
IMPLEMENTASI MODEL PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*), METODE BERNYANYI DAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELOMPOK B

Rafika Dela Afriliyani¹, Nina Permatasari²

Universitas Lambung Mangkurat¹²

*Email: rafikadella687@gmail.com¹, nina.bk@ulm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengingat dan melafalkan kata bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran yang diberikan kurang menarik sehingga anak cepat bosan. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan *Model Problem based learning*, Metode Bernyanyi dan Media *flashcard*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan menganalisis hasil kemampuan bahasa anak. Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara serta penilaian kemampuan bahasa. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan 1 sampai 3 mengalami peningkatan dari 81% meningkat menjadi 100%. Aktivitas anak pertemuan 1 sampai 3 mendapat 62,25% meningkat hingga 87,5%. Hasil perkembangan bahasa pertemuan 1 sampai 3 mendapat skor 72% meningkat hingga 100%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model PBL dengan Media *flashcard* dapat mengembangkan aktivitas dan hasil kemampuan bahasa anak dengan sangat baik dan seluruh anak aktif.

Kata Kunci: Bahasa, Kosakata, PBL, Metode bernyanyi, Media Flashcard

Abstract

This research is motivated by the low ability to remember and pronounce English words. This research is motivated by the low ability to remember and pronounce English words. This is due to the lack of use of models in teaching and learning activities that are given less attractive so that children get bored quickly. The effort to overcome these problems is to use the PBL model with flashcard media. The purpose of this study is to describe teacher activities, children's activities, and the results of children's language skills. This research approach uses qualitative research with the type of classroom action, carried out in 3 meetings. Data collection techniques using observation, documentation and interviews as well as assessment of language skills. The results of the study show that teacher activity at meetings 1 to 3 has increased from 81% to 100%. Children's activities from meetings 1 to 3 get 62.25%, increasing to 87.5%. The results of language development at meetings 1 to 3 get a score of 72% increasing to 100%. It can be concluded that using the PBL model with flashcard media can develop the activities and results of children's language abilities very well and all children are active.

Keywords: Language, Vocabulary, PBL, Method of singing, Media Flashcard

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan tujuan negara Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu maju dan tidaknya bangsa dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang diterapkan oleh Negara (Sutrisno, 2016).

Di era globalisasi saat ini sangat diperlukannya sumber daya manusia yang kualitas dan berdaya saing. Bangsa kita terus tertinggal dari berbagai Negara dibelahan dunia baik Asia maupun internasional. Untuk itu perlu adanya gerakan baru yang perlu disiapkan agar sumber daya manusia di Indonesia berkualitas yaitu melalui pendidikan yang berkualitas sejak dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam perkembangan anak. PAUD berfokus pada pemberian stimulasi dan pengasuhan yang tepat untuk memaksimalkan potensi anak. Dengan mengikuti PAUD berkualitas, anak akan memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Azkia & Sakerani, 2022). Memberikan akses pendidikan PAUD berkualitas bagi anak-anak merupakan investasi jangka panjang yang berharga bagi masa depan bangsa. Generasi muda yang berkarakter dan berprestasi akan menjadi aset penting dalam membangun bangsa yang maju dan sejahtera (Arnafama & Sari, 2023). Periode rentang anak usia dini bakal menemui periode keemasan atau biasa disebut golden age ketika anak menginjak kritis tentang kehadiran serta lingkungannya melalui rangsangan yang dibagikan (Novita & Sulistiyana, 2023).

Menurut Fitriani & Sulistiyana (2024) Di era komunikasi global yang dinamis ini, bahasa berperan sebagai kunci utama untuk membuka gerbang ilmu

pengetahuan dan informasi. Perkembangan bahasa merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Di masa emas ini, anak memiliki kemampuan luar biasa untuk belajar Bahasa (Nurhanifah & Rachman, 2024). Perkembangan bahasa anak dilihat dari tahapan anak mulai belajar dengan kosakata yang sedikit demi sedikit. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain (Adelia & Hananik, 2023; Amalia & Maimunah, 2022; Sinaga et al., 2022).

Kemampuan bahasa akan menjadi modal utama bagi anak dalam melakukan komunikasi dengan teman, guru dan juga lingkungan sekitarnya (Hashilah, 2019). Tirtayani (2017) menyatakan dengan perkembangan zaman bahasa memiliki peran yang sangat penting terlebih fungsi Bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa Internasional. Herman (2019) menjelaskan bahwa usia keemasan merupakan awal yang baik untuk mengenalkan bahasa Inggris karena pada masa ini kapasitas otak anak maksimum.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar. Astuti (2017) lebih lanjut menjelaskan bahwa melalui pembelajaran Bahasa Inggris akan mendatangkan banyak manfaat bagi anak termasuk mengembangkan kognitif anak, dengan belajar Bahasa Inggris sedini mungkin dapat membekali persiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar.

Kondisi ideal pada perkembangan bahasa untuk anak usia 4-6 tahun, lingkup perkembangan yang peneliti gunakan berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No.137 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak

usia dini yakni pada tingkat pencapaian perkembangan anak 4-6 tahun memperkaya pembendaharaan kata dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengeksperisikan ide pada orang lain pada poin 9 dan 5 (Permendikbud, 2014: 43-44). Kosa kata (*vocabulary*) dapat dikatakan sebagai kemampuan yang wajib dimiliki oleh pelajar, khususnya bahasa asing. Dengan menguasai banyak kosakata, maka kemampuan berbicara (*speaking*), menulis (*writing*), ataupun membaca (*reading*) akan menjadi lebih baik.

Berdasar hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada TK Negeri Pembina Muara Uya pada kelompok B, dengan jumlah anak 14 orang, dengan perincian 5 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Kemampuan bahasa anak pada kondisi nyata perkembangan bahasa anak belum memiliki kata-kata yang banyak sehingga berdampak pada hasil penilaian anak yang kurang mampu dalam mengingat kosakata sehingga bahasa anak kurang tersimulus. Penyebabnya adalah kurangnya penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran dalam menambah pembendaharaan kosakata ini ditandai dengan kurangnya variasi kegiatan yang menstimulus bahasa anak sehingga anak cepat merasa bosan dengan kegiatan yang kurang menarik. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan saja tidak diatasi, maka indikator tingkat keberhasilan dan pencapaian perkembangan bahasa anak dalam memperkaya kosakata tidak akan berkembang secara optimal (Mawaddah, 2022). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini perlu adanya solusi dalam upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar anak melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar mempermudah anak menguasai materi mengenai dengan menggunakan

model *Problem based learning* dalam kegiatan bernyanyi dengan menggunakan media *flashcard* bergambar. Karena dalam penelitian ini yang diteliti adalah kelompok B maka capaian perkembangan anak yang sesuai dengan Permendikbud 137 Tahun 2014 pada usia 4-6 tahun anak harus memiliki lebih banyak kata-kata dan memperkaya pembendaharaan kosakta.

Penerapan pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap kreativitas dan kemampuan berbicara (Ulfa, 2020). Model pembelajaran *Problem based learning* menyediakan berbagai pengalaman belajar bagi anak dengan melatih memecahkan masalah melalui berbagai teknik dan media yang mendukung. Dalam upaya untuk memaksimalkan pertumbuhan akademik peserta didik, salah satu model terbaik yang tersedia untuk pendidik adalah *Problem based learning* (PBL). PBL merupakan suatu model pembelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah. Masalah tersebut digunakan sebagai bahan untuk belajar dan memahami konsep tertentu. Melalui masalah-masalah ini para siswa dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dan berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukannya.

Media *flashcard* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Putra, 2018). Selain itu media *flashcard* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Nulanda, 2017). Media *flashcard* meningkatkan efektifitas dan daya tarik belajar siswa dengan melihat benda-benda nyata menjadi lebih interaktif (Utami et al., 2021). Media *flashcard* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Ikhwan, 2014).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas

anak, dan menganalisis hasil kemampuan bahasa anak.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Muara Uya beralamat di JL. Marinjim RT.02 Kecamatan Muara Uya Kabupaten Tabalong. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan untuk jenis penelitian menggunakan PTK. Adapun Subjek penelitian dalam kemampuan penguasaan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris kelompok B TK Negeri Pembina Muara Uya Tahun Ajaran 2022/2023 Semester II dengan jumlah 14 orang anak, terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan.

Jenis data dalam penelitian yang digunakan adalah menggunakan data kualitatif. Adapun Pengumpulan data kualitatif ini diperoleh melalui teknik observasi pada setiap pertemuan dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk aktivitas guru dan aktivitas anak adalah teknik analisis data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil lembar pengamatan terhadap aktivitas guru dan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini meliputi aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mencapai skor 22-26 dengan kategori sangat baik sesuai dengan observasi yang dilakukan secara keseluruhan pada waktu pembelajaran. Untuk aktivitas anak dikatakan berhasil apabila secara individu memperoleh skor 14-16 atau dengan presentase 82-100% dengan kategori sangat aktif dan Secara klasikal $\geq 76\%$ anak berkategori sangat aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dipaparkan sebagai berikut. Adapun kecenderungan Aktivitas guru adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Presentase	Kriteria
1	21	81%	Cukup baik
2	23	88%	Baik
3	26	100%	Sangat baik

Dari tabel tersebut diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan adanya terjadi peningkatan pada aktivitas guru. Pada pertemuan 1 guru memperoleh skor 21 atau 81% pada kriteria cukup baik. Pada pertemuan 2, guru memperoleh skor 23 atau 88% dengan kriteria Baik. Dan pada pertemuan 3, guru memperoleh skor 26 atau 100% dengan kriteria sangat baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa guru selalu melaksanakan refleksi pada tiap pertemuan.

Rusman (2012) menyatakan bahwa pada aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris menggunakan kombinasi model PBL dianggap berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Profil kemampuan dasar guru yang harus dimiliki sebagai profesional yaitu: menguasai bahan, mengelola program belajar-mengajar, memilih dan menyusun prosedur intruksional yang tepat, mengelola kelas, menggunakan media/sumber, dll (Rusman dalam Mawaddah, 2022).

Terjadinya peningkatan aktivitas guru ini dipengaruhi oleh adanya refleksi pada setiap pertemuan berupa perbaikan-perbaikan terhadap aktivitas guru, cara guru membimbing atau memotivasi anak yaitu dengan sabar dan dapat mengelola kelas dengan baik dan terarah, mampu memberikan sumbangan positif pada peningkatan capaian perkembangan anak

dengan cara guru memilih metode dan menarik dalam menggunakan media.

Pada aktivitas anak dalam kegiatan mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris yang dilaksanakan pada pertemuan I sampai pertemuan III menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada aktivitas anak. Dibawah ini merupakan tabel perbandingan kecenderungan hasil aktivitas anak:

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	62%	Cukup aktif
2	75%	Aktif
3	87%	Sangat aktif

Pada tabel di atas, dapat terlihat bahwa tiap pertemuan mengalami peningkatan pada aktivitas anak sehingga dapat mencapai kriteria pada seluruh anak sangat aktif.

Pada pertemuan 1 aktivitas anak mendapatkan 62% berada pada kategori cukup aktif. Hal ini guru memperbaiki pelaksanaan pembelajaran sehingga pada pertemuan 2 aktivitas mendapatkan 75% berada pada kriteria aktif. Pada pembelajaran selanjutnya guru terus berupaya untuk meningkatkan strategi mengajar sehingga berpengaruh positif pada pertemuan 3 mendapatkan 87% berada pada kategori sangat aktif.

Pada tiap pertemuan guru melakukan aktivitas perbaikan yang berdampak pada aktivitas anak yang mengalami peningkatan. Kegiatan yang dilakukan di dalam kelas bergerak secara aktif sangat berdampak pada aktivitas yang dilakukan oleh anak. Selain itu, guru mampu membuat anak menjadi lebih aktif, semangat, serta antusias dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Ternyata kualitas guru dan aktivitas anak berpengaruh besar terhadap motivasi belajar anak. Menurut Ariana & Novitawati (2023) Belajar aktif bukan sekadar menerima informasi, tapi

membangun pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental (intelektual dan emosional) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru yang berkualitas tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran dan metode mengajar yang efektif. Lebih dari itu, guru yang berkualitas juga harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasar pendidikan (Rumina & Jamain, 2023).

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka (Fathurrohman, 2015). Selain itu model *Problem based learning* pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dengan konteks yang terbuka serta pembelajaran yang inovatif dapat mengajak peserta didik untuk belajar aktif dalam memecahkan masalah (Vera & Wardani, 2018). Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat melibatkan anak secara langsung dalam pembelajaran.

Metode bernyanyi merupakan metode yang menarik bagi anak usia dini. Dalam proses pembelajaran dengan metode bernyanyi anak dapat mengekspresikan dirinya yang melibatkan kemampuan bahasa dan seni, anak juga dapat mengingat lirik lagu sehingga kosakata anak dapat bertambah (Fadillah, 2014). Dapat dikatakan bahwa dengan metode bernyanyi anak lebih mudah memahami dan mengingat.

Flashcard adalah kartu permainan yang dimainkan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di

usia sedini mungkin (Hasan dalam Lestari, 2012).

Dibawah ini merupakan tabel perbandingan kecenderungan hasil aktivitas anak:

Tabel 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan Kognitif anak

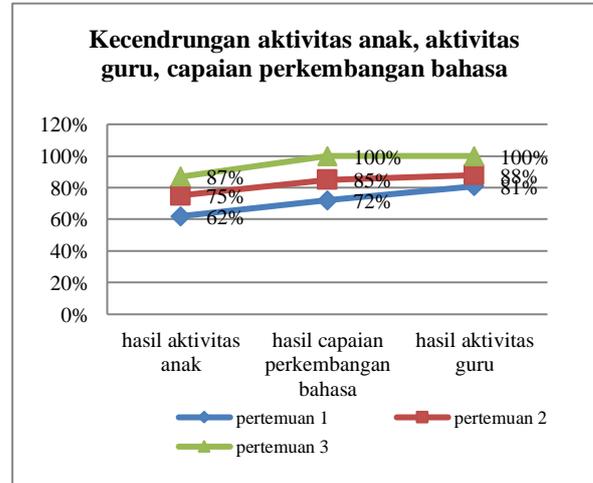
Pertemuan	Presentase	Kategori
1	72%	Berkembang sesuai harapan
2	85%	Berkembang sesuai harapan
3	100%	Berkembang sangat baik

Dari tabel di atas, diperoleh hasil perkembangan bahasa yang mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. pertemuan 1 mendapatkan skor 72%, pada pertemuan 2 mendapatkan skor 85% dan pada pertemuan 3 mendapatkan skor 100%. Hasil perkembangan bahasa semakin mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, hal ini dikarenakan bahwa aktivitas guru, aktivitas anak akan membawa pengaruh besar terhadap hasil belajar anak. Selain anak sudah mampu menyesuaikan dengan proses kegiatan pembelajaran dengan kombinasi model PBL dengan metode bernyanyi dan media *flashcard*.

Hasil yang diharapkan dari perkembangan bahasa adalah anak mampu bernyanyi sesuai nada dan lirik, anak mampu menyebutkan kata-kata pada *flashcard*. Meningkatnya hasil pengembangan bahasa pada kegiatan menambah kosakata karena ketepatan guru memilih dan menetapkan kombinasi metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode bernyanyi dan media *flashcard* sehingga anak mampu menambah kosakata bahasa Inggris dengan memasang tiap kata yang sesuai pada gambar. Selama kegiatan guru memberikan bimbingan, bantuan, dan arahan sehingga anak dapat menambah kosakata baru dengan baik dan hasil

perkembangan anak berkembang dengan optimal.

Dari semua aspek yang diteliti dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil perbandingan yang dapat kita lihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 1. Kecendrungan seluruh Aspek pada pertemuan 1, 2, 3

Dari gambar di atas, dapat terlihat kecenderungan dari aktivitas guru, aktivitas anak, dan capaian hasil perkembangan kognitif anak pada tiap anak menunjukkan hasil dari pertemuan mengalami peningkatan.

Peningkatan yang terjadi merupakan perbaikan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, dan sudah mampu menerapkan dengan baik sehingga dengan adanya melihat kekurangan tersebut guru melakukan perbaikan terus menerus hingga guru mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu dengan mencapai kategori sangat baik pada pertemuan 3.

Meningkatnya aktivitas guru pada setiap pertemuan dikarenakan adanya kegiatan refleksi yang dilakukan guru yang merupakan tolak ukur keberhasilan pada pertemuan selanjutnya. Guru juga mulai mempelajari dan membiasakan melaksanakan kegiatan pembelajaran

menggunakan kombinasi model PBL dengan metode bernyanyi dan media *flashcard* dengan memperhatikan apa saja dan bagaimana aspek aspek yang harus dilakukan oleh guru agar memperoleh skor yang lebih baik dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga dengan dibuat refleksi, aktivitas guru mendapatkan skor yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Menurut Yulianti & Rachman (2022) Pendidik berperan penting dalam mengembangkan potensi anak melalui pembelajaran kreatif yang menyenangkan dan mudah diserap. Lingkungan pengajaran yang ideal adalah lingkungan di mana siswa dapat berinteraksi dengan guru. Karena kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang ideal. Maka dari itu untuk mencapai tujuan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, seorang guru harus dapat menggunakan metode dan media yang tepat (Suriansyah & Aslamiah, 2011). Dengan Hasil Perkembangan bahasa, dapat disimpulkan bahwa anak-anak merespon dari pertanyaan ibu guru, anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas dan kosakatanya baik (Pradana & Gerhni, 2019).

Model diartikan sebagai cara melakukan sesuatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka (Fathurrohman, 2015). Langkah-langkah model PBL (*Problem based learning*) menurut Maryati, (2018): orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Metode bernyanyi merupakan metode pengajaran yang memakai suara-suara merdu, nada-nada menyenangkan serta kata yang tidak sulit diingat untuk diucapkan. Menurut Rasyid (2010) menyanyi merupakan kegiatan mengasah kemampuan anak menyerap informasi, meningkatkan dan mengucapkan kata-kata dalam lagu selanjutnya anak akan mampu membedakan bunyi huruf, mampu melafalkan kata atau kalimat dan anak mampu mengingat huruf, kata dan juga kalimat.

Selain itu bernyanyi juga menjadi *stimulant* untuk mengembangkan imajinasi yang kreatif, secara tidak langsung bernyanyi juga otak kiri (bahasa, logika, matematika, dan akademik) akan memproses lirik lagu yang didengar atau dinyanyikan, sedangkan otak kanan (irama, persamaan bunyi, gambar, emosi dan kreativitas) akan memproses *music* (Fahlevi, 2022). Tujuan bernyanyi bagi anak antara lain memupuk perasaan irama dan estetis, memperkaya perbendaharaan Bahasa, melatih daya ingat, serta memberi kepuasan, kegembiraan, serta kebahagiaan. Hal-hal tersebut akan mendorong anak untuk lebih giat dalam belajar.

Dasar pembelajaran anak usia dini adalah dengan bermain sambil belajar, ada banyak permainan edukatif untuk anak usia dini yang mana salah satunya yakni permainan *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep atau kartu-kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi (Adhani et al., 2016). Media *flashcard* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak

monoton (Nursyafitri & Rizalie, 2023; Putra et al., 2018). Hal ini sejalan dengan telah dikemukakan sebelumnya bahwa media *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata (Siswoyo & Hotimah, 2021). Pesan yang disampaikan oleh gambar bisa dicermati oleh anak karena gambar mudah dan menarik minat anak untuk menceritakannya (Pradana & Gerhni, 2019).

Hasil penelitian Damayanti (2020) ini bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris melalui media *flashcard* pada anak kelompok B. Objek penelitian merupakan kemampuan penguasaan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris. Persamaan dengan penulis adalah sama sama mengenalkan kosa kata bahasa Inggris.

Hasil penelitian Maghfiroh (2018) ini memiliki Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajara. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media *Flashcard*.

Selanjutnya hasil penelitian oleh Rahmalya (2019) menyimpulkan bahwa, Menggunakan alat kartu bergambar kemampuan berbahasa anak dapat dikembangkan, hal tersebut dibuktikan dengan melihat indikator ketercapaian bahasa pada anak antara lain menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, memperkaya perbendaharaan kata, dan mengenal simbol-simbol media kartu angka bergambar mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Aktivitas guru dalam mengembangkan bahasa melalui metode bernyanyi dengan media *flashcard* pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Muara Uya telah terlaksana dengan setiap pertemuan selalu meningkat dan berkembang sangat baik. Aktivitas anak dalam mengikuti proses meningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bernyanyi dengan media *flashcard* pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Muara Uya berhasil berkembang dengan sangat baik. Kemampuan aspek bahasa dalam kegiatan menambah kosakata melalui metode bernyanyi dengan media *flashcard* pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Muara Uya pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 dapat berkembang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, W., & Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1–8.
- Adhani, D., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 109–117.
- Amalia, & Maimunah. (2022). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Menggunakan Kombinasi Model Talking Stick, Metode Abjad dan Metode Bunyi Berbantuan Kartu Huruf. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 21–30.
- Ariana, L., & Novitawati. (2023). Mengembangkan Kemampuan Anak

- dalam Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus melalui Kombinasi Model Project Based Learning dan Model Direct Instructions pada Kegiatan Mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 32–41.
- Arnafama, P. M. H., & Sari, D. (2023). Mengembangkan Aspek Motorik Halus Menggunakan Model Problem Based Learning, Model Examples Non Examples Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 1–8.
- Astuti, W. (2017). Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 124–129.
- Azkiya, K., & Sakerani. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction dan SAVI. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 42–49.
- Batu, R. P., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media E-flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 368–377.
- Damayanti, A. D. (2020). *Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Materi Nama-nama Benda Alam Sekitar melalui Media Flash Card Siswa Kelas II MIN 1 Kota Surabaya*.
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Fahlevi, M. R. (2022). Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230–249.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Jakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Fitriani, D. A., & Sulistiyana. (2024). Mengembangkan Bahasa Reseptif Menggunakan Model Time Token, Metode Bercerita, Media Digital pada Anak Kelompok B3. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 50–59.
- Hashilah, Y. (2019). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Di Kelompok B Di TK Khazanah Kids School Kota Sepang Raya Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ikhwan, H. (2014). Pengembangan Media Flashcard Ipa Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 481–486.
- Lestari, I. Y. (2012). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Maghfiroh, L. (2018). Analisis Faktor Dominan yang berhubungan dengan Perilaku Picky Eater Pada Anak Toddler di Keputih Kecamatan Sukolilo Surabaya. *Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Surabaya*.
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74.

- Mawaddah, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Eksperimen Dengan Media LOTTO Pada Anak Usia 4 Tahun Di TK Harapan Bunda Sungai Andai.*
- Muryanti, E., & Herman, Y. (2019). Introducing English Vocabularies to Children by Joli-Joli Play. *Jurnal of English Language Pedagogy*, 4(2), 27–33.
- Novita, & Sulistiyana. (2023). Mengetahui Huruf dengan Kombinasi Model Demonstration, Make a Match, Metode Bermain dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17–27.
- Nulanda., E. F. dan P. Z. (2017). Efektivitas Media Flashcards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2): 167–182.
- Nurhanifah, D., & Rachman, A. (2024). Mengembangkan Kemampuan Menceritakan Kembali Menggunakan Model Direct Instruction dan Talking Stick dengan Media Boneka Tangan. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 1–9.
- Nursyafitri, A., & Rizalie, A. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Huruf pada Anak Kelompok B Menggunakan Model Talking Stick dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 28–34.
- Nyoman Adi Putra, I., Nyoman Jampel, I., Gede Wawan Sudatha, I., & Studi Teknologi Pendidikan, P. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganeshha*, 6(1), 30–39.
- Permendikbud, R. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
- Rahmalya, K. (2019). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak AL-Kautsar Bandar Lampung. (*Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Rasyid, father. (2010). *Cerdas Anakmu Dengan Musik. Jogjakarta: Diva Press.*
- Rumina, & Jamain, R. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Menggunakan Kombinasi Metode Bercerita dan Model Talking Stick melalui Media Papan Cerita Bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 42–49.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.*
- Siswoyo, A. A., & Hotimah, K. (2021). Pengembangan Budaya Literasi Menulis bagi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan PTK dan Artikel Ilmiah. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). Comdes.
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, Vol. 5., Hal 29-37.
- Ulfa, F. K. (2020). Kemampuan Koneksi

- Matematis Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 6(2), 106-116.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.
- Vera, K., & Wardani, K. W. (2018). Jurnal riset teknologi dan inovasi pendidikan peningkatan keterampilan berfikir kritis melalui model problem based learning berbantuan audio visual pada siswa kelas IV SD. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 33–45.
- Yulianti, E., & Rachman, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok B Menggunakan Model Talking Stick dengn Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 1–9.
- Yusnila Sinaga, D., Habibih Hasibuan, S., Habibah Sembiring, E., & Artikel, S. (2022). Implementasi Metode Cerita Islami dalam Penanaman Moral Keagamaan. *Journal on Islamic Education*, 5(2), 1–16.