

Pembelajaran Kosakata Melalui Aplikasi *LearningApps* Bagi Anak Usia Dini

Siti Hanifah, Finita Dewi, Hayani Wulandari

Universitas Pendidikan Indonesia

*Email : sitihanifah@upi.edu

Abstrak

*Perkembangan teknologi sudah semakin canggih dan maju untuk memperoleh sebuah informasi. Tentu saja, di dunia pendidikan juga harus turut menyesuaikan perkembangan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pentingnya media pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi atau yang disebut media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran zaman ini. Oleh karena itu, perlu adanya rancangan media pembelajaran interaktif yang membuat anak tertarik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan salah satu media interaktif menggunakan aplikasi *LearningApps* untuk meningkatkan pembelajaran kosakata anak usia 5-6 tahun yang dapat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak. Metode penelitian ini adalah *Single Subject Research*. Desain yang digunakan adalah *A-B-A'*. Subjek yang terlibat ada tiga orang anak yang memiliki masalah dalam pengetahuan kosakatanya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* bagi anak usia dini memiliki pengaruh meningkatkan kemampuan kosakata anak yang dibuktikan dengan meningkatnya skor yang diperoleh anak pada setiap sesi. Oleh karena itu, adanya perubahan yang baik untuk pengetahuan kosakata anak sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LearningApps*.*

Kata kunci : Kosakata, Aplikasi *LearningApps*, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Peradaban manusia telah berubah dari masa ke masa. Teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia pada masa ini. Tidak dapat dipungkiri jika perkembangan teknologi yang sangat pesat kini telah membawa perubahan yang sangat besar bagi manusia bila dibandingkan dengan kehidupan di zaman dahulu sebelum teknologi menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia. Berbagai aspek keseharian yang dilakukan manusia mulai dari bekerja, belanja, belajar, hingga mencari berbagai informasi semuanya dilakukan dengan bantuan teknologi.

Salah satu aspek keseharian yang ada di kehidupan manusia adalah berkomunikasi. Perkembangan teknologi merubah gaya hidup manusia dalam berkomunikasi. Pola komunikasi pada zaman dahulu cenderung lambat, namun sekarang sudah menjadi cepat. Teknologi membantu memudahkan manusia dalam berkomunikasi, sehingga mendekatkan yang jauh, serta mampu menambah wawasan dalam menambah pengetahuan. Manusia juga dapat berkenalan dan berkomunikasi dengan siapapun di seluruh penjuru dunia tanpa adanya hambatan melalui berbagai cara menggunakan teknologi yang digabungkan dalam berkomunikasi menggunakan *video call*, *video conference*, dan sebagiannya.

Berbagai tingkatan bidang, termasuk bidang di dalam dunia pendidikan menggunakan teknologi yang memiliki dampak positif dalam penggunaannya dalam pembelajaran. Terutama di dalam tingkatan Pendidikan Anak Usia Dini yang juga menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam penelitian oleh Mardhotillah & Rakimahwati (2021) dengan jurnal yang berjudul "*Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*". Penelitian ini menggunakan desain penelitian R&D. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah ketika proses pembelajaran saat di sekolah terlihat banyak anak yang pasif dan guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan memberikan tulisan di papan tulis tanpa alat peraga. Hasil penelitian ini adalah pengembangan game interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Berdasarkan penelitian di atas, bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Permasalahan yang ditemukan di lapangan, bahwa ada beberapa anak usia 5-6 tahun yang kurang menyerap kosakata dalam materi

pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat di kelas. Dalam menyampaikan kosakata guru menggunakan media Lembar Kerja Anak dan media flashcard sehingga media pembelajaran oleh guru tersebut menjadikan anak menjadi cepat bosan. Hal tersebut membuat beberapa anak tersebut kurang dapat menerima dan merespon kosakata dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran yang menarik perhatian beberapa anak yang kurang menyerap kosakata dalam pembelajaran.

Kajian Teori

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini dan berbagai aspek perkembangan salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa yang sudah menjadi kajian ilmiah untuk meningkatkan perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosioemosional. (Musfiroh, 2010 hlm. 7)

Perkembangan bahasa bertujuan agar anak usia dini mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud yaitu lingkungan disekitar anak diantaranya lingkungan keluarga, teman sebaya, orang dewasa, dan di sekolah maupun di sekitar tempat tinggalnya.

Upaya meningkatkan perkembangan bahasa pada anak, dapat dikembangkan dengan melatih anak dalam mengembangkan kosakata yang dapat dimulai dari kosakata yang ada dan dekat di sekitar lingkungan anak. Firdaus & Muryanti (2020). Kosakata merupakan bagian paling penting dari bahasa. penguasaan kosakata dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Markus (2018, hlm.102)

Teknologi untuk Anak Usia Dini

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini sudah semakin pesat. Semakin berkembangnya zaman semakin canggih pula teknologi yang dihasilkan. Hal tersebut membuat manusia semakin dimudahkan dengan adanya alat-alat teknologi untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari.

Seperti halnya dalam dunia pendidikan, dengan adanya teknologi. Memudahkan guru untuk berinovasi dengan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini ketika pembelajaran di kelas. Dengan adanya teknologi, anak belajar mendapatkan hal baru yang diketahuinya melalui perkembangan teknologi.

Menurut Nisa (2012, hlm. 97) teknologi memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Mengenalkan teknologi kepada anak.
2. Meningkatkan minat anak.
3. Mengasah logika berpikir anak.
4. Mengembangkan perkembangan anak.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dipandang perlu, mengingat kelebihan dari media pembelajaran interaktif dapat berinteraksi secara luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Mustika (2018, hlm.122).

Dengan adanya media pembelajaran interaktif sangat penting dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana menjadi berbeda di dalam kelas menggunakan media pembelajaran interaktif akan membuat siswa merasa senang dan pembelajaran tidak bosan karena menampilkan tayangan berupa gambar bergerak, teks, suara, dan lainnya.

LearningApps

LearningApps adalah salah satu media interaktif yang digunakan untuk pelajar dan guru yang ingin menggunakan atau membuat berbagai kegiatan yang berbeda untuk melatih semua aspek perkembangan. *LearningApps* ini bisa dibuat atau dimodifikasi oleh seorang guru sebagai latihan pembelajaran di sekolah. Modifikasi yang dibuat bisa menggunakan tema pembelajaran, materi pembelajaran, sebagai latihan pembelajaran bagi anak secara modern. Jadi, *LearningApps* dapat

digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. Namun aplikasi ini tidak bisa menyimpan hasil pembelajaran peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, ketika sudah menyelesaikan tugas, lalu harus ditangkap layar agar menjadikan laporan jika telah menyelesaikan tugas.

Manfaat dari *LearningApps* bagi anak akan diuraikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Melatih aspek motorik halus.
2. Melatih konsentrasi, serta koordinasi.
3. Mengenalkan warna pada anak.
4. Memberikan inovasi media pembelajaran.
5. Melatih sikap percaya diri anak.

Metode Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Peneliti memilih metode SSR di dalam penelitian ini karena ingin memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian dalam penelitian yang akan diteliti terhadap pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* bagi anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan dalam ini merupakan pengembangan desain dasar A-B yaitu A-B-A'. Subjek penelitian ada 3 orang anak TK S Purwakarta. Lokasi penelitian di dalam kelas. Instrumen penelitian adalah lembar tes dan observasi. Tes menurut Arifin (2016, hlm.118) adalah suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran. Observasi menurut Sugiyono (2016 hlm. 203) mengatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khas dan spesifik berdasarkan fakta.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 sesi. Dengan rincian 3 sesi untuk Baseline 1 (A1), 4 sesi untuk Intervensi (B), dan 3 sesi untuk Baseline 2 (A2). Dalam 10 pertemuan tersebut mendapatkan hasil sebagai berikut :

Baseline 1

Nama	Ketercapaian Tes Sesi Ke (%)		
	1	2	3
MRA	32,1%	35,7%	42,8%
K	28,5%	32,1%	35,7%
NAM	32,1%	39,2%	42,8%

Intervensi

Nama	Ketercapaian Tes Sesi Ke (%)			
	1	2	3	4
MRA	57,1%	64,2%	71,4%	75%
K	64,2%	71,4%	78,5%	82,1%
NAM	57,1%	60,7%	64,2%	67,8%

Baseline 2

Nama	Ketercapaian Tes Sesi Ke (%)		
	1	2	3
MRA	78,5%	82,1%	85,7%
K	85,7%	89,2%	92,8%
NAM	75%	78,5%	82,1%

Pembahasan Hasil Pengukuran Data

Dari hasil penelitian bahwa pada Baseline 1 pada ke 3 subjek yaitu MRA, K, dan NAM setiap sesi memiliki kenaikan pada persentasenya, namun masih dikategorikan belum berkembang pengetahuannya kosakatanya. Kemudian pada Intervensi menggunakan Aplikasi *LearningApps* setiap subjek memiliki kenaikan persentase sekaligus mulai berkembang pengetahuannya kosakatanya. Selanjutnya pada tahapan Baseline 2 setiap anak memiliki persentase yang baik dan pengetahuannya kosakata yang dimiliki anak berkembang sesuai harapan. Selaras dengan teori dari Robingatin (2020, hlm.47) bahwa pembelajaran kosakata anak harus dilakukan dengan proses kegiatan kreatif dan inovatif dilakukan dengan cara membuat kegiatan yang unik untuk anak yang akan memotivasi anak untuk berpikir secara kritis dan menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui anak. Media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *LearningApps* bertujuan untuk membuat kegiatan anak sehingga akan membuat motivasi dalam diri anak untuk berpikir secara kritis dan mengembangkan kosakatanya.

Pengetahuan kosakata anak sebelum diberikan intervensi menggunakan aplikasi *LearningApps* termasuk kategori belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dikarenakan oleh kurang adanya pembelajaran kosakata yang menarik seperti menggunakan aplikasi *LearningApps* yang membuat anak kurang dalam pengetahuannya kosakatanya dan skor yang menunjukkan subjek MRA skornya 36,7%, subjek K skornya 32,1%, dan NAM skornya 37,8%.

Setelah diberikan intervensi menggunakan aplikasi *LearningApps* pengetahuan kosakata anak mulai berkembang sangat baik. Terlihat dari skor yang diperoleh setiap anak yang meningkat setelah diberikan intervensi dan pengetahuannya kosakata anak semakin berkembang sangat baik ketika menyebutkan kosakata yang diketahui setiap anak.

Proses pengetahuan kosakata anak ketika tahap Baseline adalah anak diberikan lembar kerja anak dan Intervensi menggunakan aplikasi *LearningApps*. Setiap anak menunjukkan perilaku dan respon yang sebelum diberikan intervensi kurang dalam pengetahuannya kosakata, tidak merespon terlalu baik lalu kosakatanya bertambah dan menjadi bersemangat dalam pembelajaran ketika diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi.

Berdasarkan hasil data pengukuran data setiap individu memiliki pengaruh yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Subjek MRA

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh kosakata MRA ini dapat dideskripsikan pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* berpengaruh dapat meningkatkan pengetahuannya kosakatanya. Hal tersebut setelah pengolahan data meningkatnya persentase dan tidak adanya data yang overlap antara kondisi. Pengetahuan kosakata MRA pun semakin banyak setelah diberikan intervensi.

2. Subjek K

Berdasarkan hasil analisis dapat dideskripsikan pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* berpengaruh dapat meningkatkan pengetahuannya kosakatanya. Setelah pengolahan data meningkatnya persentase dan tidak adanya data yang overlap antara kondisi. Pengetahuan kosakata K pun semakin banyak setelah diberikan intervensi walaupun pada kondisi Baseline 1 K terlihat kurang dalam kosakatanya.

3. Subjek NAM

Berdasarkan hasil analisis dideskripsikan pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* berpengaruh dapat meningkatkan pengetahuan kosakatanya. Setelah pengolahan data meningkatnya persentase dan tidak adanya data yang overlap antara kondisi. Pengetahuan kosakata NAM pun semakin banyak setelah diberikan intervensi dan mulai berani untuk mengungkapkan kosakata yang dimilikinya.

Dapat dijelaskan sehingga pengaruh aplikasi *LearningApps* terhadap pembelajaran kosakata anak usia 5-6 tahun terlihat dalam perbedaan skor anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi sehingga mendapatkan pengaruh yang sangat baik ketika di dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *LearningApps* terhadap pembelajaran kosakata anak.

Selaras dengan teori dari Puspa (2019, hlm. 157) bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu anak untuk belajar secara mandiri dan membantu anak untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *LearningApps* dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu kegiatan setiap anak mengembangkan perkembangannya secara mandiri dan memiliki motivasi belajar yang tinggi melalui interaksi dalam menggunakan Aplikasi *LearningApps*. Ketika penelitian setiap anak memang pada kondisi Baseline 1 belum merespon dengan baik sehingga membuat motivasi dalam diri anak belum untuk berpikir secara kritis dan mengembangkan kosakatanya masih banyak beberapa kosakata yang tidak diketahuinya. Namun ketika menggunakan Aplikasi *LearningApps* pengetahuan kosakatanya dapat meningkat sesuai harapan sehingga pengetahuan kosakata yang dimiliki anak ketika ditanya semakin banyak yang diketahuinya.

Kesimpulan

Kesimpulannya dalam penelitian ini bahwa dapat dideskripsikan pembelajaran kosakata melalui aplikasi *LearningApps* bagi anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan pengetahuan kosakata anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut setelah pengolahan data meningkatnya persentase dan tidak adanya data yang overlap antara kondisi. Sesuai dengan teori Sunanto (2005, hlm.76) bahwa beliau menyatakan bahwa jika tidak ada atau semakin sedikit data yang tumpang tindih hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku, pada data antara Intervensi ke Baseline-2.

Dapat disimpulkan kosakata anak dapat berkembang ketika proses pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif yang akan memotivasi anak menambah pengetahuan kosakatanya salah satunya dengan media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *LearningApps*. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *LearningApps* dapat membuat meningkatkan pengetahuan kosakata anak usia 5-6 tahun.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta:Rosda Karya.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). *View of Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Markus, N., Kusmiyati, K., & Sucipto, S. (2018). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Fonema*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>
- Musfiroh, T. (2010). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.21580/sa.v7i2.651>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.