



MEDIA REALIA DALAM MENGENALKAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK A DI TK KEMBANG TERATAI KELURAHAN LEKOBALO KECAMATAN KOTA BARAT KOTA GORONTALO

Pupung PuspaArdini
Universitas Negeri Gorontalo
pupung.p.ardin@ung.ac.id

Nurhayati Ibrahim
PG Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo
nurhayatiibrahim032@gmail.com

Mohamad Zubaidi
Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Gorontalo
zubeth@ung.ac.id

Hijrah Syahputra
Teknologi Pendidikan, SMK Negeri 3 Kota Gorontalo
hijrah83muhsin@gmail.com

ABSTRACT

This study The purpose of this study was to describe the use of realia media conducted by teachers in learning. The method used in this research is descriptive qualitative. Data collection techniques used in the form of observation, interviews and documentation. Based on the results of the study, the application of Realia Media in introducing the Group A Children's Vocabulary in TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo, Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo, illustrates that the teacher has applied realia media in the learning process. It can be seen from the teacher preparing the real media of chickens and cats to be used as learning material and Such real media can increase vocabulary in children but there is still one child who is not fluent in speaking, there is still a long pause when children tell stories, and the child's voice when speaking is still slow. for that as a teacher must work even harder in equipping children with words related to a particular field and introducing vocabulary needs to be done continuously and must go through in various ways.

Keywords: Realia Media, Vocabulary, Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media realia yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Media Realia dalam mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo, menggambarkan guru sudah menerapkan media realia dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari guru sudah menyiapkan media nyata ayam dan kucing untuk dijadikan bahan pembelajaran dan media nyata tersebut dapat meningkatkan kosakata pada anak akan tetapi masih ada salah satu anak yang belum lancar berbicara, masih ada jeda lama ketika anak bercerita, dan suara anak ketika berbicara masih pelan. Untuk itu sebagai guru harus lebih bekerja keras lagi dalam membekali anak dengan kata-kata yang berkaitan dengan bidang tertentu dan memperkenalkan kosakata perlu dilakukan secara terus menerus dan harus melalui dengan berbagai cara.

Kata Kunci: Media Realia, Kosakata, Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah pengembangan bagi setiap orang yang bermanfaat pada perkembangan sumber daya manusia dalam sebuah Bangsa dan Negara. Negara yang selalu mementingkan kemajuan pendidikan bisa dipastikan Negara tersebut akan maju. Pendidikan Indonesia saat ini sudah berada pada taraf berkembang di mana bisa kita lihat bersama bahwa Pemerintah sangat memperhatikan perkembangan Pendidikan di tanah air dari menyediakan berbagai beasiswa kepada para siswa dan mahasiswa baik di dalam Negeri maupun di luar Negeri juga pengembangan kualitas pendidik tak luput dari perhatian pemerintah. Pendidikan saat ini salah satu yang menjadi pusat perhatian pemerintah dalam dunia pendidikan adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini me-

rupakan kelompok anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pada masa tersebut merupakan masa emas karena anak akan tumbuh dan berkembang dan tidak tergantung pada masa mendatang. Perhatian Pemerintah dalam Pendidikan anak usia dini karena disadari oleh Pemerintah bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting di mana seseorang anak ketika besar nanti sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang dia terima dikala anak masih kecil.

Masa Usia Dini merupakan usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa utamanya dalam mengenalkan kosakata. Kosakata merupakan jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, yang juga merupakan kata-kata yang dimiliki, diketahui, dan digunakan seseorang dalam berbicara, mendengar, membaca atau me-



nulis. Menurut (Nani, 2007: 43) dalam bukunya yang berjudul *English for young learners* mengemukakan kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Penguasaan kosakata yang cukup penting untuk mempelajari bahasa ditingkat lebih tinggi. Oleh karena itu pengajaran kosakata harus mendapat prioritas utama pada tahap awal pengenalan kosakata.

Pengenalan kosakata juga menjadi prioritas untuk diajarkan kepada anak usia dini. Seperti dikatakan oleh (Yuliana, 2018: 91) dalam jurnal PKM bahwa usia tumbuh kembang anak adalah masa yang sangat efektif untuk memperkenalkan pada kosakata baru. Namun, tentu saja strategi yang tepat akan sangat membantu anak dalam belajar. Pengenalan kosakata yang baik dapat dicapai salah satunya dengan menggunakan media. Menggunakan media memang cukup untuk membantu anak menguasai kosakata.

Salah satu media yang digunakan dalam pengenalan kosakata yaitu media realia atau media nyata. Realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media nyata pembelajaran di dalam kelas. Objek nyata yang sederhana pun dapat digunakan tidak hanya untuk pengenalan kosakata tetapi juga dapat dipakai untuk pengembangan situasi. Menurut (Yuliana, 2018: 98) dalam jurnal PKM media realia didefinisikan sebagai objek dan alat peraga dari dunia luar kelas yang digunakan untuk mengajar dan belajar. Realia sebagai benda nyata yang digunakan

untuk membantu dalam berlatih bahasa baru, sebagai cara untuk menyajikan contoh dari dunia nyata. Oleh karena itu, media realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk memperkenalkan subjek baru. Media realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak atau dengan kata-kata.

Berdasarkan hasil observasi awal penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo Guru sudah menerapkan media realia dalam mengenalkan kosakata pada anak. Hal ini dapat dilihat dari ketika guru mengajarkan pada anak tentang benda-benda serta fungsi dari benda yang ada di sekitarnya. Contohnya Kursi, meja, buku, papan tulis. Guru juga mengenalkan suara-suara hewan seperti kucing suaranya "meong" disini guru membawa seekor kucing di dalam kelas untuk mengenalkan suara hewan kepada anak-anak. Akan tetapi saat anak diminta menceritakan kembali tentang benda-benda serta kegunaan dari benda-benda tersebut yang sudah dikenalkan pada anak, anak belum lancar. Masih ada jeda lama ketika anak bercerita. Hal ini dibuktikan sebagian besar anak mengungkapkan ide menggunakan kalimat sederhana, dan menceritakan kembali apa yang sudah diceritakan oleh guru. Dari 10 orang anak dalam kelas hanya 9 orang anak yang dapat mengungkapkan ide menggunakan kalimat seder-

hana dengan lancar dan 1 orang anak yang kurang lancar dalam menyampaikan ide, suara anak ketika berbicara kurang lancar dalam menyampaikan ide, dan anak ketika berbicara masih pelan. Melalui stimulasi yang diberikan dengan menggunakan media realia atau media nyata diharapkan dapat memberikan suasana yang menyenangkan di dalam pembelajaran kosakata anak.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dalam arti sempit dapat berarti perantara. Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan Kognitif di atas yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta Diklat yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas. Jika menggunakan pandangan konstruksi maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta Diklat di mana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. (Arsyad, 2017: 3) berpendapat bahwa kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "perantara". Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan. (Sadiman, 2011: 6) berpen-

dapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar melalui contoh-contoh seperti buku, kaset film, bingkai.

2. Pengertian Media Realia

Media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Menurut (Yuliana, 2018: 40) realia didefinisikan sebagai objek dan alat peraga dari dunia luar kelas yang digunakan untuk mengajar dan belajar. Realia dianggap sebagai benda nyata, yang digunakan untuk membantu dalam berlatih bahasa baru, sebagai cara untuk menyajikan contoh dari dunia nyata. Oleh karena itu, realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut (Apiansyah, 2018: 15) media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan di dalam kelas untuk mengajar dan belajar. penggunaan media realia dimaksud supaya anak-anak mendapatkan pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang diberikan. Sebagai contoh dalam tema hewan subtema kucing, maka menggunakan konsep kucing untuk menjelaskannya dengan membawa kucing yang sesungguhnya dihadapan anak.



Dengan begitu pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna bagi anak serta anak akan lebih memahami pembelajaran.

Menurut (Apiansyah, 2018: 16) dari pendapat tersebut mengandung arti bahwa media realia tidak digantikan dengan benda buatan atau suatu peristiwa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media realia harus bernada nyata yang dapat diraba, dilihat dan dirasakan oleh anak. Menurut (Apiansyah, 2018: 16) media realia adalah benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh anak didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Hal ini senada yang disampaikan oleh (Apiansyah, 2018: 16) media realia yaitu media nyata seperti orang, binatang, benda atau peristiwa yang diamati oleh peserta didik.

Menurut (Utoyo, 2017: 116) media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Media realia digunakan untuk mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi, memberikan rasa senang, dan memudahkan anak untuk memahami serta membantu mengingat informasi misalnya tentang konsep membaca. Media merupakan segala sesuatu yang dapat diindrakan yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses pembelajaran) atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, siswa lebih memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, dapat merangsang siswa untuk ber-

pikir kritis dan memotivasi siswa untuk giat belajar. Adapun batasan media yang diberikan berupa bentuk-bentuk komunikasi baik cetak, audio, visual serta peralatannya.

Menurut (Lathipah, 2018: 2) Media realia merupakan media yang berasal dari benda-benda real atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Media realia yang didapat dari benda-benda nyata dapat meningkatkan minat belajar dengan memberikan pengalaman nyata untuk anak. pembelajaran yang berkesan pada anak juga bergantung pada kreativitas guru dalam memilih media realia untuk mampu melibatkan seluruh indra anak baik penglihatan, pendengaran, gerak dan hati anak dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya akan menumbuhkan minat belajar di dalam diri anak serta anak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Unsrini, 2017: 4) Media realia adalah benda nyata yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Dengan demikian proses pembelajaran dan berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut (Sugiharti, 2018: 8) Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media

adalah alat pencapaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Menurut (Novita, 2018: 2) Media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Media realia sebagai benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Menurut (Novita, 2018: 3) ciri media realia benda asli yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup dalam ukuran sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Sehingga media realia merupakan media pembelajaran yang memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. Menurut (Madawanti, 2018: 2) media realia merupakan media nyata, asli yang bisa dilihat.

Menurut (Novita, 2018: 3) bahwa terdapat tiga macam media realia, yakni:

a. Benda nyata yang tidak dimodifikasi.

Benda nyata yang tidak dimodifikasi adalah benda nyata yang sebagaimana adanya tanpa adanya perubahan kecuali dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini sebenarnya mempunyai ciri yaitu benda yang dapat digunakan dan dalam ukuran yang normal serta dapat dikenal dengan nama sebenarnya seperti macam-macam daun.

b. Benda nyata yang telah dimodifikasi. Kategori *modified real things* termasuk *mock-up* (tiruan), *miniature* dan *cutaways* (potong-potongan)

c. *Specimen* (sampel)

Specimen seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam group atau kategori yang sama. Sebuah *specimen* kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan. *Specimen* yang digunakan dalam proses pengajaran biasanya dalam kemasan botol, box, dll.

Menurut (Madawanti, 2018: 3) keunggulan dari media realia yaitu dapat memberikan informasi yang lebih akurat, memberikan interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar, di mana sumber belajar anak mudah didapat dan berada di sekitar anak. Kelemahan media realia dari segi ukuran. Media realia yang berukuran besar dan terlalu kecil sehingga membutuhkan alat lain untuk melihatnya menjadi hambatan dalam memberikan pembelajaran pada anak, jika benda realia yang akan digunakan terlalu besar maka pembelajaran tidak dapat dilakukan di dalam ruangan dan membutuhkan tempat lain untuk menghadirkan media tersebut.

Menurut (Madawanti, 2018: 3) Kegunaan media realia dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pembelajaran pada anak, dengan menghadirkan media tiruan dari benda asli namun isi pesan yang akan disampaikan sesuai dengan benda aslinya jadi tanpa menggunakan media yang mempunyai ukuran besar, kecil, kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa dahulu dapat dihadirkan dengan menggunakan media lain sehingga tujuan pembelajaran dapat



tercapai dengan maksimal. Media realia memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Menurut (Mandawati, 2018: 3) Jenis media yang realia yang dapat digunakan dan dapat mempermudah anak dalam menerima pembelajaran yaitu jenis media realia yang berupa benda dan alat nyata yang sederhana maka dapat mempermudah anak dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Kriteria media realia yang digunakan harus mempunyai ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan dalam memperoleh media realia, keterampilan guru dalam membuat media realia, tersedianya waktu dalam menggunakan media realia, pengenalan konsep ukuran pada anak dapat menggunakan media realia. penggunaan media realia ini sangat berperan penting dalam pembelajaran anak, salah satunya adalah dalam kegiatan menggambar.

Dari pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa media realia adalah objek nyata atau benda sesungguhnya yang digunakan guru sebagai alat untuk membantu anak memahami suatu materi pembelajaran, supaya anak bisa melihat, mendengar, mengalami sehingga mempercepat penguasaan pengetahuan anak.

3. Manfaat Media Realia

Penggunaan media realia memiliki manfaat bagi anak dan guru. (Manda-

wati, 2018: 5) Mengemukakan bahwa media realia membantu memberikan pengalaman langsung kepada anak. Media realia sangat ideal untuk memperkenalkan anak terhadap subjek baru dan membantu anak memperjelas makna yang sebenarnya untuk itu media realia dapat membantu mempermudah pemahaman secara verbal. Sadiman mengungkapkan secara umum media realia memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Penyampaian pesan kepada anak akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan benda nyata. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini bahwa anak akan mampu menyerap informasi dengan adanya benda konkret.

Penggunaan media realia sangat berguna di dalam proses pembelajaran untuk memahami adanya sebuah konsep. Anak akan secara langsung melihat dan merasakan benda yang nyata yang dipelajarinya. Beberapa keuntungan menggunakan media yang dapat diperoleh oleh anak dalam yaitu memberikan pengalaman yang nyata kepada anak, anak dapat merasakan pengalaman yang sebenarnya yang menggunakan panca-indranya. Menurut (Novita, 2018: 5) media realia itu sangat berguna yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada

anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Keuntungan lainnya yaitu mudah didapat maksudnya mudah didapat karena media realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar, dapat memberi informasi yang jelas dan akurat, mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat di deskripsikan bahwa manfaat media realia dapat membantu anak dalam memahami suatu penjelasan guru bersifat verbal atau abstrak, serta dapat memudahkan anak untuk memahami suatu pembelajaran karena anak dihadapkan langsung dengan benda yang sesungguhnya.

4. Langkah-langkah Penggunaan media realia

Wibowo (2002: 67) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media realia sebagai berikut:

- a. menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.
- b. menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut
- c. Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.

- d. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Menurut (Sugiharti, 2018: 8) Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan obyek nyata ini:

1. Kelebihan
 - a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.
2. Kelemahan
 - a. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 - b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua



gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media realia tidak hanya memiliki kelebihan seperti memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata tetapi juga memiliki kelemahan yaitu biaya yang diperlukan untuk berbagai obyek nyata kadang-kadang tidak sedikit. Cara yang dapat dilakukan dengan membawa media realia kedalam kelas atau lingkungan sekitar sekolah sehingga murid tidak perlu keluar lingkungan sekolah. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai media ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksanakan dengan baik dan dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan dalam proses pembelajaran.

6. Pengertian Kosakata

Kosakata memegang suatu peranan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Seperti yang disampaikan (Miranti, 2015: 168) bahwa kosakata adalah unsur bahasa yang sangat penting, karena buah pikiran seseorang hanya dapat dengan jelas dimengerti orang lain jika yang diungkapkan dengan menggunakan kosakata. Perkembangan penguasaan kosakata seseorang berpengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan untuk mengungkapkan ide dan bahasa yang

tepat. *Vocabularies* atau kosakata adalah salah satu hal penting yang perlu dipahami untuk mempelajari bahasa. Karena tanpa memahaa dalam kosakata, akan mempersulit kita dalam pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia kosakata adalah perbendaharaan kata sedangkan arti dari itu sendiri adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kurikulum yang digunakan dewasa ini berorientasi pada kompetensi tertentu atau kecakapan sebagai hasil proses pembelajaran di sekolah salah satu komponen pembelajaran bahasa adalah pemahaman kosakata dari komponen-komponen lainnya. Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan Deskriptif Kualitatif. Menurut

(Bogdan, 2012: 181) bahwa penelitian Kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati.

2. Kehadiran Peneliti

Merujuk pada jenis dan pendekatan yang digunakan maka kehadiran peneliti mutlak diperlukan. Kehadiran peneliti ini dilakukan untuk mengamati secara langsung keadaan di lapangan terkait dengan penerapan media realia dalam mengenalkan kosa kata anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

3. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini yaitu data primer dan sekunder. Data primer berupa hasil wawancara dan hasil observasi sedangkan data sekunder adalah foto dan dokumen profil sekolah Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru, dan anak di Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2012: 401). Dalam penelitian ini ada beberapa teknik yang peneliti lakukan untuk mengumpul-

kan semua data yang diperlukan yaitu: Observasi, wawancara, dokumentasi.

a. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2014: 234) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2014: 234) mengemukakan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Kegiatan observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan data umum objek penelitian, yaitu mengamati secara langsung dengan mempersiapkan pedoman observasi untuk melihat secara langsung dalam penerapan media realia dalam mengenalkan kosa kata anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan para informan guru untuk mendapatkan data lengkap tentang penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

Sugiyono (2014: 224) menyatakan wawancara dalam penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Doku-



mentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berupa foto kegiatan ketika observasi, pengumpulan dokumen pembelajaran seperti RPPH sebagai bukti kesesuaian dengan hasil wawancara (Sugiono,2011: 240)

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Miles and Huberman (Sugiono, 2016: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh aktifitas dalam analisis data.

a. *Data Reduction (Reduksi Data)*

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang

telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

b. *Data Display (Penyajian Data)*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data-data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menampilkan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

c. *Conclusion Drawing (Verification)*

Langkah ketiga analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetaati apabila yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah

yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan temuan-temuan di lapangan serta data-data yang berhasil dikumpulkan yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa anak di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

6. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini dibagi kedalam empat tahap yaitu tahap sebelum ke lapangan dalam hal ini peneliti mempersiapkan pedoman wawancara, selanjutnya tahap pengumpulan data yakni peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru, Kepala sekolah dan anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Setelah itu penulis melakukan analisis data dan akhiri dengan tahapan penyusunan skripsi.

1. Tahap Perencanaan

Penelitian perencanaan yang dilakukan peneliti meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan rencana yang akan dilakukan bersama guru mitra dan kepala sekolah yang ada di sekolah tersebut.
- b. Melakukan observasi awal terhadap objek penelitian.

- c. Membuat instrument dan pedoman wawancara dalam memperoleh data yang akurat.
- d. Menetapkan waktu dan tempat pelaksanaan.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap ini untuk memperoleh seluruh data yang diperlukan dalam pelaksanaan peneliti di lokasi penelitian. Diharapkan dengan melaksanakan penelitian mampu memperoleh seluruh data yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak di Kelompok A TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo, ditinjau dari menyediakan benda-benda yang berhubungan dengan tema binatang, menggunakan benda-benda nyata dalam proses pembelajaran RPPH, proses evaluasi dikelas untuk mendapatkan pengalaman langsung, media diamati secara langsung, menyimpulkan tentang pelajaran yang diajarkan pada hari ini, perkembangan kosakata anak, anak mendengarkan guru bercerita menggunakan media realia.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak di Kelompok A TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo sudah dilaksanakan dengan baik. dapat dilihat



dari guru menyiapkan media nyata sesuai dengan sub tema. Dalam menyediakan media yang berhubungan dengan tema binatang guru sudah menyiapkan media nyata tersebut sebelum dalam proses mengajar sehingga pelajaran yang telah disampaikan tersebut terarah dan akan membuat siswa fokus dalam belajar dan untuk melatih kosakata pada anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Yuliana,2018:40) bahwa media realia merupakan sebagai objek alat peraga dari dunia luar yang digunakan untuk mengajar dan belajar dan dianggap sebagai benda nyata, yang digunakan untuk membantu dan berlatih bahasa baru. Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran RPPH guru sudah mencantumkan media realia dalam proses pembelajaran RPPH Karena dengan adanya RPPH guru dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik dan berkesinambungan dengan hasil penilaian yang optimal untuk membangun sikap pengetahuan dan sikap keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian mengamati media langsung anak-anak dapat mengamati media tersebut dapat dilihat dari guru sudah menyiapkan media nyata dalam tema binatang, sub tema ayam guru sudah menyiapkan media ayam yang nyata, sehingga anak-anak bisa mengamati langsung media yang telah disediakan oleh guru. mengamati media langsung dapat mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi, memberikan rasa senang dan memudahkan anak untuk

memahami serta membantu mengingat informasi misalnya tentang konsep membaca. Hal ini sejalan dengan teori (Setyo,2017:116) media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya.

Menyimpulkan pelajaran untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian guru menyimpulkan pelajaran hari ini dengan cara mengulangi kembali tentang apa yang dipelajari hari ini dan menanyakan satu persatu kepada siswa apa yang mereka dapatkan tentang pelajaran hari ini dengan tujuan untuk melihat tingkat pencapaian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui media realia dapat meningkatkan kosakata anak karena saat guru memperlihatkan media nyata pada anak-anak, anak-anak langsung menceritakan tentang media yang mereka lihat bahkan anak semangat dalam belajar. tetapi ada salah satu anak yang belum lancar bercerita, masih ada jeda lama ketika anak berbicara, dan suara anak ketika berbicara masih pelan. Hal ini berkaitan dengan teori (Miranti,2015:168) perkembangan penguasaan kosakata seseorang berpengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan untuk mengungkapkan ide dan bahasa yang tepat. Dalam hal itu, sebagai guru harus lebih memberikan bimbingan

dan melakukan berbagai macam cara untuk kegiatan pembelajaran terutama dalam perkembangan kosakata anak sangat penting untuk diajarkan.

Dalam hasil penelitian anak dapat mendengarkan guru bercerita dengan menggunakan media realia ayam dan kucing karena media realia sangat menarik dan dapat dilihat, didengar oleh anak sehingga membuat anak fokus dalam belajar dan mendengarkan guru bercerita. Hal ini sejalan dengan teori (Apriansyah, 2018:16) media realia adalah benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh anak didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan diketahui bahwa penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak Kelompok A di TK Kembang Teratai sudah dilaksanakan dengan baik. Karena guru sebagai pembimbing, guru sebagai mediator sudah mempersiapkan media nyata yang berhubungan dengan sub tema binatang. Dalam persiapan kegiatan penerapan media realia guru sudah menyiapkan media nyata ayam dan kucing untuk dijadikan sebagai pembelajaran untuk membuat anak fokus belajar dan untuk membekali anak dengan kata-kata yang berkaitan dengan sub tema tersebut. Dalam perkembangan kosakata masih ada salah satu anak yang belum lancar berbicara, masih ada jeda lama ketika anak berbicara, dan suara anak ketika berbicara masih pelan. Oleh karena itu, guru yang ada di TK Kembang Teratai seharusnya lebih bekerja keras lagi dalam membekali anak dengan kata-

kata yang berkaitan dengan bidang tertentu dan memperkenalkan kosakata perlu dilakukan secara terus-menerus dan harus melalui dengan berbagai cara.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa "Penerapan media realia dalam mengenalkan kosakata anak Kelompok A TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo" adalah menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan tema binatang, Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran RPPH, Proses, Evaluasi di kelas untuk mendapatkan pengalaman langsung, media diamati secara langsung, menyimpulkan tentang pelajaran yang diajarkan pada hari ini, perkembangan Kosakata anak, anak mendengarkan guru bercerita menggunakan media realia.

Ditinjau dari menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan tema binatang guru sudah menyediakan benda-benda yang berhubungan dengan tema binatang seperti ayam dan kucing. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menyediakan benda-benda nyata untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Ditinjau dari Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran RPPH, Proses, Evaluasi dikelas



untuk mendapatkan pengalaman langsung guru sudah menerapkan benda nyata dalam RPPH, guru sudah mengikuti sesuai prosedur RPPH dan guru mengevaluasi anak-anak dalam kegiatan penutup guru merangkum semua yang telah dipelajari hari ini. Ditinjau dari media diamati secara langsung guru sudah menyiapkan media nyata untuk proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengamati secara langsung dan akan membuat siswa mendapatkan pengalaman langsung. mengamati media langsung dapat mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi, memberikan rasa senang dan memudahkan anak untuk memahami serta membantu mengingat informasi misalnya tentang konsep membaca. Ditinjau dari menyimpulkan tentang pelajaran yang diajarkan pada hari ini guru menyimpulkan pelajaran pada kegiatan penutup sebelum anak-anak pulang disini guru menyimpulkan pelajaran tentang yang dipelajari hari ini dengan tujuan untuk melihat ketercapaian siswa tentang pelajaran hari ini.

Ditinjau dari perkembangan kosakata anak, ketika guru memperlihatkan media nyata anak-anak langsung bercerita tentang media yang mereka lihat disini perkembangan kosakata anak sudah lancar dan anak sudah mengenal huruf ketika guru menuliskan kata kucing anak sudah mengenal huruf tersebut. akan tetapi ada salah satu anak perkembangan kosakata anak belum lancar masih ada jeda lama dalam berbicara, dan suara anak masih pelan. Adapun Ditinjau dari anak mendengarkan guru bercerita

menggunakan media realia anak sudah mendengarkan guru bercerita ketika guru memperlihatkan media realia anak senang mendengarkannya dan anak fokus dalam belajar karena media tersebut sangat menarik dan akan membuat siswa mendengarkan guru bercerita.

2. Saran

Sesuai kesimpulan di atas, maka dapat diambil beberapa saran sebagai berikut:

- Diharapkan guru memahami secara dalam tentang media realia dan ketika sub tema yang mau diajarkan tidak bisa dibawa dalam kelas seharusnya guru mengajak anak-anak ketempat yang sesuai dengan sub tema tersebut agar siswa dapat mengamati secara langsung.
- Diharapkan guru-guru, dapat bekerja sama untuk memunculkan ide-ide dalam mengembangkan media realia.
- Diharapkan bagi peneliti lain, agar kiranya penelitian ini menjadi salah satu acuan yang dapat menambah wawasan dalam penelitian ilmiah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini. 2016. *Meningkatkan kemampuan keaksaraan reseptif anak melalui Permainan pola suku kata*. Universitas Negeri Yogyakarta, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/12362/8932>
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Bantul

- Apriansyah, Chandra. 2018. *Jurnal Audi. Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia*. STKIP Panca Sakti Bekasi
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Brewer. 2007. *Introduction to Early Childhood Education Presschool Through Primary Grades Sixt Edition*. USA: Person Education.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami Paud*. Bandung: Rosdakarya
- Lathipah Hasanah. 2018. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Penggunaan Real Object Dapat Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak Usia 5-6 Tahun*. PIAUD Sekolah Tinggi Agama Islam
- Madawanti, Nika. 2018. *Jurnal. Pengaruh media realia terhadap kemampuan mengenal konsep ukur pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Kapas Kecamatan Kinjang Kabupaten Kediri*. Universitas Negeri Surabaya
- Masitoh. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Miranti, Ira. 2015. *Faktor Jurnal Kependidikan. Penggunaan Media Lagu Anak Anak Dalam Melambangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di Paud*. Universitas Indraprasta PGRI
- Nani, J. Arini. 2016. *Pengaruh dongeng terhadap kemampuan kosakata anak. Kelompok A di TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN SUWAWA KABUPATEN BONE BOLANGO*. Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo.
- Novita. 2018. *Jurnal. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keefektifan. Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. SDN Setia Darma 03. Tambun Selatan
- Sadiman, Arif. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit PT. Raja-grafindo Persada
- Saleh, Djarlin. 2012. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Kecamatan Telaga Jaya Kabupaten Gorontalo*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Gorontalo
- Seefeld, Carrol Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini (Alih Bahasa)*. Jakarta: Indeks
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar proses belajar*. Bandung. Sinar Baru Sugiharti. 2018. *Jurnal. Penggunaan media realia untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 SDN 02*. Kartoharjo Kota Madiun
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Syaodih. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Tarigan, H.G. 2000. *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa
- Umar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Unsrini. 2017. *Jurnal. Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Nyata Pada Anak Usia 4-5 tahun*. FKIP UNTAN. Pontianak



- Utoyo.Setyo.2017.*Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publising
- Wahyuni.Puji.2017.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Jawa pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*
- Wibowo.2002.*Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Yuliana.Widya.2018. Jurnal PKM. *Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Realia Dan Flash Card*. Universitas Indraprasta PGRI
- Zain. Aswan.2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta
- Zaenal.Arifin.2003.*Cermat Berbahasa Indonesia*: Jakarta: Akademika Presindo

