

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Pengertian Pemahaman Kosakata

Pemahaman yang baik akan memudahkan anak dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan kondisi tertentu. Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa *“understand is construct meaning from instructional messages, including oral, written, and graphic communication.”*¹ Berdasarkan pendapat tersebut pemahaman adalah membangun makna pesan instruksional, melalui komunikasi secara lisan, tulisan, dan gambar. Dalam kegiatan pembelajaran, anak dikatakan paham apabila dapat memahami atau menjelaskan makna pesan atau materi pembelajaran dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar oleh guru.

Memahami bacaan berarti dapat menyatakan makna dari bacaan yang dibacanya. Browne berpendapat bahwa *“comprehension means actively engaging with texts, it involves discovering hidden*

¹ Lorin W. Anderson & David R. Krathwohl, et al (ed), *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives*, (United States: Addison Wesley Longman, Inc., 2001), h.67.

*meanings as well as what is obvious, it means looking closely at how texts have been written.*² Menurut pernyataan tersebut bahwa pemahaman berarti terlibat secara aktif dengan bacaan, dapat menemukan makna tersembunyi dan menjelaskannya dengan mencermati bagaimana bacaan itu ditulis. Pemahaman yang dimaksudkan disini, selain anak dapat menjelaskan isi atau makna bacaan namun juga mengetahui susunan kata dalam bacaan.

Eliason dan Jenkins berpendapat *“comprehension is an active process that necessitates a deliberate and thoughtful interaction between reader and text, the reader must relate the meaning of the text to prior knowledge or experiences.”*³ Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman adalah proses aktif yang memerlukan interaksi dengan sengaja dan perhatian antara pembaca dan tulisan dan pembaca harus menghubungkan makna tulisan dari pengetahuan atau pengalaman sebelumnya. Hal ini menunjukkan interaksi langsung dengan bacaan diperlukan dalam pemahaman dan pembaca harus mengerti makna bacaan dengan menghubungkan apa yang telah diketahui sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah situasi di mana seseorang

² Ann Browne, *Developing Language and Literacy 3-8*, (London: SAGE Publications., 2009), h.34.

³ Claudia Eliason & Loa Jenkins, *A Partical Guide to Early Childhood Education, Eighth Edition*, (New Jersey: Pearson Education, Inc., 2008), h.222.

sanggup atau mampu menyatakan makna dari apa yang telah diketahui sebelumnya, tentang informasi atau materi melalui cara apapun. Dalam proses pembelajaran, anak dikatakan paham apabila anak dapat menjelaskan atau menyatakan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru menggunakan kata-katanya sendiri. Dengan kata lain anak dikatakan paham apabila menggabungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Pengertian kosakata seringkali dikaitkan dengan kumpulan kata-kata. Jalongo menyatakan bahwa "*vocabulary consists of the words we must know in order to communicate effectively.*"⁴ Sesuai pernyataan tersebut bahwa kosakata terdiri dari kata-kata yang harus diketahui seseorang dalam berkomunikasi secara efektif. Dalam berkomunikasi perlu memperhatikan penggunaan kata-kata supaya memudahkan orang lain untuk memahami informasi yang disampaikan.

Pendapat lain dinyatakan oleh Keraf bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan atau pikiran seseorang yang akan menimbulkan reaksi apabila didengar atau dibaca.⁵ Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kosakata adalah sekumpulan kata yang berada dalam ingatan atau pikiran seseorang dan apabila diucapkan,

⁴ Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts, Fourth Edition*, (United States of America: Pearson Education, Inc., 2007), h.47.

⁵ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), h.80.

didengar atau dibaca akan menimbulkan respon tertentu. Reaksi disini dimaksudkan pada respon yang ditunjukkan seseorang sesuai dengan pemikirannya mengenai kata tersebut.

Kosakata berkaitan dengan kata-kata yang diucapkan mengenai gagasan seseorang terhadap sesuatu. Kosakata juga erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dalam berkomunikasi. Kosakata didefinisikan sebagai kumpulan kata-kata yang dimengerti oleh seseorang atau kata-kata yang digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat.⁶ Sesuai dengan pernyataan tersebut bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimengerti oleh seseorang dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Sesuai beberapa pendapat di atas bahwa kosakata adalah kumpulan kata atau kata-kata yang dimiliki dan dipikirkan seseorang yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kosakata digunakan untuk menjelaskan apa yang ada dipikiran seseorang mengenai kata yang didengar atau dibaca. Kosakata juga terdapat dalam bacaan, ketika membaca maka akan terpikirkan makna dari kata-kata yang dibaca untuk dapat memahami isi bacaan tersebut. Ketika anak mendengar atau membaca kata maka terlintas dalam pikirannya tentang makna kata

⁶ Nurjannah, *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4, No.8, ISSN 2354-614X, h.291.

tersebut. Bunyi yang didengar atau bentuk rangkaian huruf yang dibaca mengarahkan perhatian pada kata yang dimaksud tersebut.

Setelah mengetahui pembahasan mengenai arti dari pemahaman dan arti dari kosakata, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman kosakata adalah kesanggupan atau kemampuan seseorang untuk menyatakan makna dari kata-kata yang didengar atau dibacanya secara aktif atau produktif maupun pasif atau reseptif. Dengan memahami kosakata seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dan pemahaman kosakata dibutuhkan untuk mengerti isi bacaan atau menyatakan makna dari kata yang yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

Dalam komponen bahasa, pemahaman kosakata termasuk dalam komponen semantik. Jalongo menyatakan bahwa "*semantics is the second component of language, refers to the meanings of words, how to children come to understand word meanings.*"⁷ Dalam pernyataan tersebut bahwa semantik adalah komponen kedua dalam bahasa, yang mengacu pada makna kata-kata, dan bagaimana anak memahami tentang makna kata. Semantik yang dimaksudkan dalam komponen bahasa yaitu yang mempelajari tentang makna kata.

Sistem bahasa yang dinyatakan Brewer bahwa "*semantics is the fourth system of language, learning semantics means acquiring*

⁷ Mary Renck Jalongo, *Op.Cit.*, h.59.

*vocabulary and meanings associated with words.*⁸ Menurut Brewer semantik adalah sistem keempat bahasa, semantik mempelajari tentang cara memperoleh kosakata dan makna yang berhubungan dengan kata-kata. Semantik sebagai sistem keempat dalam bahasa yang mempelajari tentang makna kata dengan menghubungkan kata-kata sebagai cara dalam pemerolehan kosakata.

Eliason dan Jenkins menyatakan “*semantics or the meanings of words is directly related to the experiences and interactions that children’s have.*”⁹ Pernyataan tersebut menunjukkan semantik atau makna kata adalah hubungan langsung antara pengalaman dan interaksi yang dimiliki oleh anak. Anak dapat menggabungkan pengalaman sebelumnya dengan sesuatu yang diberikan untuk mendapatkan pemahaman dan dinyatakan dengan kata-kata.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat dipahami bahwa semantik adalah salah satu dari komponen atau sistem dalam bahasa yang membahas tentang makna kata. Perlu dimengerti bahwa anak yang sekedar hanya mampu membaca saja tidak cukup, apabila tidak memahami makna dari kata yang dibaca. Oleh karena itu, semantik menjadi salah satu komponen dalam bahasa yang harus dimiliki oleh

⁸ Jo Ann Brewer, *Introduction to Early Childhood Education: Preschool through Primary Grades*, (United States: Pearson Education, Inc., 2007), h.269.

⁹ Claudia Eliason & Loa Jenkins, *Op.Cit*, h.193.

setiap anak sehingga dapat memahami setiap materi pelajaran atau informasi yang didapat dengan baik.

2. Jenis-jenis Pemahaman Kosakata

Pemahaman anak dalam kosakata memudahkan dalam berbahasa di kehidupan sehari-hari. Pemahaman kosakata dibagi menjadi dua jenis yaitu pasif-reseptif dan aktif-produktif. Pemahaman kosakata pasif-reseptif adalah berupa pemahaman arti kata tanpa disertai kemampuan untuk menggunakan atas prakarsa sendiri atau hanya mengetahui arti sebuah kata ketika digunakan orang lain atau disediakan untuk sekedar dipilih.¹⁰ Sesuai pendapat tersebut bahwa pemahaman kosakata pasif-reseptif adalah keadaan di mana anak mampu memahami kata-kata yang diungkapkan orang lain tetapi anak tidak mampu mengungkapkannya lagi kepada orang lain.

Pemahaman kosakata aktif-produktif adalah tidak sekedar berupa pemahaman seseorang terhadap arti kata yang didengar atau dibaca melainkan secara nyata dan atas prakarsa serta penguasaannya sendiri mampu menggunakan dalam wacana untuk mengungkapkan pikirannya.¹¹ Sesuai dengan pernyataan tersebut bahwa pemahaman

¹⁰ M. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h.126.

¹¹ Ibid,.

kosakata aktif-produktif adalah keadaan di mana anak mampu menggunakan kata-kata dalam berkomunikasi tanpa adanya kesulitan.

Selain itu, Keraf menyatakan pemahaman dapat diukur dari kosakata aktif dan kosakata pasif yang dimiliki seseorang. Kosakata aktif adalah kata yang sering digunakan seseorang dalam berbicara atau menulis. Kosakata pasif adalah kata-kata yang hampir tidak dapat dipergunakan seseorang yaitu seseorang memahami saja tetapi tidak mampu membuat orang lain memahaminya.¹² Pendapat tersebut menyatakan terdapat dua jenis dalam pemahaman kosakata yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif adalah kata-kata yang digunakan dalam berbahasa secara ekspresif. Kosakata pasif adalah kata yang digunakan dalam berbahasa secara reseptif, di mana seseorang hanya mampu memahami kata-kata yang diberikan padanya tetapi tidak dapat membuat orang lain memahaminya.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman kosakata dibagi menjadi dua jenis yaitu pemahaman kosakata aktif-produktif dan pemahaman kosakata pasif-reseptif. Pemahaman kosakata aktif-produktif adalah kondisi di mana anak memiliki pemahaman untuk menggunakan kata dalam berkomunikasi secara aktif dan dapat membuat orang lain memahami kata-katanya juga. Pemahaman kosakata pasif-reseptif adalah kondisi di mana anak hanya mampu memahami kata-kata

¹² Gorys Keraf, *Loc.Cit.*

yang disampaikan orang lain namun tidak dapat membuat orang lain paham dengan kata-kata yang disampaikannya.

3. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Dalam membaca bukan hanya membaca kata dalam bacaan tetapi juga memahami isi bacaan. Memahami bacaan berpengaruh dalam mengembangkan kosakata karena anak menemukan kata baru baik yang telah atau belum diketahui. Gordon dan Browne menyatakan kemampuan membaca anak mengikuti beberapa tahapan yang harus dilalui satu per satu, yaitu; "*stage one: children learn that print is a form of language; stage two: children hear stories, poems, chants, and songs many times; stage three: children learn to recognize words; stage four: children are readers.*"¹³ Tahapan membaca tersebut dibagi menjadi empat tahapan.

Tahapan membaca pertama anak mengenal gambar adalah bagian dari bahasa. Anak menemukan persepsi bahwa buku adalah benda yang penuh fantasi, memiliki pesan, dan misterius. Tahap kedua adalah anak didengarkan dengan cerita, puisi, dan lagu di setiap waktu. Anak belajar menirukan kembali nyanyian dan perkataan orang lain yang membacakannya. Tahap ketiga adalah anak belajar mengenal kata. Anak mulai membaca dan mengetahui tulisan serta mengucapkan katanya.

¹³ Ann Miles Gordon & Kathryn Williams Browne, *Beginnings & Beyond: Foundations in Early Childhood Education, Sixth Edition*, (United States of America: Delmar Learning, 2004), h.506.

Tahap keempat adalah anak sudah mampu membaca. Pada tahap ini anak perlu bimbingan untuk menjadikannya sebagai pembaca yang baik.

Tahapan membaca menurut Jalongo yaitu *“focus on print, meaning, and story knowledge; focus on word configuration and sound/symbol corespondence; coordinating knowledge of print and story.”*¹⁴ Tahap pertama anak fokus pada sesuatu yang tercetak seperti gambar dan anak menyadari terdapat hubungan antar gambar di setiap halaman. Tahap kedua anak mulai mengetahui huruf, kata, dan bunyi lalu anak membaca kata-kata yang terdapat dalam bacaan. Tahap ketiga anak mulai mengkoordinasikan pengetahuan tercetak yang dibacanya dengan pengalamannya untuk memahami isi cerita dari tulisan yang dibacanya.

Berdasarkan tahapan membaca di atas menunjukkan bahwa anak mulai mengenal huruf dan kata. Orang dewasa harus melatih kemampuan anak dalam memahami kata. Kata yang mulai dikenal oleh anak adalah kata terdekat dan biasa diucapkan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Dalam memahami kata, anak juga harus diperlihatkan dengan tulisan dari kata yang diucapkan supaya tidak hanya mengenal bunyinya tetapi paham juga tulisannya. Dengan membaca maka kosakata anak berkembang karena anak melihat dan mendengar kata-kata serta mulai mengenal arti dari kata tersebut.

¹⁴ Mary Renck Jalongo, *Op.Cit.*, h.187-189.

4. Karakteristik Pemahaman Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun memiliki perbendaharaan kata yang baik. Jalongo berpendapat *“using language for 5 to 6 years; complex, grammatically correct sentences, uses pronouns; uses past, present, and future verb tenses, average sentences length per oral sentences increases to 6.8 words, uses approximately 2500 words, understands about 6000, responds to 2500.”*¹⁵ Hal tersebut menjelaskan anak usia 5-6 tahun mulai memiliki bahasa yang kompleks, menggunakan kalimat yang benar, menggunakan kata ganti (masa lalu, masa sekarang, dan masa depan), panjang kalimat yang diucapkan sekitar 6-8 kata, menggunakan 2500 kata, memahami sekitar 6000 kata, merespon sekitar 2500 kata.

Anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengucapkan kata dengan baik. Menurut Eliason dan Jenkins bahwa *“language development 5-6 years; talks freely, sentences are long (involving five to six words), asks the meanings of words, describes the meanings of words, talks much like an adults, is interested in new words.”*¹⁶ Anak usia 5-6 tahun sudah bebas berkomunikasi, panjang kalimat yang digunakan sekitar 5-6 kata, menanyakan arti kata-kata, menjelaskan arti kata-kata, banyak bicara seperti orang dewasa, dan tertarik pada kata-kata yang baru. Anak sudah

¹⁵ Ibid., h.65.

¹⁶ Claudia Eliason & Loa Jenkins, *Op.Cit.*, h.192.

dapat mendeskripsikan kata yang didengar atau dibaca menggunakan kata-katanya sendiri sesuai yang diketahuinya.

Pada usia ini anak sudah dapat memahami makna kata yang didengar atau dibacanya. Berk menyatakan bahwa *“language development 5-6 years; coins words to fill in for words not yet mastered, understands metaphors based on concrete, has a vocabulary of about 10000 words, grasps meanings of words on the basic of definitions, appreciates the multiple meanings of words.”*¹⁷ Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa anak dapat mengisi kata pada kata-kata yang belum diisi, anak dapat memahami kiasan pada arti yang sebenarnya, menguasai kosakata sekitar 10000 kata, menangkap makna kata berdasarkan pengertiannya, mengetahui arti dari beberapa kata.

Karakteristik pemahaman kosakata anak usia 5-6 tahun sudah mulai berkembang dengan baik. Anak dapat memahami kata yang dibaca atau didengar dan dapat menjelaskannya. Anak juga dapat bercerita menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman kosakata yang dimiliki anak menunjang keberhasilan dalam membaca dan berkomunikasi. Anak tidak hanya sekedar mengenal dan menyebutkan huruf atau kata, tetapi anak dapat memahami kata yang diberikan secara lisan maupun tulisan.

¹⁷ Laura E. Berk, *Child Development, Seventh Edition*, (United States of America: Pearson Education, Inc., 2006)., h.388.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Permainan Papan Teka Teki

Permainan bagi anak usia dini tidak hanya sebatas sebagai hiburan semata. Permainan dan bermain memiliki arti penting bagi anak. Permainan sebagai sarana anak untuk mensosialisasikan diri yang artinya dapat membawa anak ke dalam masyarakat dan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.¹⁸ Permainan disini sebagai alat bagi anak untuk dapat mengenal lingkungan. Permainan mengenalkan anak sebagai anggota masyarakat. Melalui permainan anak mengenal dan menguasai benda yang digunakan sehingga dapat melihat sejauh mana kemampuan dan potensi yang dimiliki anak

Melalui permainan anak akan menikmati segala aktivitas yang sedang dilakukan. Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi.¹⁹ Permainan bagi anak tidak hanya sebagai alat hiburan dan aktivitas yang menyenangkan tetapi memiliki banyak fungsi yang penting untuk perkembangan anak. Permainan yang diberikan kepada anak harus bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi, menemukan, dan

¹⁸ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h.113.

¹⁹ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, Edisi 11 Buku 2, Terjemahan Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h.123-124.

memahami fungsi dan bentuk dari permainan tersebut. Permainan dapat meningkatkan keterampilan dan mempengaruhi tingkah laku anak.

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa permainan adalah alat yang dipergunakan anak di dalam aktivitas yang menyenangkan dan berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Permainan adalah tempat anak untuk menyesuaikan diri di dalam lingkungan sekitar dan berinteraksi. Melalui permainan dapat membantu anak mengenal kemampuan dan potensi dirinya, baik kepribadian, tingkah laku dan caranya dalam mengatasi masalah.

Permainan papan teka teki ini tergolong pada tahap *games with rules*. Hal tersebut dikarenakan pada permainan papan teka teki ini terdapat aturan yang harus diikuti oleh anak untuk menemukan dan menjelaskan jawabannya. Aturan yang dibuat juga memudahkan anak dalam memahami jawaban. Dalam permainan papan teka teki, anak perlu memahami aturan yang telah disepakati bersama sehingga akan mendapatkan hasil kerja yang baik.

Permainan papan teka teki ini terinspirasi dari permainan teka teki dan permainan *flashcards*. Teka teki menurut Crystal "*riddling is a kind of intellectual linguistic game or contest, which in some ways is similar to*

verbal duelling.²⁰ Teka teki adalah jenis permainan bahasa yang mirip dengan perdebatan verbal. Teka teki menekankan pada kemampuan untuk menjelaskan atau mengutarakan kata-kata yang diketahuinya tentang sesuatu.

Permainan papan teka teki ini dapat membantu anak berpikir untuk memahami kata yang diberikan serta dapat menjelaskannya. Sesuai dengan pendapat Sujiono bahwa pentingnya bermain teka teki dapat mengembangkan kemampuan berpikir, mengembangkan kemandirian, dan mendorong rasa ingin tahu pada anak.²¹ Pentingnya permainan teka teki dapat melatih anak untuk berpikir, mandiri, dan memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu.

Permainan papan teka teki ini juga terinspirasi dari permainan *flashcards*. *Flashcards* menurut Arsyad adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut serta dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosakata.²² Kartu yang berisi gambar dapat dijadikan petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan jawaban yang diinginkan.

²⁰ David Crystal, *The Cambridge Encyclopedia of Language, Second Edition*, (New York: Cambridge University Press, 2003), h.63.

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h.152.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), h.115.

Permainan serupa yaitu teka teki silang (*crossword puzzle*) yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penguasaan kosakata. “*The crossword has words written horizontally (across clues) and words written vertically (down clues).*”²³ Dalam teka teki silang terdapat kolom yang harus diisi dengan kata secara menurun dan mendatar. “*...puzzles use clues from the direct-definition clues, although cryptic clues...*”²⁴ Dalam teka teki menggunakan petunjuk langsung untuk memberi jawaban yang diinginkan dari definisi jawaban yang diinginkan meskipun petunjuknya masih samar.

Permainan serupa lainnya yaitu permainan kartu (*card games*) yang juga dapat digunakan untuk memperkaya kosakata. Sesuai dengan pernyataan Harmer bahwa “*a simple vocabulary game can be played in which students have cards with pictures on one sides and words on the other.*”²⁵ Melalui pendapat tersebut dapat dipahami bahwa permainan kosakata sederhana ini dapat dimainkan di mana kartu yang dimiliki anak terdapat gambar pada satu sisinya dan terdapat kata-kata di sisi yang lain. Dalam permainan ini, anak harus dapat mencocokkan gambar sesuai dengan kata.

²³ Martin C. Njoroge, Ruth W. Ndung'u, & Moses Gatambuki Gathigia, *The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy:...*, International Journal of Current Research, Vol.5, Issues.1, Kenya, 2013, h.3.

²⁴ Ibid.,

²⁵ Jeremy Harmer, *The Practice of English Language Teaching, Fourth Edition*, (England, Harlow Essex: Longman, 2007), h.180.

Sesuai dengan penjelasan yang telah diuraikan, peneliti memodifikasi permainan teka teki dan permainan *flashcards* dengan menggunakan kartu (huruf dan gambar) untuk menjawab teka teki yang diberikan kepada anak. Permainan papan teka teki mempunyai aturan supaya anak tidak bingung dalam melakukannya. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada anak dan membuat anak senang dalam melakukan proses pembelajaran. Anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan makna kata secara sederhana dan memasangkan gambar sesuai kata. Papan teka teki yang dimaksud adalah papan yang berisi kartu (gambar dan huruf) yang merupakan jawaban dari teka teki yang diberikan.

Papan teka teki ini berbentuk seperti papan biasa yang akan digunakan oleh anak untuk mengisi dan menempelkan kartu yang merupakan jawaban dari teka teki tersebut. Papan berfungsi untuk menjawab pertanyaan, jawaban teka teki tersebut dibantu dengan petunjuk berupa kartu (huruf atau gambar). Kartu tersebut diambil dan ditempelkan oleh anak pada papan teka teki untuk menyatakan jawabannya. Kartu (huruf atau gambar) yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual untuk memudahkan anak menemukan jawaban.

Dalam permainan papan teka teki ini, peneliti akan menunjukkan potongan gambar yang masih menggantung atau petunjuk

suara yang akan dicari oleh anak. Anak mengambil kartu gambar yang menunjukkan jawaban dari teka teki tersebut. Setelah itu, anak mengambil kartu huruf lalu disusun mendatar untuk membentuk kata. Anak memasang gambar sesuai kata dan melafalkan katanya lalu menyebutkan makna kata sesuai dengan kemampuannya.

Ketika anak dapat menjelaskan kata yang didengar atau mendeskripsikan gambar, maka kosakata anak akan berkembang. Hal tersebut dikarenakan anak mengucapkan kata-kata yang berhubungan dengan kata yang dideskripsikan. Melalui permainan ini, selain anak dapat memasang gambar sesuai gambar, anak juga dirangsang untuk mendeskripsikan kata atau gambar yang diperlihatkan. Oleh karena itu, diharapkan melalui permainan papan teka teki ini dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada anak.

2. Langkah Permainan Papan Teka Teki

Dalam permainan memiliki langkah-langkah tertentu untuk memainkannya. Terdapat beberapa langkah dari permainan yang serupa dengan permainan papan teka teki, yaitu permainan *flashcards* dan permainan kartu (*card games*). Langkah-langkah penggunaan *flashcards* dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan penguasaan kosakata menurut Tim Repository UPI dalam Nurjannah, yaitu;

1) kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada guru dan menghadap ke depan anak, 2) guru menunjukkan satu per satu kartu tersebut, 3) guru memperlihatkan kepada anak bagian gambar pada kartu kemudian dibalik menjadi bagian kata pada kartu, 4) anak mengulangi ucapan guru sesuai dengan kartu yang ditunjukkan, 5) guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada anak yang duduk di dekat guru untuk diamati secara bergantian oleh seluruh anak, 6) setelah itu guru bersama anak berdiskusi tentang kartu-kartu tersebut.²⁶

Uraian sederhana dari langkah permainan *flashcards* yaitu dengan memegang kartu dan menghadap ke depan anak, kemudian memperlihatkan bagian gambar dan kata pada kartu tersebut, setelah itu kartu dibagikan kepada anak secara bergantian untuk dilihat kembali dan berdiskusi dengan anak untuk memperkuat ingatannya. Penggunaan *flashcards* memudahkan anak untuk mengingat kata dengan gambar yang sesuai. Selain itu, anak juga dilatih untuk melafalkan kata dari kartu kata yang diberikan.

Selain itu, cara dalam permainan kartu (*card games*), yaitu “*if they pick the picture side, they have to produce the word; if they pick the word side, they have to draw it and then compare it with the original picture.*”²⁷ Sesuai dengan cara tersebut, jika anak memilih sisi gambar maka anak harus menghasilkan kata; jika anak memilih sisi kata, maka anak harus menggambar dan kemudian membandingkannya dengan gambar aslinya. Pada permainan kartu ini, anak harus bisa menyebutkan

²⁶ Nurjannah, *Op.Cit.*, h.295.

²⁷ Jeremy Harmer, *Loc.Cit.*,

kata yang sesuai dengan kartu gambar yang dipilih. Anak juga harus dapat memahami kata yang dipilih supaya dapat menggambar sesuatu yang dimaksudkan dalam kartu kata tersebut.

Berbeda dengan langkah permainan yang telah diuraikan di atas, peneliti menyusun langkah dalam permainan papan teka teki, yaitu; 1) guru menyiapkan papan teka teki yang akan diisi oleh kartu petunjuk tentang materi pada hari itu, 2) guru menyiapkan kartu yang berisi petunjuk jawaban, 3) anak mengambil kartu petunjuk sesuai jawaban yang diketahuinya lalu menempelkannya pada papan teka teki, 4) anak mengambil kartu huruf untuk menyusun kata dan menempelkannya pada papan teka teki, 5) anak memasang gambar sesuai kata lalu menyebutkan kata dan makna katanya.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kenya oleh Martin C. Njoroje, Ruth W. Ndung'u, & Moses Gatambuki Gathigia yang berjudul *The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenya Secondary Schools* dengan metode eksperimen ini menunjukkan bahwa permainan teka teki silang adalah cara efektif untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan

rata-rata skor kelompok yang mendapatkan permainan teka teki silang lebih tinggi (19.60) daripada kelompok yang diajarkan dengan pendekatan tradisional (20.89).²⁸

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam mengenalkan kosakata yang baru diperlukan kemampuan anak untuk memahami kata. Permainan teka teki silang menjadi cara yang efektif karena dalam permainan tersebut terdapat petunjuk yang mengacu pada jawaban yang sebenarnya. Dengan membaca pernyataan tentang arti kata untuk menunjukkan pada jawaban yang sebenarnya. Petunjuk tersebut memudahkan untuk menjawab teka teki silang dengan kata yang benar.

Penelitian relevan lainnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan di Cirebon oleh Utami Dewi Pramesti yang berjudul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka Teki Silang dengan metode penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa teka teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia dalam keterampilan membaca. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor yang didapatkan pada pretes (46) siklus 1 (60), dan siklus 2 (80,60).²⁹ Peneliti menyimpulkan bahwa teka teki silang dapat meningkatkan kosakata anak seperti kosakata kerja, kosakata benda,

²⁸ Martin C. Njoroge, Ruth W. Ndung'u, & Moses Gatambuki Gathigia, *Op.Cit.*, h.4-5.

²⁹ Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, Jurnal Puitika, Vol.11, No. 1, Cirebon, Jawa Barat, 2015, h.91.

kosakata sifat, kosakata keterangan, dan kosakata perangkai atau pengganti kata orang.

Penelitian relevan lainnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan di Jakarta oleh Nurmalinda Yuniar, Yuliani Nurani, dan Hapidin yang berjudul Pengaruh Pemahaman Kosakata Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Kelas 1 SD dengan metode ex post facto ini menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis penelitian ini terhadap dua kelompok tersebut dengan menggunakan uji-t. Melalui uji-t dihasilkan $t_{hitung} = 22,79$ dan $t_{tabel} = 1,671$ ($\alpha = 0,05$, $n = 52$ dan $dk = 50$) sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima.³⁰ Peneliti menyimpulkan bahwa kelompok hasil belajar matematika anak kelas 1 SD yang memiliki pemahaman kosakata tinggi akan lebih tinggi dibandingkan kelompok hasil belajar matematika anak kelas 1 SD yang memiliki pemahaman kosakata rendah.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pemahaman kosakata merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap anak dari komponen bahasa untuk mengenal dan mengartikan kata. Kemampuan anak dalam berpikir untuk menjelaskan kata yang disampaikan

³⁰ Nurmalinda Yuniar, Yuliani Nurani, dan Hapidin, *Pengaruh Pemahaman Kosakata Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Kelas 1 SD*, Penelitian Ex Post Facto, Jurnal Skripsi, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).

dalam bentuk lisan, tertulis, atau gambar. Anak yang hanya mampu membaca kata atau bacaan saja tidak cukup dalam pembelajaran. Anak juga harus mampu mengerti makna dari materi atau informasi yang diberikan. Memahami arti kata dan simbol atau gambar yang diberikan dapat memudahkan anak dalam mempelajari dan menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.

Ketika anak memiliki kemampuan pemahaman kosakata yang baik, maka memudahkannya dalam proses pembelajaran. Melatih pemahaman kosakata dengan kata terdekat dan melalui kegiatan yang menarik minat anak untuk belajar memahami kata. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi anak khususnya usia 5-6 tahun karena anak sudah mulai tertarik dengan kata yang ada di lingkungannya dan sering menanyakan makna kata. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat diajarkan memahami kata dengan permainan yang menggunakan aturan. Dalam memahami kata, anak perlu diberikan permainan yang mendukungnya.

Permainan teka teki merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Dalam permainan papan teka teki, anak diberikan petunjuk yang memudahkannya untuk memahami kata tersebut. Permainan papan teka teki ini memiliki aturan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang baik. Permainan papan teka teki yang digunakan dalam penelitian ini diberikan untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia 5-6 tahun.

Dalam permainan papan teka teki ini memiliki kelebihan yang dapat membuat anak menjadi aktif untuk memahami kosakata dengan menyebutkan makna kata yang didengar atau dilihat. Selain memahami makna kata, anak juga dapat menyusun huruf pada kata dan memasangkan gambar sesuai dengan kata lalu menyebutkan katanya. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pemahaman kosakata pada anak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Sejahtera, Jakarta Timur.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif atau desain-desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih dan pengajuan tindakan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah permainan papan teka teki diduga dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Sejahtera, Jakarta Timur.