini terlihat pada saat anak berbicara dan menjawab pertanyaan dari guru masih terbatah-batah atau belum jelas apa yang di bicarakan karena kurangnya kosakata anak. Anak berusia 3-4 tahun seharusnya sudah bisa mengungkapkan kalimat sederhana (6 kata) dan mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik, tetapi anak tersebut tidak dapat melakukannya karena kurangnya kosakata anak dalam mengungkapkan bahasa dengan mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (Permendikbud, 2014).

Dari hasil observasi dilapangan, ada anak usia 3-4 tahun yang masih kurang jelas dalam berbicara atau mengungkapkan kosakata dengan baik sehingga guru atau teman sebaya sulit untuk memahami dan mengerti apa yang diungkapkan anak tersebut. Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang paling penting dalam kegiatan pendidikan. Pada tahap inilah materi pembelajaran dan media yang menjadi tujuan pendidikan untuk disampaikan kepada anak. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang dan disusun dengan sebaik-baiknya. Supaya apa yang akan disampaikan guru kepada anak dapat dimengerti dengan mudah, serta memperoleh hasil yang maksimal.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang SD. Melihat permasalahan diatas, perlu adanya solusi yang tepat, penggunaan media Cardbox dirasa cukup tepat dalam mengatasi masalah tersebut. Oleh sebab itu, anak butuh diberikan rangsangan yang kreatif dan menarik yang dapat meningkatkan potensi anak sejak dini. Guru maupun orangtua perlu menciptakan dan merancang media belajar anak yang kreatif yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan dalam berbahasa anak, supaya kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas di PAUD tersebut untuk mengatasi permasalahan. Diharapkan tindakan peneliti ini dapat membantu memberikan perbaikan dalam meningkatkan kosakata anak diusia 3-4 tahun. Media pendukung yang digunakan yaitu Cardbox. Adapun tujuan menggunakan media cardbox tersebut di harapkan kegiatan pembelajaran dapat memberikan perubahan pada suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan kosakata pada anak usia 3-4 tahun.

Kajian Teori

Anak Usia Dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk itu, masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain ketika anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa berikutnya, jika potensinya tidak distimulasi secara optimal maka dampak dari tidak terstimulasinya anak maka akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya (Suryana 2013).

Bahasa merupakan hal sangat penting bagi kehidupan, karena tanpa bahasa kita tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang dapat

dikembangkan dalam PAUD, dengan demikian kemampuan berbahasa harus diasah dan dikembangkan sejak anak usia dini. Aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa lisan anak salah satunya adalah kosakata (Kanak-kanak 2018).

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar sesama untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginannya berupa simbol baik berupa lisan maupun tulisan. Tugas-tugas perkembangan bahasa yang diharapkan dicapai pada lingkup perkembangan bahasa rentang usia 3-4 tahun sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 terbagi menjadi 2 bagian utama yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan bahasa akan diuraikan sebagai berikut :

Memahami Bahasa dengan pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri dan mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh ambil mainan diatas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh/pendidik. Mengungkapkan Bahasa dengan mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata) dan mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. Artinya pemerolehan kosakata adalah bagian yang sangat penting dari proses pembelajaran bahasa. Guru dapat membantu anak untuk meningkatkan kosakata anak dengan membaca dan mengajak mereka dalam beberapa kegiatan diantaranya mendengarkan dan bermain kata, diskusi, dramatisasi dan bermain peran, dan bercerita menggunakan boneka.

Dari beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pendidikan adalah untuk mengatasi hambatan atau penghalang yang ada dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, sehingga akan mempertinggi proses dan hasil pembelajaran.

Jenis Media

Jenis Media menurut (Nurseto 2012) ada dalam tiga unsur pokok diantaranya:

Media audio, yaitu Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. media audio ini mengandalkan kemampuan suara, seperti: radio, tape.

Media visual, yaitu Alat-alat visual merupakan media yang memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal dengan alat peraga. media yang mengandalkan indera penglihatan, seperti: gambar, foto, slide.

Media audio visual, yaitu media pembelajaran yang penyampaian pesannya secara audio visual yang dapat didengar dan dilihat. Media ini mengandalkan unsur suara dan pendengaran, seperti: TV, video recorder.

Menurut Arif Sadiman dkk (2015: 28) menyebutkan bahwa terdapat jenis media yang biasa digunakan di Indonesia yaitu:

Media grafis merupakan media visual yang sederhana, mudah dan relatif murah untuk diperoleh, salah satunya adalah sketsa. Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Media yang termasuk media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam. Media proyeksi menyajikan rangsangan visual, namun media proyeksi harus diproyeksikan dulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Adakalanya media jenis ini disertai audio, tapi ada pula yang hanya visual. Jenis media proyeksi antara lain film bingkai, media transparasi, film, televise, video.

Jadi, berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan menggunakan jenis media visual sebagai alat pembelajaran untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di lembaga pendidikan. Yang dimana media visualnya bisa dilihat dan didengar berupa bentuk cardbox yang berisi macam-macam gambar dan untuk dipergakan.

Media Cardbox

Menurut Hajar Pamadhi (2010: 29) menyatakan bahwa media memiliki banyak manfaat untuk anak, antara lain: sebagai alat untuk mengungkapkan isi hati, pendapat atau gagasan, media bermain fantasi dan stimulasi.

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dan mengatasi masalah tumbuh kembang yang di alami oleh anak sejak dini dengan memberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan anak. Dengan bermain, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih luas dan lebih mendalam.

Permainan cardbox ini berbentuk menyerupai lemari yang memiliki 2 kotak. Kotak pertama terdapat kartu bergambar bertema buah-buahan dan kotak kedua terdapat kartu bergambar bertema hewan. Media Cardbox juga tidak hanya berpatokan dengan dua tema yang sudah ditetapkan pada setiap kotak yang ada pada media tersebut, tetapi bisa menggunakan dan menerapkan tema yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Cardbox ini merupakan suatu permainan yang dilakukan secara individu, dengan cara menarik kartu yang ada pada masing-masing kotak tersebut. Lalu pada masing-masing kotak terdapat beberapa kartu yang tersusun dan dilipat menjadi beberapa bagian yang berisi tentang masing-masing tema. Pada prinsipnya permainan cardbox mampu membantu melatih anak dalam meningkatkan kemampuan kosakata, karena dalam permainan ini anak akan menebak kartu yang ada pada cardbox dan menyebutkan kata-kata yang di intruksikan oleh guru untuk anak menirunya.

Penggunaan media cardbox yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Cardbox tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan respons yang diinginkan. Cardbox merupakan media visual yang tidak diproyeksikan. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan media cardbox diantaranya adalah Menarik antusias untuk pembelajaran anak dan praktis. Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media cardbox sangat praktis, karna tidak menggunakan listrik, Mudah Di ingat karna ciri media cardbox adalah berisi gambar yang menarik pada setiap kartu. Sehingga Sajian pendek ini akan memudahkan anak untuk mengingat dan mudah memahami. Dari permainan tersebut, anak akan mencoba melakukan permainan tersebut dan dapat membantu anak memperoleh kosakata yang di lihat dan didengar pada saat bermain menggunakan media cardbox.

Bahasa pada dasarnya diperoleh anak ketika mereka mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada prinsipnya permainan cardbox juga mampu melatih anak dalam meningkatkan kemampuan kosakata, karena dalam permainan ini anak akan menebak dan menyebutkan kata-kata yang dilihat dan diintruksikan guru. Berdasarkan permasalahan dan pembahasan yang telah dibahas atau dipaparkan di atas, maka permainan cardbox ini akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kosakatanya. Karena melakukan permainan cardbox ini, sangat mudah untuk dilakukan oleh anak.

Langkah-langkah dalam memainkan permainan cardbox, sebagai berikut:

Guru menjelaskan terlebih dahulu cara memainkan permainan tersebut

Permainan tersebut dimainkan secara individu dan bergantian

Anak secara bergantian menarik kartu yang ada pada cardbox yang disediakan guru

Kemudian guru akan membunyikan suara sesuai dengan nama binatang yang keluar dari cardbox yang ditarik anak.

Pemain berikutnya akan melakukan hal yang sama sampai pemain terakhir.

Melalui permainan dengan pengenalan nama benda atau apapun yang dijumpai di sekitar anak, akan mempermudah anak dalam menyampaikan ide, harapan dan keinginannya, sehingga dalam penelitian ini, diberikan pengenalan hewan, selain itu, pengenalan hewan dapat menunjang kecerdasan pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Madyawati, 2016) bahwa

mengenalkan berbagai nama benda disekitar anak baik yang dijumpai dan dilihat anak maupun melalui gambar, baik benda hidup maupun mati, seperti nama hewan, tumbuhan, nama buah, nama pekerjaan atau profesi akan menambah kosakata anak.

Setelah anak selesai bermain, guru meminta anak menceritakan gambar apa saja yang ada pada media cardbox. Kemampuan anak dalam menyebutkan gambar tersebut dapat menjadi tolak ukur bagi kemampuan kosakata anak. Melalui media cardbox, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan kosakata anak menyebutkan isi gambar sesuai dengan pemikirannya. Media cardbox juga bermanfaat untuk merangsang anak menggunakan kosa kata dalam kalimat sehingga kemampuan bicara anak dapat meningkat. Dengan demikian penggunaan gambar karya anak dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2010). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap tahapannya terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan anak-anak PAUD yang berada di NTT berjumlah 5 anak. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Januari – April 2021.

Penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu rencana, tindakan, observasi, refleksi. Model penelitian ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Action Research*) dan menunjuk pada proses pelaksanaan. Artinya dalam suatu perencanaan tindakan menggunakan siklus, yang masing- masing siklus terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

Rencana: tindakan yang akan dilakukan peneliti yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan proses kemampuan kosakata hasil belajar dikelas.

Tindakan: upaya membantu memperbaiki dan meningkatkan kondisi proses pembelajaran dikelas sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Observasi: mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang diterapkan.

Refleksi: melihat dan mempertimbangkan dari hasil dan dampak dari tindakan menggunakan beberapa kriteria. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti melakukan tahapan selanjutnya terhadap rencana tindakan berikutnya.

Penelitian ini menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Awal Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal kemampuan kosakata anak pada saat proses pembelajaran langsung di sekolah Paud Maranatha Lakhi untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan kosakata anak, Peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan awal, yaitu melakukan observasi secara langsung tanpa menerapkan media cardbox. Penelitian tahap awal dilaksanakan pada bulan januari - September 2021.

Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai pembanding data penelitian yang diperoleh sebelum dan setelah penerapan media cardbox nantinya. Dalam proses pembelajaran dikelas, guru masih cenderung ceramah dan calistung kemudian anak diminta menirunya. Guru juga jarang menggunakan metode diskusi dalam melakukan belajar mengajar.

Hal tersebut akan mempengaruhi proses perkembangan anak sejak dini. Tentu saja, banyak anak yang masih merasa kesulitan karena masih berada ditahap konkret yang tidak bisa lepas dari dunia nyata. Guru juga masih kurang berperan dalam pembelajaran dan kurang melibatkan anak

dalam pembelajaran sehingga masih banyak anak yang asyik bermain sendiri saat pembelajaran. Pada penelitian ini target presentase yang ditentukan adalah 90%. Berdasarkan data awal yang diperoleh, maka diketahui kemampuan kosakata anak masih kurang dan belum berkembang secara optimal mencapai target 90% terlihat dari kriteria pencapaian anak saat belum bisa menebak, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, dan membunyikan suara sesuai karakteristik hewan. Hasil pencapaian anak, hanya mencapai 45% terlihat dari anak mulai berkembang menyebutkan nama buah-buahan serta ciri-cirinya. Berdasarkan hasil tersebut akan ditindaklanjuti ke tahap selanjutnya untuk mencapai hasil yang ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Pra Siklus

Nama Anak	Keterangan (Hasil Pencapaian)			
	BB	MB	BSH	BSB
J S	J belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata-kata yang dilihat dan membunyikan suara sesuai karakteristik hewan	-	-	-
M	M belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-	-	-
D	-	D mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-	-
L	L belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-	-	-
R	R belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-	-	-

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang,
- MB : Mulai Berkembang,
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang sangat baik

Tabel 2. Hasil presentase Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Di Paud Maranatha Lakhii

Penilaian	Jumlah Anak	Presentasi
BB	4	40%
MB	1	5%
BSH	0	0%
BSB	0	0%
Jumlah	5	45%

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa pada penelitian Pra Siklus ini ada 4 aspek penilaian yaitu menebak gambar, menyebutkan kata-kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah dan ciri-cirinya selama melakukan proses pembelajaran hanya 45% yang tercapai. Dengan demikian proses ini belum memenuhi target yang ditetapkan, yaitu maksimal rata-rata 90% sehingga perlu ditindaklanjuti ke siklus selanjutnya.

Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1

Hasil penelitian Tindakan Kelas siklus 1 ini dilakukan pada bulan September 2021 dengan prosedur:

Pelaksanaan Tindakan

Tindakan penelitian siklus 1 ini yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan media cardbox yang telah di buat dan direncanakan sebagai fasilitas belajar anak. Pada kegiatan siklus 1 ini metode penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam mempraktekkan media cardbox terhadap anak.

Tindakan

Kegiatan Pembuka :

Menyiapkan media pembelajaran dan mengajak anak bernyanyi. Kemudian, membangkitkan antusias anak dengan Tanya jawab.

Kegiatan Inti :

- a. Menjelaskan media cardbox dengan memberikan contoh
- b. Mengajak anak untuk bermain cardbox secara bergantian
- c. Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya.

Kegiatan Penutup :

Anak menceritakan kembali kegiatan apa saja yang dilakukan selama pembelajaran Pengamatan (Observasi) Melakukan hasil pengamatan anak sejauh mana perkembangan anak pada penelitian siklus 1 ini.

Refleksi

Melakukan tindaklanjut pada tahap selanjutnya.

Pada penelitian ini target presentase yang ditentukan adalah 90%. Dalam hal ini, penulis akan menindaklanjuti dengan menerapkan media cardbox karna tidak mencapai hasil target yang optimal.

Tabel 3. Hasil Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Siklus 1

Nama Anak	Keterangan (Hasil Pencapaian)			
	BB	MB	BSH	BSB
J S	J belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata-kata yang dilihat	J mulai berkembang terlihat dari kriteria membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya	-	-
M	-	M mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	M berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan	-

			menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	
D	-	D mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	D berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-
L	L belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	L mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-	-
R	R belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	R mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan kata yang dilihat dan didengar	-	-

Tabel 4. Hasil presentase Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Di Paud Maranatha Lakhi

Penilaian	Jumlah Anak	Presentasi
BB	1	10%
MB	2	20%
BSH	2	20%
BSB	0	0%
Jumlah	5	50%

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa pada penelitian siklus 1 ini ada 4 aspek penilaian yaitu menebak gambar, menyebutkan kata-kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah dan ciri-cirinya. Hasil pencapaian melakukan proses pembelajaran 50% yang tercapai. Dengan demikian proses ini akan ditindaklanjuti ke tahap siklus berikutnya.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Tindakan penelitian siklus 2 ini yaitu tindakan selanjutnya sebagai perbaikan dari tahap pra siklus dan siklus 1 untuk mencapai hasil target yang optimal.

Tabel 5. Hasil Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Siklus 2

Nama Anak	Keterangan (Hasil Pencapaian)			
	BB	MB	BSH	BSB
J S	J belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan	J mulai berkembang terlihat dari kriteria membunyikan suara sesuai karakteristik	J berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara	J berkembang sangat baik terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan

	kata-kata yang dilihat	hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya	sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.
M	-	M mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	M berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	M berkembang sangat baik terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.
D	-	D mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	D berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	D berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.
L	L belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	L mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	L berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.	-
R	R belum berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan	R mulai berkembang terlihat dari kriteria menebak gambar dan menyebutkan kata yang dilihat dan didengar	R berkembang sesuai harapan terlihat dari kriteria menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama	-

	suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya.		buah serta ciri-cirinya.	
--	--	--	--------------------------	--

Tabel 6. Hasil presentase Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Di Paud Maranatha Lakhi

No.	Penilaian	Jumlah Anak	Presentasi
1.	BB	-	0%
2.	MB	-	0%
3.	BSH	2	40%
4.	BSB	3	50%
Jumlah		5	90%

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa pada penelitian siklus 2 ini ada 4 aspek penilaian yaitu menebak gambar, menyebutkan kata-kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan dan menyebutkan nama buah dan ciri-cirinya selama melakukan proses pembelajaran mencapai hasil 90% sesuai dengan target yang ditetapkan, yaitu maksimal rata-rata 90% sehingga dikatakan berhasil mencapai tujuan dalam menerapkan media cardbox karna mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian penggunaan media cardbox dari tahap ke tahap berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan.

Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Maranatha Lakhi

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Rata-Rata		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Menebak Gambar	BB	MB	BSH
2	Menyebutkan kata-kata yang dilihat dan didengar	BB	MB	BSB
3	Membunyikan suara sesuai karakteristik hewan	BB	BSH	BSB
4	Menyebutkan nama buah dan ciri-cirinya	BB	BSH	BSB
Presentase		45%	50 %	90 %
Kriteria		Kurang	Baik	Baik Sekali

Berdasarkan hasil analisis observasi secara langsung penulis akan membahas tentang pengolahan data dan analisis data yang telah penulis peroleh setelah penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrumen yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan melalui observasi, PTK dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang membuktikan kondisi lapangan. Penelitian ini dilakukan di PAUD Maranatha Lakhi pada bulan Januari - April 2021 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang di lakukan tindaklanjut terdiri dari 5 Anak.

Data yang diolah dan dianalisa dalam bab ini merupakan data PTK yang diperoleh melalui observasi dan praktek langsung disekolah. Pada saat proses pembelajaran dikelas, penulis menerapkan Media *Cardbox* guna Meningkatkan Kemampuan kosakata Anak di PAUD Maranatha Lakhi. Dalam penerapan Media *Cardbox* untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 3-4 tahun diperlukan rancangan dalam kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaannya : 1. Menentukan tema yang ingin dicapai sebagai langkah awal pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Media *Cardbox*. Penulis memilih dua tema yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang dibuat sebagai media belajar yang diajarkan kepada anak melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). 2. Menyiapkan Media *Cardbox*. Penulis mempersiapkan medianya kemudian

mengenalkan cara bermain media *cardbox* tersebut kepada anak, misalnya temanya tentang hewan, penulis menarik kotak dan mengeluarkan kartu dari *cardbox* dengan tema hewan untuk melakukan diskusi yang bertema hewan.

Dalam menerapkan media *cardbox* terlebih dahulu guru mengenalkan kepada anak misal gambar yang tertera di kartu itu adalah gambar ayam, kemudian penulis meminta anak untuk mempraktekkan suara ayam seperti apa bunyinya. Dari situ anak bercerita tentang apa yang anak tahu tentang ayam. Jadi dalam menerapkan media *cardbox* kepada anak, penulis mengenalkan terlebih dahulu setelah itu anak bereksplorasi. Dalam menerapkan media *cardbox* penulis mengenalkan cara bermain *cardbox* tersebut supaya anak mengetahui dan dapat menyebutkan apa yang dilihat dan didengar oleh anak menggunakan media *cardbox*.

Hasil Penelitian untuk memperkuat bahwa penerapan media *cardbox* guna meningkatkan kemampuan kosakata anak di PAUD Maranatha Lakhi dapat dilihat dari indikator tingkat pencapaian kemampuan kosakata anak mencapai hasil target yang ditentukan yaitu 90% melalui tahap ke tahap yang di peroleh dari pra siklus 45%, siklus 1 50% dan siklus 2 90%. Hasil penelitian dari tahap awal mengenai penerapan media *cardbox* yaitu 45% dengan hasil 4 anak belum berkembang dan 1 anak mulai berkembang.

Hal ini terlihat dari indikator anak belum bisa menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan. Dan 1 anak mulai berkembang terlihat dari kriteria menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya dengan menjawab pertanyaan tentang macam-macam nama gambar buah-buahan yang dilihat oleh anak. Dari hasil pengamatan pada pra siklus belum mencapai target 90% sehingga dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus 1.

Oleh sebab itu, penulis menindaklanjuti ke tahap selanjutnya yaitu siklus 1 sebagai perbaikan untuk mencapai hasil tujuan yang optimal. Di tahap siklus 1 ini masih menerapkan media *cardbox* dengan menggunakan indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Berdasarkan penerapan media *cardbox* ini, hasil yang dicapai pada siklus 1 yaitu 50% terlihat dari kriteria pencapaian anak terdapat 1 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang dan 2 anak berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat dari anak dapat menebak gambar hewan, menyebutkan nama-nama hewan peliharaan jelas dan benar yang terdapat pada media *cardbox*. Anak mampu menyebutkan ciri-ciri jumlah pada kaki hewan, habitat hewan, makanan hewan, dan membunyikan suara sesuai karakteristik hewan tersebut.

Dari hasil pengamatan pada pra siklus dan siklus 1 belum mencapai target 90% sehingga dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus 2. Penulis menindaklanjuti ke tahap selanjutnya yaitu siklus 2 sebagai perbaikan untuk mencapai hasil tujuan yang optimal. Di tahap siklus 2 ini masih menerapkan media *cardbox* dengan menggunakan indikator pencapaian yang sama pada siklus 1. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat 2 anak berkembang sesuai harapan, dan 2 berkembang sangat baik. Hal ini terlihat dari kegiatan menebak dan menunjuk gambar sesuai dengan pertanyaan, Anak sudah mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar, anak dapat merespon tentang gambar yang dilihat bahkan yang di dengar dan mampu menyebutkan nama buah-buahan beserta ciri- cirinya.

Hasil pengamatan, tindakan dan dokumentasi, penulis dapat menyimpulkan penggunaan media *cardbox* melalui tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menghasilkan tujuan yang optimal dengan mencapai hasil 90% sesuai dengan target yang ditetapkan sebelum melakukan tindakan kelas. Dengan demikian penggunaan media *cardbox* dari tahap ke tahap berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam menerapkan media *cardbox*, melalui langkah-langkah yang dilakukan dengan menentukan tema, menyiapkan media, memperkenalkan cara bermain, dan mengadakan permainan dengan menggunakan media *cardbox*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa terbukti dengan diterapkannya media *cardbox* dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 3-4 tahun di PAUD Maranatha Lakhi. Hal ini terlihat dari anak sudah bisa mengenal, memahami, mengungkapkan dan menyebutkan kosakata dengan baik, serta sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media *cardbox*.

Penulis mengamati bahwa anak PAUD Maranatha Lakhi telah memahami dan mengenal gambar buah, hewan dan karakteristiknya. Hal ini terlihat saat anak sudah mencapai indikator peningkatan kemampuan kosakata yaitu, menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, memperkaya perbendaharaan kata, dan menunjuk gambar yang diminta.

4. KESIMPULAN

Analisis data dan pembahasan penerapan media *cardbox* Di PAUD Maranatha Lakhi bahwa penulis sudah menerapkan media *cardbox* melalui prosedur awal menentukan Perencanaan Kegiatan yang dilakukan. Pada tahap perencanaan meliputi Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *cardbox*, menyiapkan media pembelajaran berupa media *cardbox*, menyusun pedoman hasil observasi, menyusun alat evaluasi untuk anak dan menyiapkan media pembelajaran dan mengajak anak bernyanyi. Hasil Penelitian Untuk memperkuat bahwa penerapan media *cardbox* guna meningkatkan kemampuan kosakata anak di PAUD Maranatha Lakhi dapat dilihat dari indikator tingkatpencapaian kemampuan kosakata anak mencapai hasil target yang ditentukan yaitu 90% melalui tahap ke tahap yang di peroleh dari pra siklus 45%, siklus 1 50% dan siklus 2 90%. Hasil penelitian dari tahap awal mengenai penerapan media *cardbox* yaitu 45% dengan hasil 4 anak belum berkembang dan 1 anak mulai berkembang. Hal ini terlihat dari indikator anak belum bisa menebak gambar, menyebutkan kata yang dilihat dan didengar, membunyikan suara sesuai karakteristik hewan. Dan 1 anak mulai berkembang terlihat dari kriteria menyebutkan nama buah serta ciri-cirinya dengan menjawab pertanyaan tentang macam-macam nama gambar buah-buahan yang dilihat oleh anak. Dari hasil pengamatan pada pra siklus belum mencapai target 90% sehingga dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus 1.

Oleh sebab itu, penulis menindaklanjuti ke tahap selanjutnya yaitu siklus 1 sebagai perbaikan untuk mencapai hasil tujuan yang optimal. Di tahap siklus 1 ini masih menerapkan media *cardbox* dengan menggunakan indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Berdasarkan penerapan Media *Cardbox* ini, hasil yang dicapai pada siklus 1 yaitu 50% terlihat dari kriteria pencapaian anak terdapat 1 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang dan 2 anak berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat dari anak dapat menebak gambar hewan, menyebutkan nama-nama hewan peliharaan jelas dan benar yang terdapat pada media *cardbox*. Anak mampu menyebutkan ciri-ciri jumlah pada kaki hewan, habitat hewan, makanan hewan, dan membunyikan suara sesuai karakteristik hewan tersebut. Dari hasil pengamatan pada pra siklus dan siklus 1 belum mencapai target 90% sehingga dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus 2. Penulis menindaklanjuti ke tahap selanjutnya yaitu siklus 2 sebagai perbaikan untuk mencapai hasil tujuan yang optimal. Di tahap siklus 2 ini masih menerapkan media *cardbox* dengan menggunakan indikator pencapaian yang sama pada siklus 1. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat 2 anak berkembang sesuai harapan, dan 2 berkembang sangat baik.

Hal ini terlihat dari kegiatan menebak dan menunjuk gambar sesuai dengan pertanyaan, Anak sudah mampu menunjuk dan menyebutkan nama gambar, anak dapat merespon tentang gambar yang dilihat bahkan yang di dengar dan mampu menyebutkan nama buah-buahan beserta ciri- cirinya. Hasil pengamatan, tindakan dan dokumentasi, penulis dapat menyimpulkan penggunaan media *cardbox* melalui tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menghasilkan tujuan yang optimal dengan mencapai hasil 90% sesuai dengan target yang ditetapkan sebelum melakukan tindakan kelas. Dengan demikian penggunaan media *cardbox* dari tahap ke tahap berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil analisis data maka penulis simpulkan bahwa terbukti dengan menerapkan media *cardbox* dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak, hal ini terlihat dengan memperhatikan indikator pencapaian peningkatan anak.

Dengan adanya penerapan media *cardbox* untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak diharapkan dapat dijadikan motivasi guru dan orangtua di sekolah maupun dirumah untuk

menambahkan fasilitas dan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang dapat menarik minat dan antusias belajar anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak. Dengan diterapkannya Media *Cardbox* tersebut diharapkan anak dapat mengenal berbagai macam gambar, nama, dan karakteristiknya sehingga dapat memperkaya kemampuan kosakata yang lebih optimal sesuai tahap perkembangan usia anak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2012), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara
- Heryani, PSR. 2018. " Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. " *Jurnal Pendidikan Usia Dini*".
- Hidayati, W. R., (2019). "Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Kesesuaian Dengan Standar PAUD, (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Iis, A. (2017). "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. " *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):72
- Inten, DN. 2018. " Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak " *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kanti, S. (2016). " Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Peserta Didik Kelompok A TK Islam Permata Semarang: IKIP
- Kustandi, B. B., (2011), Media Pembelajaran, Bogor: Ghalia Indonesia
- Markus, N., Kusmiyati. 2017. "Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun"
- Mutoharoh. (2016), "peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB AL Makarima". Semarang: IKIP
- Nugraha, T. A., (2013). "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kinerja Karyawan Pt Askes (Persero) Cabang Utama Bandung Universitas Pendidikan Indonesia| Repository.Upi.Edu." : 1–11.
- Permendikbud, Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Permendikbud, Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Reni, S. W., (2020). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di KB Al Azkia Kelurahan Purwanegara (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Setiantono, T. (2012). "Penggunaan Metode Bercerita Bagi Anak Usia Dini Di PAUD
- Slamet S. (2003). "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Smart Little Cilame Indah Bandung." *Jurnal EMPOWERMENT* 1(2): 18–23.
- Sudarmiyanti, A., Nasirun, N., & Saparahayuningsih, S. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran di PAUD Alam (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Suryana, D. 2013. "Pendidikan Anak Usia Dini" (Teori Dan Praktik Pembelajaran)."
- Suyadi dan Ulfah M. (2013), Konsep Dasar PAUD. Bandung:Remaja Rozdakarya.
- Tejo, N. 2012. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Unp press penerbit padang*.