

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Karena anak-anak dapat menangkap stimulus dengan lebih mudah dan dapat berkembang lebih pesat. Periode anak usia dini merupakan fase terpenting dan sangat berharga dalam kehidupan manusia (Alfira & Siregar, 2024). Hal tersebut lebih dikenal dengan masa keemasan. Sehingga dapat mengupayakan pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pendidikan, kesehatan, perlindungan, dan pengasuhan (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020). Masa keemasan individu hanya terjadi satu kali dalam rentang kehidupannya dan masa tersebut tidak dapat diulang kembali. Upaya dalam memanfaatkan waktu emas dan mengoptimalkan perkembangan serta pertumbuhan anak dapat melalui pemberian layanan pendidikan dalam satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Terdapat pendapat mengenai rentang usia anak usia dini, antara nol sampai delapan tahun dan nol sampai enam tahun. Menurut NAEYC dalam Roza et al. (2019), anak usia dini adalah usia anak yang terhitung dari sejak lahir hingga berusia delapan tahun. Sedangkan dalam pengertian PAUD yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003.).

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada batas usia anak sesuai ketentuan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, yaitu nol sampai enam tahun. Masa anak dengan rentang usia nol sampai dengan enam tahun adalah masa perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang dengan lebih cepat. Dengan demikian, sangat perlu dilakukannya pendidikan kepada anak-anak yang berusia enam tahun ke bawah. Pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan yang tertuju untuk

mengupayakan pengembangan dan peningkatan tumbuh kembang anak melalui pemberian stimulus yang tepat juga berkualitas. Perkembangan individu merupakan proses yang berkesinambungan dan dapat dihasilkan dari faktor internal serta faktor eksternal (Trivina et al., 2024, p. 47).

Prinsip dari pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Dengan demikian, pembelajaran untuk anak usia dini harus didesain semenarik mungkin, agar anak merasa bahagia ketika pembelajaran berlangsung. Upaya dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media. Media merupakan salah satu sarana untuk mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Menurut Munadi (2012), media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif. Sejalan dengan pendapat Nasution dalam Darihastining et al. (2020), media pembelajaran merupakan alat penting yang menunjang kegiatan belajar dan membantu pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat. Media ajar tentunya harus disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan.

Sesuai dengan uraian di atas, banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai media ajar, mulai dari kertas, alat elektronik, dedaunan, dan lain sebagainya. Salah satu media ajar dari sekian banyaknya media adalah *flashcard* atau kartu bergambar. Azhar Arsyad dalam Rahim (2020) mengungkapkan bahwa media *flashcard* merupakan media yang berisikan gambar dan kata atau simbol yang dapat memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengingatkan kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Flashcard merupakan media ajar yang berbentuk kartu yang sederhana namun efektif karena menyajikan informasi secara visual, sehingga memudahkan anak mengingat kosakata melalui asosiasi gambar dan kata. Menurut Arman (2019), media *flashcard* merupakan kartu cepat yang membantu peserta didik memahami materi melalui proses pengulangan dan penguatan memori. Media ini juga praktis karena mudah dibawa kemana saja dan fleksibel. Seperti yang diungkapkan oleh

Arman (2019) bahwa *flashcard* memiliki banyak kelebihan seperti mudah diingat, praktis, dan menyenangkan. *Flashcard* ini biasanya terdiri dari dua sisi: satu sisi memuat gambar, sementara sisi lainnya berisi keterangan atau kosakata. Kartu ini relevan digunakan pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik mereka yang belajar lebih mudah melalui representasi visual yang sederhana dan berulang.

Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Hartati dalam Sudirman, pp. (2021, pp. 15–23), bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, di antaranya ialah suka berimajinasi dan berfantasi, besarnya rasa keingintahuan, waktu yang tepat untuk belajar, unik, waktu konsentrasi yang rendah, bersikap egosentris, bermain, dan lain sebagainya. Penggunaan media *flashcard* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, di antaranya perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan bahasa.

Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan dari setiap anak yang berusia nol sampai enam tahun. Enam aspek utama dalam perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan komunikasi, perkembangan sosial emosional, perkembangan kemandirian, dan perkembangan kreativitas (Harianja et al., 2023). Dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 4 Pasal 10 ayat 1, bahwasanya “Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni”. Pada penelitian ini masih mengacu pada peraturan No. 137 Tahun 2014, karena dalam peraturan No.5 Tahun 2022 belum terlampirkan standar tingkat pencapaian perkembangan anaknya.

Pandia et al. (2022) mengungkapkan bahwa masa anak usia dini menjadi masa terpenting, karena pertumbuhan bahasa, fisik motorik, dan kognitif anak dapat bertumbuh sangat cepat. Salah satu dari enam aspek perkembangan anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa menjadi langkah awal anak untuk dapat hidup bersama. Karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Bahasa menjadi kunci untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Bromley dalam Yulianti et al. (2022), bahasa merupakan simbol-simbol untuk

mentransfer ide maupun informasi, simbol-simbol tersebut terdiri dari simbol verbal dan simbol visual.

Anak usia dini memperoleh bahasa melalui pengalamannya. Anak dapat berkomunikasi secara lancar karena memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak. Sejalan dengan pendapat Ardiyanti et al. (2018), bahwasanya keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada pemerolehan kosakata yang banyak. Dengan berkembangnya perkembangan bahasa anak, anak dapat mengungkapkan pertanyaan, ide, bernalar, dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada lawan bicara.

Selain itu, dengan kosakata anak dapat terbantu untuk belajar membaca dan menulis. Gorys Keraf dalam Zannah (2021) mengungkapkan bahwasanya, dalam unsur bahasa terdapat peran penting dari perkembangan kosakata untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak yang meliputi kemampuan mendengar, menulis, berbicara, dan membaca, yang mana kemampuan-kemampuan tersebut dapat mewujudkan kesatuan pikiran dan perasaan yang dapat digunakan dalam penggunaannya. Dengan demikian, kosakata menjadi bagian terpenting dan utama dalam perkembangan bahasa.

Indonesia memiliki banyak daerah dengan keberagaman budaya dan bahasa yang tinggi. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu antar daerah. Namun, keberadaan bahasa daerah tetap harus dijaga karena menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat lokal. Setiap wilayah di Indonesia memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda. Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Kemendikbud (2018) memverifikasi bahwasanya jumlah bahasa yang terdapat di Indonesia terdiri dari 652 bahasa daerah, belum termasuk dialek dan sub dialek. Bahasa daerah memiliki peran penting dalam pewarisan nilai budaya secara turun temurun. Jika penggunaan bahasa daerah mulai ditinggalkan, maka identitas budaya yang melekat pada masyarakat pun berisiko ikut menghilang.

Pemerintah Provinsi Jawa Barat menerapkan kebijakan pembiasaan penggunaan bahasa Sunda di lingkungan satuan pendidikan melalui program *Rebo Nyunda* dan *Kemis Nyunda*. Program tersebut dirancang untuk membudayakan

pemakaian bahasa Sunda sejak dini sehingga mendukung pelestarian bahasa dan nilai-nilai budaya lokal. Meskipun demikian, keberadaan kebijakan tidak otomatis menjamin keberhasilan pelestarian bila implementasi di tingkat satuan pendidikan belum optimal (Rohimah, 2020).

Pada praktiknya, *Rebo Nyunda* di banyak sekolah lebih menekankan pada penggunaan atribut pakaian adat Sunda, sementara aspek kebahasaan belum tergarap maksimal. Anak-anak memang mengenakan pakaian khas Sunda pada hari Rabu, tetapi dalam kegiatan belajar sehari-hari masih dominan menggunakan bahasa Indonesia. Akibatnya, *Rebo Nyunda* cenderung bersifat seremonial dan simbolik, bukan menjadi sarana efektif untuk memperkuat kosakata bahasa Sunda anak.

Beberapa kajian menunjukkan bahwa program hanya akan berjalan baik jika pelaksanaannya juga baik. Pelaksanaan yang baik mencakup sosialisasi yang jelas, kesiapan guru, materi dan media yang sesuai untuk anak, dukungan orang tua, dan pemantauan evaluasi. Dalam penelitian Rohimah (2020), menemukan bahwa *Rebo Nyunda* dapat diterapkan pada anak usia dini melalui pendekatan komunikatif dan penyesuaian kurikulum, namun pelaksanaan program ini masih menghadapi kendala nyata. Kendala tersebut meliputi kurangnya sosialisasi kepada sekolah, dan orang tua serta hambatan sosiokultural, sebagai contoh: benturan aturan pemakaian atribut bagi Aparatur Sipil Negara, yang pada praktiknya menurunkan motivasi dan minat anak serta membatasi efektivitas program di tingkat lokal (Rohimah, 2020).

Kondisi implementasi yang belum optimal pula pada praktik pembelajaran di RA Ash Shoffa Cinunuk. Berdasarkan observasi awal, anak-anak cenderung lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari, penguasaan kosakata bahasa Sunda dasar masih terbatas, dan anak terlihat ragu merespons instruksi dalam bahasa Sunda. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan nyata antara kebijakan pembiasaan berbahasa Sunda dan praktik di kelas sehingga tujuan pembiasaan belum tercapai secara optimal.

Data regional dan nasional mempertegas urgensi intervensi. Dalam BPS Provinsi Jawa Barat (Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020) yang disampaikan oleh Kepala Balai Bahasa Jawa Barat, Herawati dalam Alhamidi (2023)

melaporkan bahwa sekitar 72,45% warga Jawa Barat masih menggunakan bahasa daerah di lingkungan keluarga dan 71% di lingkungan tetangga/kerabat. Lebih lanjut, BPS mencatat penurunan penggunaan antar generasi: dari 84,73% (Pre Boomer) menjadi 63,99% (Post Gen Z) dalam penggunaan bahasa di keluarga, yang menunjukkan adanya gangguan dalam proses pewarisan bahasa ke generasi muda (Alhamidi, 2023). Sementara menurut keterangan Kepala Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kemendikbudristek, Aminudin Aziz dalam Portal Jabar Kabupaten Bandung (2024), bahwa dalam data Badan Pusat Statistik (BPS), penutur bahasa Sunda berkurang sekitar dua juta orang pada kurun waktu 2010-2020. Angka-angka ini menggaris bawahi bahwa permasalahan pembiasaan bahasa pada anak usia dini merupakan bagian dari tren yang lebih luas.

Faktor-faktor non-pedagogis turut memperparah kondisi tersebut. Kepala Balai Bahasa Jawa Barat, Herawati dalam Alhamidi (2023), menyampaikan bahwa rendahnya kebanggaan berbahasa daerah (*language pride*) pada generasi muda, pengaruh globalisasi, serta fenomena perkawinan beda etnis yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar bersama keluarga sebagai penyebab berkurangnya praktik penggunaan bahasa Sunda. Di ranah sekolah, minimnya variasi media pembelajaran, kurangnya keterlibatan orang tua, dan sosialisasi program yang belum optimal menjadi penghambat tambahan dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung pembiasaan berbahasa daerah (Rohimah, 2020).

Kesenjangan antara kebijakan (*macro*) dan praktik (*micro*) menuntut adanya intervensi operasional yang khas untuk konteks Pendidikan Anak Usia Dini. Penguatan aspek implementatif meliputi: sosialisasi, peningkatan kompetensi pendidik, keterlibatan keluarga, serta pemilihan media dan metode yang sesuai dengan karakter anak usia dini merupakan langkah penting untuk menjembatani perbedaan tersebut. Dalam konteks penguasaan kosakata, media yang bersifat visual, repetitif, dan berbasis permainan sangat relevan untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, menunjukkan bahwa perlunya dukungan implementatif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *flashcard*. *Flashcard* dipilih karena karakter visualnya yang sederhana, kemudahan

adaptasi ke dalam aktivitas bermain sambil belajar, dan potensinya dalam mendukung pengulangan serta penguatan memori leksikal (ingatan jangka panjang tentang kata).

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *flashcard* untuk merangsang penguasaan kosakata bahasa Sunda anak, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini sebelum penggunaan media *flashcard* di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini sesudah penggunaan media *flashcard* di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan uraian dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut, yaitu untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini sebelum menggunakan media *flashcard* di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung.
2. Penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini sesudah menggunakan media *flashcard* di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung.

3. Pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap Penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan teori-teori yang berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Sunda melalui penggunaan media *flashcard*.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini juga dapat memberikan manfaat secara praktis. Di antaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini bisa menjadi acuan dalam mendukung program pelestarian bahasa Sunda, memperkaya strategi serta perencanaan kurikulum, dan penerapan metode pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan media yang sebelumnya kurang variatif. *Flashcard* sebagai media sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran kosakata bahasa Sunda tetap dapat berlangsung efektif walaupun anak cepat merasa bosan. Dengan begitu, pendidik memiliki alternatif yang lebih konsisten dan dapat menyesuaikan penggunaannya dengan kondisi kelas.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kosakata bahasa Sunda melalui pembelajaran yang sederhana, mudah dipahami dan bisa dilakukan dengan berbagai variasi. Hal ini membantu anak tetap terlibat dalam proses belajar meskipun minatnya mudah berubah, sekaligus menumbuhkan kecintaan pada bahasa Sunda.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Sunda di PAUD. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai sarana refleksi atas kelebihan dan keterbatasan media tersebut, sekaligus menjadi acuan penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena bahasa menjadi sarana anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan pikiran, dan memahami lingkungannya. Penguasaan kosakata memegang peranan utama dalam perkembangan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Keraf dalam Yusni, p. (2023, p. 5), bahwa kualitas dan kuantitas kosakata dapat menentukan baiknya keterampilan bahasa seseorang. Bromley dalam Yulianti et al. (2022) juga menegaskan bahwa kosakata menjadi dasar keterampilan berbahasa, baik mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis.

Pada konteks anak usia dini di Jawa Barat, penguasaan kosakata bahasa Sunda memiliki nilai yang lebih dari sekedar kemampuan berkomunikasi sehari-hari. Keseharian masyarakat Jawa Barat berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda dan itulah yang dimaksud dengan bahasa ibu (Noviyani, 2019). Bahasa Sunda tidak hanya berperan sebagai bahasa ibu, tetapi juga sebagai identitas budaya daerah yang perlu dijaga keberadaannya. Karena itu, mengenalkan dan memperkaya kosakata

bahasa Sunda sejak dini menjadi langkah penting dalam menjaga keberlangsungan bahasa dan budaya lokal.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Sunda dalam Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor 423/Kep.674-Disdik/2006 Tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda, pengembangan kemampuan berbahasa Sunda di TK/RA bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman berbahasa Sunda, peserta didik mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Sunda, dan peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Sunda sebagai bahasa ibu, bahasa daerah, dan bahasa resmi kedua di Jawa Barat setelah bahasa Indonesia (Yasbiati et al., 2017). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Sunda anak usia dini bukan hanya bertujuan menambah kosakata atau kemampuan bahasa saja, melainkan juga menanamkan nilai-nilai kesantunan dan tata krama sesuai budaya Sunda.

Perkembangan bahasa Sunda pada anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu aspek *ngaregepkeun* (mendengarkan), aspek *nyarita* (berbicara), aspek *pra maca* (pra membaca), dan aspek *pra nulis* (pra menulis) (Hadiansyah & Rabiussani, 2019). Penelitian ini berfokus pada aspek *ngaregepkeun* (mendengarkan) dan aspek *nyarita* (berbicara), sesuai dengan indikator penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun menurut Junarti (2013), yaitu mendengarkan dan memahami perkataan guru dalam bahasa Sunda, menyebutkan kembali kata-kata yang didengar dari guru dengan benar, dan menyebutkan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Ketiga indikator ini menggambarkan keterampilan reseptif (mendengarkan) dan ekspresif (berbicara) yang menjadi fokus penelitian ini.

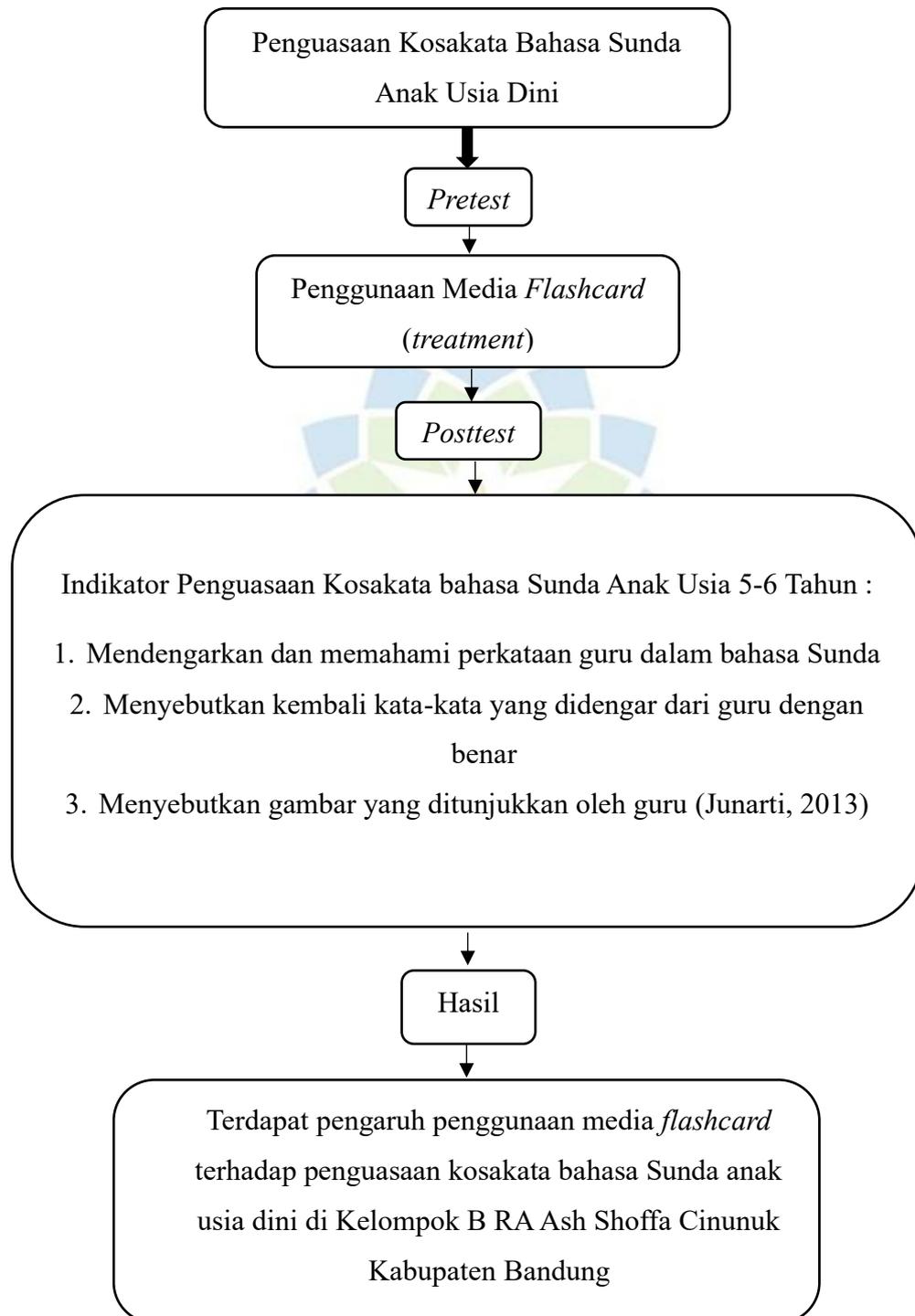
Penguasaan kosakata anak dapat difasilitasi melalui berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Salah satu media yang dianggap efektif adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata. Media ini sederhana, praktis, dan membantu anak mengingat kosakata melalui pengulangan visual dan verbal (Arman, 2019). Hotimah dalam Sulaiman & Akidah (2021) juga menambahkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat anak karena adanya perpaduan antara gambar dan kata.

Paivio dalam Cornoldi et al. (2008), melalui *Dual Coding Theory* (teori pengkodean ganda) menjelaskan bahwa proses kognitif manusia dimediasi oleh dua sistem yang saling melengkapi, yaitu sistem verbal (*logogens*) dan sistem nonverbal berupa gambar (*imagens*). Ketika informasi diproses melalui kata sekaligus gambar, terjadi pengkodean ganda (*double encoding*) yang membuat memori lebih kuat dan mudah diingat (Cornoldi et al., 2008). Menurut Piaget dalam Marinda (2020), anak usia 5-6 tahun berada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunianya melalui kata-kata dan gambar. Kemampuan menggunakan simbol tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis yang melampaui sekadar hubungan antara informasi dan inderawi dengan tindakan fisik (Marinda, 2020). Dengan demikian, penggunaan media visual seperti *flashcard* yang menyajikan gambar beserta kata dapat membantu anak memahami konsep melalui simbol, sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan kognitif mereka.

Selain itu, teori Behavioristik yang diungkapkan oleh Skinner menunjukkan bahwa pembelajaran terbentuk melalui stimulus, respons, dan penguatan (Krissandi et al., 2018). Dalam hal ini, *flashcard* berfungsi sebagai stimulus yang memunculkan respons anak berupa penyebutan kosakata, kemudian diperkuat dengan apresiasi guru. Dalam penentuan indikator penguasaan kosakata dalam penelitian ini juga selaras dengan Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, yang mencakup kemampuan memahami aturan dalam suatu permainan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, serta berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata (Permendikbud No. 137 Tahun 2014.).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat menjadi perlakuan yang diuji pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun, khususnya pada aspek *ngaregepkeun* (mendengarkan) dan *nyarita* (berbicara). Melalui desain kuasi eksperimen, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata antara anak yang belajar menggunakan media *flashcard* dengan anak yang tidak

menggunakannya. Dengan demikian, berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis memiliki sifat sementara, karena masih perlu mengumpulkan fakta-fakta empirik dan melakukan pembuktian serta pengujian terhadap fakta-fakta tersebut (Saat & Mania, 2019, pp. 45–46). Dengan demikian, hipotesis merupakan dugaan sementara yang belum pasti kebenarannya, sehingga peneliti membuat hipotesis sebelum melakukan penelitian di lapangan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dibuatnya.

Menurut Abdullah, hipotesis menjadikan penelitian sebagai sarana untuk menguji kebenaran dari jawaban sementara (hipotesis) yang telah dibuat sebelumnya (Saat & Mania, 2019). Saat & Mania (2019) mengungkapkan bahwa, hipotesis dibutuhkan ketika terdapat dua atau lebih variabel yang hendak dicari hubungannya dalam rumusan masalah, sedangkan apabila hanya terdapat satu variabel dalam rumusan masalahnya maka tidak membutuhkan hipotesis. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, berikut hipotesis dari penelitian ini:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Sunda di kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung.
- H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Sunda di kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung.

Hipotesis dapat diuji melalui menghitung perbandingan antara harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} . Uji hipotesis ini bertujuan untuk memutuskan antara Hipotesis Nol (H_0) dengan Hipotesis Alternatif (H_a), mana yang dapat diterima dan mana yang ditolak. Berikut ini pedoman untuk pengujiannya:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi sumber referensi dari penelitian ini. Berikut ini sebagian dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan yang berkaitan dengan

judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B RA Ash Shoffa Cinunuk Kabupaten Bandung), antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andini (2021) dari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dengan judul “*Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*”.

Subjek penelitian ini adalah siswa usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar, dengan obyek penelitian berupa kemampuan mengenal huruf menggunakan media *flashcard*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, sedangkan jenis penelitiannya termasuk dalam eksperimen tunggal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada fase baseline A1 kemampuan mengenal huruf kedua subjek masih tergolong rendah dan cenderung stabil. Subjek ND rata-rata hanya mampu mengenal 2-3 huruf, sementara subjek DF rata-rata mengenali 3-4 huruf. Namun ketika memasuki fase intervensi B, terjadi peningkatan signifikan baik segi level maupun *trend* kemampuan. Rata-rata subjek ND mampu mengenal 12 huruf, sedangkan subjek DF meningkat hingga rata-rata 9 huruf.

Selanjutnya, pada fase baseline A2 yaitu saat intervensi dihentikan atau tidak diberikan perlakuan, terjadi penurunan kemampuan. Subjek ND rata-rata hanya mengenali 6-7 huruf, sementara subjek DF mengenali 5-6 huruf. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Persamaan yang dimiliki antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Andini adalah penelitian terkait adanya pengaruh media *flashcard* terhadap aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Sedangkan untuk perbedaannya adalah terkait fokus pengembangannya, penelitian oleh Andini ini lebih berfokus pada kemampuan mengenalkan huruf sedangkan dalam penelitian ini lebih fokus untuk memperkaya kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian Andini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tunggal atau *single*

subject research (SSR), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmayatun (2020) dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Mataram dengan Judul “*Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelompok A) di PAUD Al-Jihad NW Ireng Tahun Pelajaran 2020/2021*”.

Penelitian ini melibatkan 15 anak kelompok A di PAUD Al-Jihad NW Ireng sebagai subjek, dengan fokus penelitian pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, aktivitas guru mencapai persentase sebesar 79,51% yang termasuk dalam kategori “terlaksana dengan baik”. Aktivitas siswa pada siklus I tercatat sebesar 74,59%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus II, di mana aktivitas siswa naik menjadi 91,39%, dan aktivitas guru meningkat menjadi 95,48% yang menunjukkan kriteria “terlaksana dengan sangat baik”.

Perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak dengan menggunakan media *flashcard* pada siklus I berada pada angka 60%, yang termasuk dalam kategori “Mulai Berkembang (MB).” Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan menjadi 86,66%, yang masuk dalam kategori “Berkembang Sangat Baik (BSB).” Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Jihad NW Ireng.

Persamaan yang dimiliki antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayatun adalah penelitian terkait adanya pengaruh dari media *flashcard* terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Perbedaan yang terdapat dalam kedua penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmayatun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dan penelitiannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa

Sunda anak pada usia 5-6 Tahun dan penelitiannya menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rohimah (2020) dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "*Analisis Program Rebo Nyunda Dalam Upaya Mengenalkan Bahasa Sunda Pada Anak Usia Dini*".

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa program *Rebo Nyunda* dapat diterapkan pada anak usia dini sebagai salah satu bentuk upaya pelestarian budaya dan bahasa Sunda melalui pendekatan komunikatif dalam pembelajaran. Pengenalan bahasa Sunda di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan metode serta strategi pembelajaran yang tepat. Namun, pelaksanaan program *Rebo Nyunda* masih menghadapi beberapa kendala, seperti adanya benturan aturan penggunaan pakaian adat bagi Aparatur Sipil Negara serta kurangnya sosialisasi yang optimal di lingkungan sekolah. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan minat anak dalam mengenal serta mempelajari budaya dan bahasa Sunda.

Persamaan yang dimiliki antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohimah adalah penelitian terkait pengenalan dan perkembangan bahasa Sunda pada anak usia dini. Perbedaan yang terdapat dalam kedua penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohimah bertujuan untuk mengetahui bentuk implementasi program *rebo nyunda* yang dapat menjadi salah satu usaha pelestarian Bahasa Sunda, dan mengetahui bentuk implementasi program *rebo nyunda* dalam mengenalkan Bahasa Sunda pada anak usia dini, serta mengetahui kendala pada program *rebo nyunda* dalam mengenalkan Bahasa Sunda pada anak usia dini dan penelitian yang digunakan dalam penelitiannya menggunakan kualitatif dengan desain studi literatur. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest* dan bertujuan untuk mengembangkan perbendaharaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini melalui penggunaan media *flashcard*.