

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR PADA KELOMPOK A TK DHARMA WANITA LOYOK

Ainun Mahendrawani
TK Dharma Wanita Loyok
ainun.mahendrawati@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok A TK Dharma Wanita Loyok melalui permainan kartu kata bergambar. Permainan kartu kata bergambar ini merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok A TK Dharma Wanita Loyok Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa, dan guru diharapkan lebih kreatif dalam melaksanakan tindakan pada setiap kegiatan pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Suharsimi Arikunto. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Loyok Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa dokumentasi dan observasi, dan sumber data dalam penelitian ini adalah berasal dari guru sekaligus sebagai peneliti dan anak kelompok A TK Dharma Wanita Loyok Tahun Pelajaran 2016/2017. Sedangkan teknik analisis data digunakan secara kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu dari Pra Siklus ke siklus I sebesar 21,94% dan dari Siklus I ke Siklus II meningkat 23,34 %, (68,88% ketuntasan pada siklus I Menjadi 92,22% pada siklus II). Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Permainan Kartu Kata Bergambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar anak pada Bidang Pengembangan Berbahasa dengan ketuntasan mencapai 92,22% pada siklus II.

Kata Kunci: Kemampuan Berbahasa, Permainan Kartu Kata

PENDAHULUAN

Usia Dini merupakan tahapan kehidupan penting dalam pertumbuhan fisik, Perkembangan Induktif, emosional dan sosial anak. Pertumbuhan kemampuan mental dan fisik mengalami kemajuan yang sangat cepat sejak lahir sampai usia enam tahun. Agar tahapan pertumbuhan dan perkembangan ini bisa terarah dan terukur maka perlu di adakan pembimbingan melalui pendidikan. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan ini adalah: Usaha sadar orang dewasa untuk memberikan bimbingan kepada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham. Di Indonesia Pendidikan nasional diatur dalam UU No 20 tahun 2003. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Tujuan di atas secara konsisten menjadi rujukan dalam mengembangkan tujuan kurikulum 2013. Undang-Undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai strategi pembangunan sumber daya manusia haruslah dipandang sebagai titik sentral dan sangat fundamental serta strategis, mengingat bahwa usia dini merupakan masa keemasan (the golden age) namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80% dan sisanya adalah 20% diperoleh pada anak berusia 8 tahun ke atas.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian

rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Selanjutnya dalam pedoman penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dikatakan bahwa prinsip-prinsip penyusun KTSP salah satunya adalah mencakup semua dimensi kompetensi dan program pengembangan kurikulum PAUD mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang mencakup semua program pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar, motorik halus, kesehatan dan perilaku keselamatan), kognitif (belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik) bahasa (memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, keaksaraan), sosial emosional (kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, perilaku prososial) dan seni (kemampuan bereksplorasi dan mengekspresikan diri berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya). Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang disusun harus berpedoman pada program pengembangan yang sudah tertera pada kurikulum PAUD. Akan tetapi sampai saat ini masih banyak permasalahan-permasalahan yang sering muncul yang kami anggap sebagai kendala dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan belum bias tercapai maksimal.

Dalam Dokumen Laporan Perkembangan Anak Didik dari tahun ke tahun masih dijumpai permasalahan-permasalahan yang belum ditemukan solusi agar perkembangan anak bias tercapai. Dan pada saat ini kemampuan pembiasaan dan kemampuan dasar anak TK Dharma Wanita Loyok dapat dikategorikan masih kurang dari 25 Orang Anak di kelompok A terdapat persentase sebagai berikut: 50% masih dalam kategori belum berkembang, 15% dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 35% dalam kategori mulai berkembang. Adapun permasalahan yang diperkirakan menjadi penyebabnya adalah kemampuan kognitif anak masih rendah. Guru jarang menggunakan alat peraga ketika menyampaikan pelajaran siswa kurang konsentrasi menerima pelajaran, Kemampuan motorik anak masih mudah. Kemampuan sosial emosional anak masih rendah. Kemampuan berbahasa anak masih

rendah. Keadaan ini memberikan indikasi bahwa tujuan pendidikan di TK Dharma Wanita Loyok belum optimal. Dan sudah barang tentu tidak diinginkan apabila dibiarkan berkelanjutan akan menjadi masalah dan untuk dipecahkan.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian Kemampuan Berbahasa

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan (Anonim). Sementara itu, kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap.

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi dan berkomunikasi mengemukakan hasil pemikirannya dan dapat mengekspresikan perasaannya. Dengan bahasa orang dapat membuka cakrawala berfikir dan mengembangkan wawasannya. Anak-anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan rumah, sekolah, atau masyarakat. Disekolah anak belajar bahasa melalui interaksi dengan guru, teman sebaya dan orang dewasa lainnya. Guru atau pendidik anak usia dini perlu memahami tentang memahami tentang kemampuan dan berbahasa anak.

Pengertian bahasa menurut (Depdiknas, 2005: 3) bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Pengertian bahasa menurut Rasyid (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sementara itu, bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa yang baik merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan

manusia melalui bunyi yang digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik..

Pada anak usia 4-5 tahun yang mulai memasuki pendidikan anak usia dini (PAUD) sudah mengembangkan kosa kata, mengulangi kalimat sederhana yang didengarnya dengan baik sekalipun mereka belum memahami apa yang diucapkan.

b. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak sebagai salah satu dari kemampuan yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksi* (tata bahasa), *semantik*, (variasi arti), dan *pragmatik* (penggunaan) bahasa. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan, mengutarakan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Anak usia dini, khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan. Owens (dalam Kurnia, 2009:37) mengemukakan bahwa “anak usia tersebut memperkaya kosa katanya melalui pengulangan”. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya, dalam mengembangkan kosa kata tersebut, anak menggunakan *fast wrapping* yaitu suatu proses di mana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarnya sekali atau dua kali dalam dialog. Pada masa dini anak mulai mengkombinasikan suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.

Anak usia 4-5 tahun rata-rata dapat menggunakan 900-1000 kosa kata yang berbeda. Mereka menggunakan 4-5 kata dalam satu kalimat yang dapat berbentuk kalimat pertanyaan, negatif, tanya, dan perintah. Anak usia 4 tahun sudah mulai menggunakan kalimat yang beralasan seperti “saya menangis karena sakit”. Pada usia 5 tahun pembicaraan mereka mulai berkembang di mana kosa kata yang digunakan lebih banyak dan rumit.

Berpartisipasi dalam komunikasi bahasa seperti dalam penciptaan teks, baik lisan maupun tulisan. Haliday dan Hasan (dalam kurnia 2009:38) mendefinisikan “teks sebagai wacana, lisan maupun tulisan, seberapa panjangnya yang membentuk satu kesatuan yang utuh”. Hymes (dalam kurnia, 2009: 38) menyebut “kemampuan berkomunikasi, yang berarti menciptakan wacana, sebagai communicative competence”.

Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti kajian tentang perkembangan berbicara pada anak tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara, walaupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Anak yang satu lebih cepat, lebih luas, lebih rumit, dalam mengungkapkan bahasanya, atau lebih lambat dari yang lain. Kajian tentang perkembangan menulis pada anak berkaitan dengan suatu proses yang dilakukan anak sehingga menghasilkan bentuk tulisan.

Perkembangan berbicara pada anak berawal dari mengumam maupun membeo, sedangkan perkembangan menulis pada anak berawal dari mencoret-coret sebagai hasil ekspresi mereka. Dyson (dalam kurnia, 2009: 39) berpendapat bahwa “perkembangan berbicara memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan menulis pada anak”. Anak memiliki kemampuan menulis dipengaruhi oleh kemampuan sebelumnya (dalam hal ini kemampuan berbicara) sehingga dapat dituangkan dalam tulisan.

Dalam berbicara terkadang individu dapat menyesuaikan dengan keinginannya sendiri. Hal ini tidak sama dengan menulis, di mana diperlukan suatu aturan berbahasa yang baik, benar dan tertib. Dengan kata lain dalam menulis diperlukan adanya keserasian antara pikiran dan tatanan dalam berbahasa yang tepat dalam mengekspresikan gagasan yang tertuang dalam lambang-lambang bahasa tulisan.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat mengembangkan bahasanya dengan memperkaya kosa kata melalui pengulangan dari apa yang didengarnya. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya.

c. Fungsi Bahasa Bagi Anak

Anak mempelajari bahasa dengan berbagai cara, yakni meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga bermain. Banyak ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa bagi manusia. Bahasa memegang peran penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi khususnya. Manusia tidak hanya berfikir dengan otaknya, tetapi juga memerlukan bahasa sebagai medianya. Orang lain tidak akan dapat memahami hasil pemikiran kita kalau tidak diungkapkan dengan menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan.

Begitu juga halnya peranan bahasa bagi anak. Bahasa memberikan sumbangan yang pesat dalam perkembangan anak menjadi dewasa. Dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berfikir, berperasaan, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya sehubungan dengan peranan penting bahasa dalam kehidupan.

Haliday (dalam kurnia, 2009: 68) mengemukakan “beberapa fungsi bahasa bagi anak, fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi *instrumental*; bahasa digunakan sebagai alat perpanjangan tangan. “tolong ambilkan pensil”.
- 2) Fungsi *regulative*; bahasa digunakan untuk mengatur orang lain. “jangan ambil buku ku”
- 3) Fungsi *interaksional*; bahasa digunakan untuk bersosialisasi. “Apa kabar?”
- 4) Fungsi *personal*; bahasa digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, dan sebagainya. “saya senang sekali”
- 5) Fungsi *heuristic* / mencari informasi; bahasa digunakan untuk bertanya. “Apa itu”.
- 6) Fungsi *imajinatif*; bahasa digunakan untuk memperoleh kesenangan, misalnya, bermain-main dengan bunyi, irama.
- 7) Fungsi *representative*; bahasa digunakan untuk memberikan informasi atau fakta. “sekarang hujan”.

Bahasa merupakan sarana yang paling penting dalam komunikasi manusia. Bahasa bersifat unik sekaligus bersifat universal bagi manusia. Dalam kenyataan kegiatan sehari-hari kita amati bahwa hanya manusialah yang mampu

menggunakan komunikasi verbal dan kita amati pula bahwa manusia mampu mempelajarinya. Inilah yang menyebabkan tingkah laku manusia secara esensial berada dengan tingkah laku hewan. Tingkah laku bahasa adalah satu diantara bentuk yang paling member pada tingkah laku insan. Tingkah laku insan ini tergambar dengan suasana adanya pengiriman dan penerimaan. Jadi, keterampilan yang harus dimiliki anak mencakup 4 keterampilan berbahasa, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca.

Kemampuan berbahasa tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, kemampuan berbahasa akan diperoleh melalui proses pembelajaran atau memerlukan upaya pengembangan.

Tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa tahap usia 4-5 tahun telah diatur dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014 pasal 10 ayat 7 dengan rincian sebagai berikut;

- Memahami Bahasa
 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
 3. Memahami cerita yang dibacakan Mengenai perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
- Mengungkapkan Bahasa
 1. Mengulang kalimat sederhana
 2. Bertanya dengan kalimat yang benar
 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau tidak setuju

8. Menceritakan kembalicerita/dongeng yang pernahdidengar
 9. Memperkaya perbendaharaan kata
 10. Berpartisipasi dalam percakapan
- Keaksaraan
 1. Mengenal simbol- simbol
 2. Mengenal suara- suara hewan/bendayang ada di sekitarnya
 3. Membuat coretan yang bermakna
 4. Meniru (menuliskan danmengucapkan) huruf A- Z

Permainan kartu kata bergambar

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar yang efektif bagi anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang dapat dikatagorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya.

Pembelajaran anak di PAUD menggunakan metode bermain. Bermain meliputi perasaan senang, demokrasi, aktif tidak terpaksa dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anaktertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa. Guru harus memperhatikan karakteristik anak dan memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar dalam pengembangan bahasa sehari-hari.

Kata “bermain (*play*)” digunakan dalam berbagai cara. Namun demikian, setidak-tidaknya bermain mengandung unsur *mental* state menekankan sikapdari bermain, menggunakan bahasa, bentuk komunikasi, dan *playfulness*(Docket & Flee, 2000). Rubin Etaal (1983, dalam Saracho & Spodek 1998) menawarkan beberapa kriteria, yaitu (1) bahwa bermain didorong oleh kepuasan dalam kegiatan dan tidak diatur; (2) para pemain beraktivitas lebih dari sekedar mencapai tujuan, dan bersifat spontanitas; (3) bermain terjadi dengan objek yang dekat(*familiar*); (4) kegiatan bermain dapat menjadi noniteral; (5) bermain bebas

aturan dari *outside* dan aturan dapat dimodifikasi oleh pemain; dan (6) bermain membutuhkan perjanjian aktif antar pemain.

Definisi moderen dari bermain lebih terfokus pada sejumlah karakteristik bermain. Bermain dapat melibatkan beberapa elemen atau kombinasi dari beberapa karakteristik.

Fromberg (1992:43) mendefinisikan bermain pada anak usia dini sebagai *symbolic, meaningful, active, pleasure, voluntary, rule-governed, episodic*. Bermain adalah simbolik (*symbolic*) men *make believe*, dimana orang, objek, ide-ide mungkin menyenangkan. Dalam bermain, orang dan objek digunakan sebagai simbol untuk orang atau objek lain. Contoh, ketika anak bermain menggunakan sepotong sendok sebagai pesawat terbang atau bantal guling sebagai bayi. Penggunaan simbol dalam bermain juga dapat diamati dalam bermain kata-kata coret-mencoret.

Bermain merupakan sesuatu penuh arti (*meaningful*), karena bermain membuat perasaan (*sense*) dalam, “menyentuh” pengalaman nyata dan penuh arti. Bermain juga merefleksikan apa yang diketahui dan dapat dilakukan anak untuk membangun keterampilan, pengertian, dan pengetahuan.

Bermain adalah aktif (*active*), karena setiap bermain melibatkan aktivitas, baik aktivitas fisik maupun mental dari para pemain.

Bermain adalah menyenangkan (*pleasurable*), karena para pemain memperoleh pengalaman menyenangkan. Oleh karena senang dan menikmati permainan, anak-anak dapat bermain berjam-jam lamanya seakan-akan tanpa merasakan lelah.

Bermain merupakan kegiatan sukarela (*voluntary*), karena keterlibatan anak dalam bermain didasarkan pada motivasi instrinsik. Dengan kata lain, bermain tidak dapat dilaksanakan kepada seorang untuk melakukannya. Seseorang dapat terlibat untuk bermain atau menolak atau mengubah aturan permainan.

Bermain dengan menggunakan aturan (*rule-governed*), karena semua permainan mempunyai aturan dalam memainkannya, seperti aturan dalam hal waktu, peralatan yang digunakan, dan usia pemain. Aturan dalam bermain juga dapat dibuat dan disepakati bersama sebelum permainan dimulai.

Bermain dilakukan dalam fase-fase (*episodic*), yaitu permulaan, pertengahan, dan akhir. Fase dalam bermain merefleksikan kelanjutan dari suatu tema.

Terkait karakteristik diatas, Dockett & Fler (2000:18) merangkum tentang bermain:...our definition of flay incorporates several elements which, when combinet. Contribute to the disposition to play and the communication of this to others. The play that occurs does so in a social and cultural context and reflects children's understanding of the things that are valued within that context.

Mengacu kepada definisi di atas dalam penelitian ini, bermain didefinisikan sebagai suatu kegiatan dengan melibatkan sejumlah karakteristik, yaitu simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, menggunakan aturan, dan dilakukan dalam beberapa tahapan. Dalam bermain anak menggunakan alat atau media berupa kartu kata bergambar. Media kartu kata bergambar ini diharapkan dapat menguatkan daya ingat imajinasi, kreatifitas anak dan dimainkan secara aktif dalam suasana menyenangkan dengan menggunakan aturan yang pada awal permainan di bimbing oleh guru, dan di lakukan dalam beberapa fase.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) "Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dan setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini "Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir .Kegiatan bermain dilakukan dengan rela tanpa paksaan dan tekanan dari pihak luar.

Selanjutnya menurut Peaget dalam Nurani (2007:178) mengatakan bermain menunjukkan realita anak-anak yaitu adaptasi terhadap hal-hal yang baru. Dengan bermain anak beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam bermain anak menggunakan bahasa baik untuk berbicara dengan temannya atau sekedar menyatakan pikirannya (*thinking about*).

Suyanto (2005:125) mengemukakan bahwa "Ketika anak bermain dengan temannya mereka sering berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung akan belajar bahasa ".

Namun kenyataan anak di PAUD belum banyak menguasai kosa kata sehari-hari yang didengar, dijelaskan ataupun disampaikan oleh guru maupun teman sebaya mereka. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berbahasa anak sehari-hari di sekolah maupun dilingkungan mereka sendiri. Rendahnya kemampuan bahasa anak diduga disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik, sarana dan prasarana yang tidak memadai sehingga menyebabkan anak merasa bosan. Untuk itu pendidikan di PAUD dituntut untuk dapat mengembangkan bahasa anak melalui permainan yang menyenangkan.

Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini (Beaty, 1996). Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu pentingnya bermain dalam pendidikan anak usia dini, departemen pendidikan nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar yaitu “belajar sambil bermain” dan bermain sambil belajar (Depdiknas, 2001, 2003, 2007).

Menurut Johnson et al (dalam Yulianti, 2010:3) menyatakan bahwa: “Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreativitas, dan belajar secara menyenangkan. Permainan kartu kata bergambar merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak, dimana permainan kartu kata bergambar dapat memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan.

b. Pengertian Kartu Kata Bergambar

Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005: 27), mengatakan bahwa kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Sedangkan gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya (Amir Hamzah Sulaiman, 1985: 27). Kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual, yaitu penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Nurbiana Dhieni, 2008: 11.13). Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok

dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak. Aulia (2011: 84) mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.

Pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kata bergambar adalah media visual yang digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan yang berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang berisikan kata yang di dalamnya berisi gambar yang sesuai dan kata sesuai dengan gambar tersebut. Media ini juga dibuat dengan jelas disertai gambar yang menarik dan berwarna-warni. Media ini dimainkan dengan menggunakan papan flannel yang terdiri dari kantung-kantung kecil yang nantinya untuk menaruh kartu katabergambar. Seri gambar atau kata yang tersedia bermacam-macam sesuai dengan tema yang diajarkan.

Kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang tepat diterapkan agar anak lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, karena dengan media kartu kata bergambar anak dapat secara langsung melihat gambar pada kartu kata bergambar dan memahami kata dengan mengetahui huruf pada gambar tersebut. Media kartu kata bergambar juga dapat dilakukan dengan permainan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak.

Menurut Musfiroh (2010:2.19) "permainan kartu kata bergambar bertujuan untuk merangsang kepekaan anak terhadap struktur bahasa secara lisan". Anak-anak dengan aktif dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya, serta memperkuat daya imjinasi anak. Kartu kata bergambar dapat menjadi sarana untuk mengakrabkan anak dengan huruf. Selain itu adapun manfaat dari media kartu kata bergambar. Manfaat media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran yaitu untuk menyampaikan suatu informasi atau menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan mengabungkan huruf menjadi

kata serta menebak gambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak TK, khususnya pada kelompok.

Dengan bermain kartu kata bergambar anak-anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan yaitu dengan cara menebak gambar lalu menggabungkan huruf dari gambar tersebut seperti: R-a-d-i-o. Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan.

Sedangkan Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Dhieni (2007:11.13) menyatakan bahwa “media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi secara visual, yang artinya penerimaan pesan dan informasi tersebut melalui indera penglihatan”. Media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Secara visual media kartu kata bergambar yang tampak oleh mata adalah wujud dari perpaduan unsurunsurnya, jika media kartu kata bergambar dibuat menarik seperti perpaduan warna, gambar yang bagus, dan huruf yang jelas maka minat belajar anak akan menjadi lebih baik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan dimana anak dapat menyimak kemudian mengucapkan huruf-huruf pada gambar dengan bantuan media kartu kata bergambar.

Dengan permainan kartu kata bergambar diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak, karena dengan menerapkan permainan kartu kata bergambar guru dapat memberikan gambar tentang tema yang akan di bahas sehingga dengan menggunakan kartu kata bergambar dapat menarik perhatian anak, serta guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, aktif, dan bebas dari ketegangan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar diharapkan terjadi perubahan dan peningkatan ke arah yang lebih baik pada diri anak.

Kartu kata bergambar dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari media kartu kata dan kartu bergambar. Media kartu kata adalah kartu yang

berisi kata-kata yang akrab dengan kehidupan anak, misalnya: mama, susu, buku, nenek, keakraban anak dengan kata-kata ini akan sangat membantu meningkatkan responnya terhadap apa yang kita bacakan, dan kita perhatikan yang pada akhirnya akan ada perubahan terhadap kegiatan membaca itu sendiri (Mohammad Fauzil Adhim, 2004: 71).

Sedangkan, media gambar adalah media visual yang digunakan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Dina Indriana (2011: 65), mengungkapkan bahwa media gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga dapat membantu anak untuk mengingat.

Ahmad Susanto (2011: 108), mengungkapkan bahwa kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menampilkan gambar disertai kata yang menerangkan nama gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan meresponnya secara lisan maupun tertulis. Kartu kata bergambar dapat dibuat sendiri oleh guru, serta gambarnya pun dapat disesuaikan dengan tema tiap minggunya.

Kartu kata bergambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang biasanya terbuat dari kertas tebal yang berukuran 15cm x 20cm yang berbentuk persegi panjang berisikan kata dan gambar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Spesifikasi kartu kata bergambar dalam penelitian ini yakni tulisan dalam kartu kata tidak dieja tetapi digabung dan pada kertas yang sama akan ada gambar sebagai penjelasan kata yang ada.. Media gambar yang akan ditampilkan pada kegiatan ini adalah gambar-gambar yang sering digunakan terdiri dari 36 gambar yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. seperti: radio, ranting, raket, randu, rambut, rakit, telepon, terong, termos, teko, tenda, teras, surat, suster, sumpit, sulam, sulur, supir, bedug, belut, belalang, beruang, bedil, bedak, kentongan, kelapa, kereta, kendil, kera, kendang, lonceng, lobak, loker, logam, lontong dan sebagainya.

c. Keterkaitan Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dengan Kemampuan berbahasa

pada tahap membaca Permulaan. Menurut Dina Indriana (2011: 47), media berfungsi mengarahkan anak untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Tentunya hasil pembelajaran yang menggunakan media dan tidak menggunakan media akan berbeda hasilnya. Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu yang penting. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membaca permulaan adalah media kartu kata bergambar. Gambar mudah diperoleh, tidak mahal, efektif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Media kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual. Menurut Cucu Eliyawati (2005: 114) media visual adalah media yang sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang disampaikan. Media gambar memiliki kelebihan menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 29) kelebihan media gambar yakni sifatnya konkret gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. Melalui penggunaan media kartu kata bergambar, anak akan semakin aktif dalam pembelajaran, dan lebih mudah dalam mengenal gambar, huruf dan kata, pada kartu yang dimainkannya. Pembelajaran dilakukan melalui permainan kata, yakni dengan menjodohkan kata pada tulisan yang sesuai, sehingga penerapan media ini merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam membaca permulaan.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok A pada TK Dharma Wanita Loyok kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK Dharma Wanita Loyok kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini melaksanakan kegiatan pembelajarannya di Komplek

perumahan SDNI Loyok yang berada di kampung presak desa Loyok kecamatan Sikur Kabupaten Lombok Timur

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017

Kriteria keberhasilan

1. Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skor nya menggunakan bintang dari bintang 1 sampai bintang 4.

2. Ketuntasan Individu

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh skor bintang minimal bintang 3

3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3 ditambah dengan jumlah anak yang memperoleh bintang 4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa terkait peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer/peneliti pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

HASIL PENELITIAN

Untuk memperoleh data awal, sebelum membahas tentang hasil penelitian setiap siklus, saya selaku peneliti telah melakukan observasi pra siklus mengenai aspek aspek yang akan diteliti sebagai dasar untuk mengukur kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar pada kelompok A TK Dharma Waniti Loyok

semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Pra tindakan dilakukan sebagai pembandingan antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan serta untuk melihat adanya keberhasilan. Pelaksanaan pra tindakan dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data/observasi. Adapun indikator yang dinilai pada pra tindakan ini adalah semua indikator yang telah di susun pada kisi kisi rekapitulasi penilaian kemampuan berbahasa pada bab terdahulu(BAB III). Adapun rekapitulasi pencapaian persentase kemampuan berbahasa kelompok A TK Dharma Wanita Loyok pra tindakan(sebelum dilakukan tindakan) tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Loyok saat pra tindakan atau sebelum dilakukan tindakan kelas hanya 1 orang anak yang memperoleh 76%-100%. Sementara anak yang memperoleh 51%-75% (kategori Berkembang Sesuai Harapan)) ada 2 orang dan berada pada persentase ketuntasan 13,33% sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar setelah dilakukan tindakan kelas peneliti akan membahas hasil penelitian masing masing siklus.

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan sendiri oleh peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut Kemampuan Berbahasa melalui kegiatan penerapan Permainan Kartu Kata Bergambar dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, dari pra tindakan sampai dengan siklus I pertemuan 1 didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disepakati baik tugas kelompok ataupun individu, selain itu kemungkinan penyebabnya adalah guru masih menggunakan media papan tulis, sehingga anak kurang tertarik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, guru juga jarang menerapkan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, serta jarang menerapkan ragam permainan dalam menyampaikan kegiatan

pembelajaran. Disamping itu juga yang menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Dharma Wanita Loyok ini adalah ruangan yang tidak memadai dimana dua ruangan yang ada hanya dibatasi dengan sehelai gorden saja sehingga apabila kegiatan pembelajaran dimulai pada kelas B akan terdengar juga sampai di kelompok A, dan akan mengganggu konsentrasi anak yang ada di kelompok A. Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran saat penelitian tindakan kelas berusaha untuk melaksanakan ragam permainan yang menarik minat anak salah satunya adalah dengan menerapkan permainan kartu kata bergambar pada pertemuan ke 2 siklus I, dan dilanjutkan lagi pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas ada 4 dan berada pada kategori (BSB) dengan perolehan persentase keberhasilan 87,5% yaitu atas nama Baiq Novita dan 91,66 % atas nama Lalu Revan, 2 orang yaitu atas nama: Mutia dan Najwa dengan persentase keberhasilan masing masing 79,16% dan 83,33% Sisanya yakni 11 anak, meskipun ada yang berada pada interval persentase 56%-75% namun peneliti masih akan melakukan pembinaan pada siklus berikutnya sehingga masing masing anak akan memperoleh ketuntasan belajar rata rata pada persentase (kategori BSB) dan akan terlihat persentasenya pada perolehan dari 85%. Dari hasil persentase tersebut diatas belum ada mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya:

1. Pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang membuat anak sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan.
2. Guru akan mencoba menerapkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan agar lebih aktif untuk menyelesaikan tugasnya. (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya melihat hasil temannya, tanpa mau berusaha.)
3. Meminta anak agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti.

4. Penyampaian materi pelajaran yang kurang jelas membuat anak sedikit bingung atau kurang mengerti dengan tugas yang diberikan

.Untuk memperoleh hasil yang maksimal pada kegiatan pembelajaran berikutnya peneliti akan mencoba untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang berpariatif dan sesuai dengan RPPH yang sudah disusun agar apa yang diharapkan dalam penelitian ini bisa mendapatkan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Pada siklus berikutnya peneliti akan membuat batasan materi yang lebih rinci untuk disampaikan guru kepada anak didik sehingga pada siklus II nanti pemberian kesimpulan bisa lebih rinci dan lebih diperhatikan.

Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum mendiskusikan kegiatan main yang akan dilakukan guru menghimbau agar anak tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada anak yang diam saja memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok pada siklus II kali ini harus lebih jelas sehingga anak dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Berbahsa melalui kegiatan penerapan Permainan kartu kata bergambar dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus II ini lebih baik dari kegiatan siklus I karna peneliti sudah berusaha untuk menerapkan ragam main yang bervariasi, sehingga anak kelihatannya lebih menikmati kegiatan yang menjadi tugasnya masing masing. Peneliti juga berusaha untuk menerapkan sisti bermain yang sesuai untuk Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga anak tidak merasa dipaksakan dalam menyelesaikan tugasnya.

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Permainan kartu kata bergambar dapat dikategorikan anak sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan, dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu

juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai bahkan melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 bahkan mencapai tingkat perkembangan pada bintang 4 atau berkembang sangat baik. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 68,88% dan bahkan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 92,2%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,8 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan:

1. Penerapan Kegiatan Permainan Kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan Berbahasa pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Loyok semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan Kegiatan Permainan Kartu Kata Bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Loyok semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori APA menjadi kategori pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya

- Depdiknas, 2008. *Strategi dan Pemilihannya*. Jakarta : Depdiknas
- Dhany, dkk. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal*. Jakarta: Direktorat TK/SD Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Elexmedia. 2009. *Flash Card*, (Online), (<http://www.elexmedia.co.id/forum/index.php?topic=15303.0>, diakses tanggal 19 Maret 2016)
- Hendry Kurniawan. 2008. Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karli. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Kaskus. 2010. *Flash Card Baby*, (Online), (<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7213981>, diakses tanggal 16 Maret 2016)
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mudayanti, 2006. *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Bandung: Tugas Akhir D2 PGTK UPI Bandung
- Muhibbin Syah, 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Nurkencana, 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- _____, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Pupuh Fathurrohman, dkk, 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Reni Akbar. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin dan Ihat Hatimah. 2009. "Pendidikan Anak Usia Dini". Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imtima
- Sutaryono. 2011. Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- _____. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.