

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENGEMBANGKAN
KOSAKATA PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK**

***THE DEVELOPMENT OF QUARTET CARD AS MEDIA TO DEVELOPE CHILDREN'S
VOCABULARIES FOR GROUP B KINDERGARTEN***

Ika Retnaningsih
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta
Ikaretna10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu kuartet yang layak untuk mengembangkan kosakata pada anak TK Kelompok B. Jenis penelitian ini adalah penelitian & pengembangan (*research & development*) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Prosedur pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk akhir, (8) uji coba lapangan operasional, (9) revisi produk operasional. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 anak kelompok B TK Pertiwi 51. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, angket, dan wawancara. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket dan pedoman wawancara. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Media kartu kuartet ini layak digunakan untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B. Hal ini dibuktikan dari validasi ahli materi pada kategori layak (82,5%), ahli media pada kategori sangat layak (92%), uji coba lapangan awal pada kategori layak (84,37%), uji coba lapangan utama pada kategori sangat layak (85,93%), dan uji coba lapangan operasional pada kategori sangat layak (89,16%).

Kata kunci: media pembelajaran, kartu kuartet, kosakata, anak TK

Abstract

The research aims to produce a proper media of Quartet card to develop kindergarten children group B' vocabulary. This study was a research and development (R&D) that refers to research and development model by Borg & Gall. This research is research & development referring to the model developed by Borg & Gall. Development procedures are carried out through several stages: (1) research and initial information collection, (2) planning, (3) initial product format development, (4) preliminary testing, (5) major product revisions, (6) major field trials, (7) final product revision, (8) operational field trials, (9) operational products revision. The subjects of this study are 27 children of group B Pertiwi 51 kindergarten. Data collection techniques that are used are observation methods, questionnaires, and interviews. Instruments in this research are observation sheets, questionnaires and interviewing guidelines. Data analysis technique that is used is quantitative descriptive analysis technique with percentages Quartet card is proper to be used as a media to develop vocabulary for children in group B. It is proved by the validation of the material experts in the eligible category (82.5%), the media expert in the very viable category (92%), initial field trials in the appropriate category (84,37%), main field trial in very feasible category (85,93%), and operational field trial in very feasible category (89,16%).

Keywords: media development, quartet card, vocabulary, kindergarten children.

PENDAHULUAN

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi dan karakteristik tertentu yang

tidak sama dan akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau sering disebut dengan anak usia dini (AUD) akan mengalami

perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek (Hartati, 2005: 11). Oleh karena itu, pada masa ini anak membutuhkan stimulasi dari lingkungan, salah satunya yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini terutama pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Trianto, 2011: 24). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang artinya bahwa tingkat perkembangan anak terjadi secara beraturan atau berurutan yang bersifat maju, meningkat dan meluas. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, disebutkan bahwa salah satu standar PAUD adalah standar tingkat pencapaian perkembangan yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Terkait dari hal tersebut, pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak berfungsi sebagai fasilitas dalam perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh pada seluruh aspek perkembangan. Pendidikan untuk anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi anak dan membuatnya merasa nyaman dengan lingkungannya, serta menumbuhkan kebiasaan baik sejak dini secara konsisten untuk membantu anak tumbuh dan berkembang dalam segala aspek perkembangannya (Muhyidin, 2014: 4). Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan nilai agama dan moral, dan seni. Perkembangan pada satu aspek akan

mempengaruhi perkembangan pada aspek lainnya. Sebaliknya, terhambatnya perkembangan pada satu aspek akan menghambat aspek lainnya. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah aspek bahasa.

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang paling penting, dikarenakan bahasa merupakan modal dasar bagi anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain walaupun keseluruhan aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Carol & Wasik (2008: 353) menjabarkan tujuan perkembangan bahasa anak dalam kurikulum berfokus pada keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa ini bertalian dengan pembentukan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan melalui kemampuan kebahasaan. Perkembangan kemampuan bahasa meliputi kemampuan percakapan, kemampuan verbal, kemampuan kosakata, dan interaksi kebahasaan.

Bahasa merupakan unsur penting untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Berbagai macam ide, gagasan, dan pikiran diungkapkan dengan bahasa. Hurlock (1978: 178) mengatakan bahwa bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Kualitas bahasa seseorang ditentukan oleh kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin baik pula kemampuan bahasa seseorang.

Kosakata tersebut akan terus-menerus bertambah seiring dengan bertambahnya usia, namun perbedaan individu mempengaruhi jumlah perolehan kosakata itu sendiri. Perbedaan kecerdasan, pengaruh lingkungan, kesempatan belajar, dan motivasi belajar menyebabkan perbedaan ukuran kosakata yang dimiliki anak. Musfiroh (2008: 7) juga menyatakan bahwa perkembangan bahasa terkait dengan perbedaan jumlah kosakata yang diperoleh anak tergantung pada kematangan sel korteks, dukungan lingkungan, dan keterdidikan lingkungan. Berdasarkan uraian di atas ditemukan banyak faktor yang mempengaruhi pemerolehan kosakata pada anak.

Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak akan mempermudah anak

dalam membangun kemampuannya, perkembangan gagasan atau pikiran bahkan akan membangun struktur dan ide baru secara jelas. Anak yang diperlajari kosakata sejak dini akan tertanam berbagai macam kosakata dalam melatih bahasa sejak awal. Penguasaan kosakata pada anak nantinya akan mempermudah komunikasi dan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaklah mengutamakan bermain yang menyenangkan. Dunia anak adalah dunia bermain, maka kegiatan pun disajikan dalam suasana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sambil belajar merupakan cara penyampaian suatu materi pembelajaran kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui sebuah aktivitas bermain. Melalui bermain, tanpa disadari anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara alami. Seperti yang diungkapkan Martuti (2012: 37) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya menambah perbendaharaan kata dan menjalin hubungan dengan teman. Dengan permainan, anak akan lebih tertarik dan lebih antusias untuk belajar karena belajar menjadi lebih menyenangkan. Melalui permainan, anak akan berinteraksi dengan anak lain dan berpartisipasi aktif saat melakukan kegiatan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di beberapa Taman Kanak-Kanak kecamatan Bambanglipuro, peneliti melihat dalam penyampaian materi dalam pengenalan kosakata pada anak belum secara individual, sehingga perkembangan anak tidak dapat difasilitasi. Penyampaian materi dalam pengenalan kosakata pada anak dilakukan dengan tulisan-tulisan berbentuk lembar kerja anak atau pendidik yang menulis di papan tulis. Ketidaktertarikan anak dalam pembelajaran ditunjukkan melalui perilaku anak yang terlihat tidak fokus dan memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, terlihat beberapa anak yang kurang mengikuti pembelajaran dengan mengeluh tidak bisa. Beberapa anak terlihat mengobrol dengan temannya dan ada juga yang bermain sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak hendaknya variatif dan mengajak anak untuk aktif. Kegiatan pembelajaran hendaknya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak sehingga anak tidak bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan ini peneliti ingin mencari solusi dalam menangani permasalahan pembelajaran yang dilakukan agar menarik perhatian anak dan tidak membosankan bagi anak. Perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Hal tersebut juga merujuk pada teori Piaget yang mengatakan bahwa anak belum dapat berfikir abstrak, melainkan masih berfikir pra operasional menuju konkret. Untuk itu dalam pengenalan kosakata yang bersifat abstrak maka peneliti lebih menekankan pada menggunakan media pembelajaran dua dimensi yaitu berbentuk kartu yang berisi gambar. Melalui penggunaan media pembelajaran, anak akan tertarik dengan apa yang akan dipelajari sehingga apa yang akan disampaikan akan mudah ditangkap oleh anak. Semua itu diperkuat dengan pendapat Suyanto (2005: 58) yang berpendapat bahwa untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, anak hendaknya mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tersebut tidak menjadi perhatian anak maka akan timbul kebosanan dan anak tidak lagi suka belajar.

Media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat berpengaruh dalam memusatkan perhatian anak. Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong suksesnya proses pembelajaran. Pemilihan kartu kuartet juga dilatar belakangi dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Dari hasil observasi dan wawancara yang pertama, di TK sudah ada media kartu namun belum sesuai dengan elemen-elemen kartu kuartet yaitu gambar, teks, garis, bentuk, tekstur, ruang/*space*. Kedua, anak masih dalam tahap berpikir praoperasional sehingga sulit untuk menerima sesuatu yang abstrak.

Menurut Sadiman (2005: 29-31) media kartu gambar memiliki kelebihan antara lain bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah, dan harganya lebih murah. Ditinjau dari keawetannya, kartu kuartet akan dapat bertahan lama karena terbuat dari kertas jenis ivory yang tebal. Dilihat dari desainnya, media

kartu kuartet ini lebih menarik karena memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak.

Pemilihan kartu kuartet ini juga dipilih karena belum banyak dijumpai kartu yang dapat digunakan sebagai media pengembangan kosakata anak melalui permainan. Kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak melalui bermain akan menciptakan situasi yang nyaman bagi anak untuk belajar. Bermain, menurut Vygotsky (dalam Musfiroh, 2005: 11) merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Dengan demikian maka media kartu kuartet tersebut digunakan melalui permainan sederhana sehingga melalui bermain anak juga dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan analisis situasi tersebut maka, peneliti bermaksud ingin mengembangkan media yang mampu mempermudah dalam mengenalkan kosakata pada anak TK Kelompok B dengan menggunakan media kartu kuartet melalui permainan. Selain itu, peneliti juga berharap aspek-aspek lain seperti sosial emosional dan kognitif anak dapat berkembang melalui media ini yang digunakan melalui permainan.

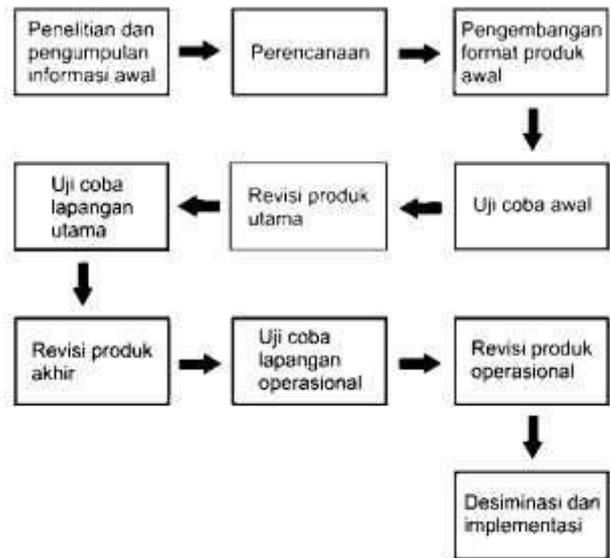
METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall. Sukmadinata (2015: 164) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media kartu kuartet dalam penelitian ini hanya dilakukan sembilan langkah saja. Selanjutnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain ujicoba media kartu kuartet melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, ujicoba awal, ujicoba lapangan utama, dan ujicoba lapangan operasional. Validasi ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal materi pembelajaran untuk menentukan apakah materi yang dimuat sudah sesuai dengan tingkat kedalaman dan perkembangan anak. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Enny Zubaidah, M.Pd dosen PGSD FIP UNY dengan cara menilai angket tentang materi yang disajikan dalam media kartu kuartet. Data penilaian angket, komentar dan saran dari ahli materi digunakan

sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi yang disajikan dalam produk kartu kuartet.

Selain divalidasi oleh ahli materi, produk juga divalidasi oleh ahli media. Ahli media yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran untuk menentukan apakah media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B. Ahli media dalam penelitian pengembangan media kartu kuartet untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B adalah Ibu Nelva Rolina, M.Si dosen PG PAUD FIP UNY. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menilai angket tentang desain dan

komponen-komponen media yang dikembangkan. Melalui kegiatan validasi akan didapatkan data kelayakan, penilaian, komentar dan saran media kartu kuartet yang dikembangkan. Data hasil validasi kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk kartu kuartet.

2. Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian ini sebanyak 27 anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan. Subjek coba ujicoba awal sebanyak 4 anak kelompok B. Ujicoba lapangan utama sebanyak 8 anak kelompok B. Ujicoba lapangan operasional sebanyak 15 anak kelompok B.

3. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data Instrumen yang digunakan dalam

pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket dan pedoman wawancara. Pedoman observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana proses, kondisi dan penggunaan media dari subjek penelitian tentang media kartu kuartet dalam uji coba lapangan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan produk yang dikembangkan pada saat validasi ahli yaitu: uji ahli materi dan uji ahli media. Wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang ada di lapangan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan tidak layak yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase yaitu dengan cara membagi jumlah skor yang diobservasi dibagi dengan jumlah skor yang diharapkan dan dikalikan seratus persen.

Setelah penyajian data dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Adapun acuan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Persentase Kelayakan

Interval Skor	Kriteria
85% - 100 %	Sangat Layak
75% - 84%	Layak
60% - 74%	Cukup Layak
40% - 59%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Media pembelajaran kartu kuartet secara keseluruhan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata pada anak TK kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan. Kelayakan tersebut didapat dari kesembilan langkah pengembangan menurut Borg and Gall. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan sebagai subjek penelitian. Tahapan dalam penelitian ini, meliputi 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal, 4) uji coba lapangan utama, dan 5) uji coba lapangan operasional.

Validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap. pada tahap I memperoleh penilaian dengan persentase 77,5% sehingga mendapatkan kategori layak. Pada validasi ahli materi tahap I terdapat satu indikator yang masih mendapatkan skor kurang, yaitu pada indikator kesesuaian teks dan gambar. Hal ini dikarenakan ada beberapa kosakata yang tidak sesuai dan gambar yang masih belum tepat sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda. Pada tahap ini mengganti beberapa kosakata sifat dan kosakata kerja menjadi lebih banyak kosakata benda. Selain itu juga mengganti beberapa kosakata dengan konsonan yang sulit menjadi kosakata yang lebih mudah dipahami oleh anak. Maharany (2016) menyatakan bahwa pada masa ini terdapat beberapa huruf yang masih sukar diucapkan diantaranya [r], [s], [k], [j], dan [t]. Pada usia ini alat artikulasi anak belum optimal sehingga pemilihan kosakata pada materi yang digunakan dalam pengembangan media kartu kuartet memperhatikan perkembangan fonologi anak usia 5-6 tahun.

Validasi materi tahap I mengalami revisi dari ahli materi untuk mengganti beberapa gambar yang lebih kontekstual. Zaman (2009: 7-8) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis visual harus memperhatikan syarat teknis sehingga media

pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep). Revisi pada validasi materi tahap I diantaranya, 1) gambar kompor pada kartu yang berjudul koki, 2) gambar berenang pada kartu yang berjudul olahraga, 3) gambar berhitung pada kartu yang berjudul belajar. Hal ini dikarenakan gambar pada materi yang digunakan dalam media kartu kuartet harus sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam kurikulum TK.

Tahap validasi materi tahap II mengalami peningkatan persentase menjadi 82,5% dalam kategori layak karena sudah direvisi sesuai saran dari ahli materi. Keseluruhan indikator pada validasi materi tahap II mendapatkan penilaian baik namun masih belum maksimal sehingga masih mengalami revisi. Pada tahap ini media mengalami revisi pada gambar perahu dan pada buku panduan main kartu kuartet yaitu mengganti kata “siswa” menjadi “anak”. Hal ini dikarenakan sasaran penggunaan media kartu kuartet ini adalah anak usia 5-6 tahun atau anak usia dini. Ahli materi menyatakan bahwa pada tahap ini media kartu kuartet sudah layak untuk diuji coba lapangan dengan catatan direvisi terlebih dahulu.

Tahap validasi ahli media dilakukan melalui 3 tahap. Tahap I memperoleh penilaian dalam kategori cukup layak dengan persentase penilaian dari syarat teknis 70% dan estetika 66% sehingga secara keseluruhan mendapatkan penilaian dengan persentase yaitu 68%. Pada validasi media tahap I masih terdapat beberapa indikator yang mendapatkan skor kurang dari syarat teknis maupun estetika. Indikator yang mendapatkan skor 3 pada syarat teknis yaitu pada nomor 1, 4, 5, 7, dan 8. Penilaian pada syarat teknis kurang maksimal dikarenakan ketepatan ukuran gambar, tulisan, jarak pada kartu kuartet yang dikembangkan belum tepat sehingga harus diperbaiki. Pada syarat estetika terletak pada nomor 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Penilaian pada syarat estetika kurang maksimal dilihat dari penilaian dari indikator-indikator tersebut dimungkinkan karena kombinasi warna yang kurang serasi dan menarik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zaman (2009: 7-8) bahwa syarat teknis media harus memperhatikan ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep dan syarat estetika harus memperhatikan kombinasi warna agar serasi

dan menarik sesuai karakteristik anak yang menyukai warna cerah. Saran dari ahli media diantaranya 1) kartu dibuat bertema, 2) gambar disesuaikan bentuk dan warna, 3) tulisan diperjelas. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media kurang layak untuk diuji cobakan ke lapangan sehingga harus diperbaiki terlebih dahulu.

Validasi media tahap II mengalami peningkatan dengan persentase dari aspek teknis menjadi 88% dan syarat estetika menjadi 90% sehingga secara keseluruhan mendapatkan persentase 89% dalam kategori sangat layak. Setelah mengalami perbaikan sesuai saran dari ahli media, media kartu kuartet mengalami peningkatan persentase dari syarat teknis maupun estetika. Namun masih belum maksimal karena terdapat beberapa bagian yang masih mengalami revisi yaitu mengganti gambar *background* belakang kartu dan mengganti gambar kartu pada judul belajar. Saran dari ahli media adalah *background* belakang kartu harus mencerminkan nuansa anak usia dini agar minat belajar anak tergugah dengan gambar-gambar yang mendukung anak untuk membangkitkan motivasi belajar. Seperti yang dikemukakan Oemar Hamalik (dalam Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Pada tahap ini, ahli media menyatakan bahwa media siap diuji coba ke lapangan dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli media.

Validasi media tahap III memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak dengan perolehan skor persentase 90% untuk syarat teknis dan 94% dari syarat estetika sehingga total perolehan skor pada validasi media tahap III adalah 92% dengan kategori sangat layak. Media yang dibuat telah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kurikulum TK. Validasi media tahap III tidak mengalami revisi dari aspek teknis maupun estetika sehingga ahli media menyatakan bahwa media kartu kuartet telah layak untuk diuji coba ke lapangan tanpa revisi.

Tahap selanjutnya adalah uji coba awal pada anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan. Berdasarkan uji coba awal mendapat penilaian layak dengan persentase 84,37% sehingga masuk dalam kategori layak. Pada uji coba lapangan utama mendapatkan persentase

85,93% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, 89,16% pada uji coba lapangan operasional dengan kategori sangat layak. Media kartu kuartet secara keseluruhan dalam uji coba mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Perolehan skor dalam uji coba lapangan sudah mendapatkan kategori sangat layak namun masih belum maksimal karena terdapat beberapa indikator yang mendapatkan nilai 0. Pelaksanaan uji coba penggunaan kartu kuartet, beberapa anak kesulitan untuk menyebutkan kosakata yang terdapat dalam kartu. Hal ini dimungkinkan karena anak jarang mendengar kosakata-kosakata tersebut dari lingkungannya. Secara teoritis menurut Dale (dalam Tarigan, 1986) pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak. Selain itu dalam pelaksanaan uji coba lapangan juga terdapat beberapa anak yang kesulitan memahami aturan main yang disampaikan sehingga diperlukan peran guru untuk mendampingi anak dalam bermain. Hal yang dilakukan peneliti untuk membantu anak memahami aturan main adalah memberikan contoh permainan terlebih dahulu sehingga anak-anak lebih mudah untuk mengerti cara bermain kartu kuartet.

Melalui kegiatan uji coba media kartu kuartet, anak dapat merasakan manfaat penggunaan media secara langsung. Anak merasa sangat senang dan tertarik dengan penggunaan media kartu kuartet. Tampilan media yang menarik dan berwarna dapat menarik perhatian sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Briggs (dalam Sadiman, 2005: 6) bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar. Anak lebih mudah memahami materi karena materi sangat ringkas dan disajikan secara visual yaitu dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi. Dari hasil keseluruhan ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba menunjukkan bahwa media kartu kuartet layak digunakan untuk media pembelajaran yang mengembangkan kosakata pada anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media kartu kuartet yang layak dikembangkan dengan menempuh kesembilan langkah pengembangan menurut Borg and Gall. Media pembelajaran kartu kuartet layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata pada anak TK kelompok B TK Pertiwi 51. Hal ini dibuktikan dari penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan persentase penilaian akhir 82,5 persen dengan kategori "Layak", validasi ahli media mendapatkan persentase penilaian akhir 92 persen dengan kategori "Sangat Layak", uji coba awal 84,37 persen dengan kategori "Layak", uji coba lapangan mendapatkan persentase penilaian akhir 85,93 persen dengan kategori "Sangat Layak" dan uji lapangan operasional mendapatkan persentase penilaian akhir 89,16 persen dengan kategori "Sangat Layak".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah dinyatakan media kartu kuartet untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B sudah divalidasi oleh ahli dan layak untuk diuji cobakan, maka disarankan:

1. Bagi Kepala TK, agar melakukan pengadaan media kartu kuartet sebagai salah satu media pembelajaran di TK.
2. Bagi Guru TK, dapat memanfaatkan media kartu kuartet sebagai salah satu media media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata pada anak melalui permainan.
3. Bagi pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media kartu kuartet dengan memuat tema yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A, dkk. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak*. Jakarta : Depdiknas.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

- Maharani, A.F. (2016). Gejala fonologis bahasa indonesia pada anak usia 3-4 tahun di paud permata hati kota kendari. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra) E-ISSN: 2503-3875*.
- Martuti. (2012). *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: BPFE.
- Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedia pendidikan anak usia dini 2*. Yogyakarta: PT Pustakan Insan Madani.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, menyusun, dan menyajikan cerita untuk anak usia dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sadiman, A.S. (2005). *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trianto. (2011). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini tk/ra dan anak usia kelas awal*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wasik, A. Barbara & Seefeld, Carol. (2008) *Pendidikan anak usia dini: menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Zaman, B, et al. (2009). *Media dan sumber belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

BIODATA PENULIS

Ika Retnaningsih, lahir di Bantul 23 Maret 1995. Tempat tinggal beralamat di Piring, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Riwayat pendidikan meliputi jenjang TK Pertiwi XVI Baran lulus pada 2001, SD Baran 1 lulus pada 2007, SMP Negeri I Pundong lulus pada 2010, SMA Negeri I Pundong 2013. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak”