

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MEMPERKAYA
KOSAKATA PADA ANAK TK PELANGI ALAHAN MATI
KECAMATAN SIMPATI KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

DEFITRIA WEZI

14004003/2014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK
MEMPERKAYA KOSAKATA PADA ANAK TK
PELANGI ALAHAN MATI KECAMATAN
SIMPATI KABUPATEN PASAMAN

Nama : Defitria Wezi
NIM/BP : 14004003/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2019

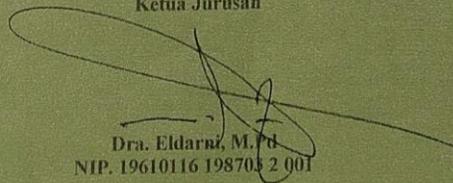
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

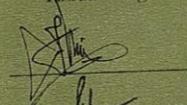
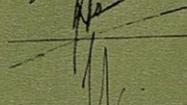
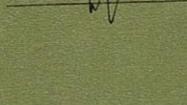
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk
Memperkaya Kosakata Pada Anak TK Pelangi
Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten
Pasaman
Nama : Defitria Wezi
NIM/BP : 14004003/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: Dr. Ulfa Rahmi, M.Pd NIP. 19870524201404 2 003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defitria Wezi
NIM/BP : 14004003/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2019
Yang Menyatakan



Defitria Wezi
NIM. 14004003

ABSTRAK

Defitria Wezi (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak Tk Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman

Pengembangan media kartu kuartet merupakan upaya yang dilakukan untuk memperkaya dan mengembangkan kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Jadi salah satu variasi belajar yang bisa digunakan untuk mengatasi keterbatasan tersebut adalah media kartu kuartet. Penelitian pengembangan media kartu kuartet ini bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu kuartet yang layak digunakan sebagai media belajar anak TK yang dilakukan sambil bermain.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas diberikan kepada 4 orang guru dan uji coba dilakukan terhadap 12 orang anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman untuk menguji kepraktisan dan kelayakan produk media kartu kuartet yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan sangat valid untuk digunakan dengan nilai rata-rata 4,56. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan Valid untuk digunakan dengan nilai rata-rata 4,62. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media kartu kuartet berada pada kategori praktis dan layak digunakan dengan nilai rata-rata dari penilaian guru 4,6 dan rata-rata uji coba terhadap anak 76,19. Jadi berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas serta uji coba terhadap anak dapat disimpulkan bahwa produk media kartu kuartet yang telah dikembangkan untuk memperkaya kosakata anak terbukti valid dan praktis digunakan.

Kata kunci : *media pembelajaran, kartu kuartet, kosakata, anak TK*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak TK Pelangi Kecamatan Simpati”**. Adapun tujuan dari penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak dalam penyelesaian proposal ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua jurusan kurikulum dan teknologi Pendidikan serta selaku pembimbing satu akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan proposal ini.
2. Ibuk Dra. Ida Murni Saan, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan proposal ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Ibu Guru-guru TK Pelangi Kecamatan Simpati yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian awal di TK tersebut.

Dalam penyelesaian proposal ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada hal yang sempurna melainkan ciptaan-Nya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Ragam dan Klasifikasi Media	13
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
5. Permainan Sebagai Media Pembelajaran	21
B. Media Kartu Kuartet	22
1. Pengertian Media Kartu Kuartet	22
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Kuartet	23
3. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Kuartet	25

	Halaman
4. Penerapan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran	27
C. Kosakata.....	29
1. Hakikat Kosakata	29
2. Tahap Penguasaan Kosakata.....	30
3. Karakteristik Kosakata Anak	32
4. Cara Anak Mempelajari Kosakata	33
D. Pendidikan Anak Usia Dini	34
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	34
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	35
3. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	37
E. Validitas dan Praktikalitas	40
1. Validitas	40
2. Praktikalitas.....	44
F. Penelitian yang Relevan.....	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan.....	48
C. Prosedur Pengembangan.....	50
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
E. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Pengembangan.....	61
B. Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan set kartu kuartet tema kebutuhanku.....	8
2. Tampilan set kartu kuartet tema tanaman.....	8
3. Buku petunjuk penggunaan kartu kuartet.....	9
4. Langkah-langkah Model 4 D.....	49
5. Petunjuk start dan all program.....	67
6. Petunjuk membuka <i>Corel Draw X7</i>	67
7. Tampilan <i>create a new document</i>	68
8. Tampilan lembar kerja <i>corel draw x7</i>	68
9. Petunjuk pembuatan persegi panjang.....	69
10. Petunjuk pengaturan pembuatan persegi panjang.....	70
11. Petunjuk membuat <i>background</i>	70
12. Memasukkan gambar.....	71
13. Tampilan setelah memasukkan gambar.....	72
14. Tampilan kotak untuk judul.....	72
15. Petunjuk memasukkan teks.....	73
16. Tampilan kotak untuk sub judul.....	74
17. Tampilan kartu kuartet.....	74
18. Desain kartu kuartet tema kebutuhanku.....	75
19. Desain kartu kuartet tema tanaman.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi angket ahli materi	43
2. Kisi-Kisi angket ahli media.....	43
3. Kisi-Kisi angket praktikalitas guru	45
4. Kisi-Kisi lembar pedoman observasi untuk anak.....	54
5. Skala Guttman.....	56
6. Pedoman hasil konversi skor nilai pada skala 5.....	58
7. Kriteria penilaian observasi untuk anak.....	58
8. Skala Guttman.....	59
9. Hasil penilaian ahli materi	76
10. Hasil penilaian validitas media kartu kuartet	77
11. Rata-rata penilaian validasi ahli media kartu kuartet.....	78
12. Hasil penilaian uji praktikalitas oleh guru	83
13. Hasil uji coba kelayakan media kartu kuartet	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	96
2. Validasi Ahli Media I.....	102
3. Validasi Ahli Media II	105
4. Validasi Ahli Materi	108
5. Uji Praktikalitas	110
6. Pedoman Observasi Uji Penggunaan Media Kartu kuartet.....	113
7. Kriteria Penilaian Observasi Terhadap Uji Coba Media	114
8. Hasil Uji Praktikalitas	115
9. Pedoman wawancara ujicoba media kartu kuartet.....	116
10. Hasil kemampuan anak mengenal kosa kata	119
11. Surat Izin Penelitian	122
12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	123
13. Dokumentasi	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan satu bentuk pendidikan formal pada pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini terutama pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan untuk anak usia dini haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan, salah satu aspek perkembangan tersebut adalah aspek bahasa. Kualitas bahasa seseorang ditentukan oleh kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin baik pula kemampuan bahasa seseorang.

Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak akan mempermudah anak dalam membangun kemampuan bahasanya, perkembangan gagasan atau pikiran bahkan akan membangun struktur dan ide baru secara jelas. Anak yang mempelajari kosakata sejak dini akan tertanam berbagai macam kosakata dalam melatih bahasa sejak awal. Penguasaan kosakata pada anak

nantinya akan mempermudah komunikasi dan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran bagi anak usia dini yang menjadi kontroversial selama ini adalah pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kebanyakan program pembelajaran yang dilakukan di TK atau anak usia dini cenderung terprogram secara kaku dan terstruktur. Program pembelajaran ditujukan untuk memberikan kemampuan kognitif anak, seperti program baca, tulis, hitung, serta pengetahuan akademik. Program pembelajaran di TK juga harus dikemas secara fleksibel dan holistik. Kegiatan pembelajaran di TK hendaklah mengutamakan bermain yang menyenangkan. Dunia anak adalah dunia bermain, maka kegiatan pun disajikan dalam suasana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sambil belajar merupakan cara penyampaian suatu materi pembelajaran kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui sebuah aktivitas bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2017: 97) bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak.

Menurut Rahmi, 2018, teknologi dan media pembelajaran membantu guru dalam menciptakan belajar aktif, menarik, dan bermakna. Namun memperoleh teknologi yang andal dan media pembelajaran adalah tugas kompleks untuk kedua pengembang media instruksional dan para guru. Perlu dipertimbangkan berbagai aspek penyediaan teknologi dan media untuk siswa,

seperti pengetahuan siswa saat ini, gaya belajar, motivasi, usia, alat sensorik yang dapat dioptimalkan, dan keadaan sosiokultural. Pertimbangan aspek ini adalah kedinamisan teknologi dan media di ruang kelas yang melibatkan berbagai jenis media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat berpengaruh dalam memusatkan perhatian anak. Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong suksesnya proses pembelajaran. Pribadi (2017:15) menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, media berperan untuk menjembatani proses pengiriman dan penyampaian informasi. Dengan menggunakan media, proses pengiriman pesan dan informasi akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien kepada penerima pesan.

Media sebagai alat bantu belajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan perkembangan teknologi. Ragam dan jenis media cukup banyak, jadi dapat dimanfaatkan sesuai dengan waktu, kondisi, keuangan, maupun pesan dan informasi yang akan disampaikan. Salah satu ragam media adalah media grafis yang merupakan media dua dimensi. Media grafis ini meliputi gambar. Pribadi (2017: 34) mengemukakan bahwa gambar adalah bentuk media grafis yang digunakan untuk mempresentasikan sebuah objek atau benda dan juga peristiwa. Sebuah gambar dapat digunakan untuk memperlihatkan secara akurat konsep abstrak yang disampaikan melalui kata-kata. Gambar berfungsi untuk menarik

perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digambarkan. Selain itu gambar merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan anak. Anak akan sangat tertarik saat melihat gambar entah itu dari komposisi warna atau bentuknya.

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan, materi, model, dan tujuan pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat, ketertarikan, dan kemampuan anak terhadap materi atau tema dalam suatu pembelajaran. Selain itu media yang digunakan haruslah praktis, sesuai karakteristik anak, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar anak tidak menyimpang dari objek dan masalah yang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman, dalam pembelajaran guru sering menggunakan lembaran kerja untuk anak, seperti mewarnai gambar, menggunting gambar, menulis huruf dan angka, sedangkan untuk media pembelajaran mengenai pengenalan kosakata itu sendiri, hanya sedikit media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan kosakata pada anak di sekolah itu berbentuk puzzle huruf, kartu huruf, puzzle kata yang juga disertai dengan gambar namun medianya sangat terbatas tidak sesuai dengan jumlah anak.

Keterbatasan media yang ada membuat peneliti ingin mengembangkan salah satu variasi pembelajaran yang bisa digunakan sebagai media belajar bagi anak TK yaitu media kartu kuartet yang digunakan melalui bermain sambil

belajar. Kartu kuartet termasuk media dua dimensi dan media grafis yang di dalamnya terdapat gambar dan teks yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dilengkapi dengan tulisan yang menunjukkan keterangan dari gambar. Kartu kuartet ini berfungsi untuk mengarahkan perhatian anak, meningkatkan kemampuan visual, membantu anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat kata, serta memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

Pemilihan kartu kuartet ini dipilih karena belum banyak dijumpai kartu yang dapat digunakan sebagai media pengembangan kosakata anak melalui permainan dan kartu kuartet ini belum pernah ada di TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman sehingga media ini bisa menjadi variasi yang baru dalam pembelajaran. Kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak melalui bermain akan menciptakan situasi yang nyaman bagi anak untuk belajar.

Perbedaan kartu kuartet dengan media kartu sebelumnya (kartu huruf) adalah pada kartu huruf tersebut hanya terdapat huruf-huruf saja dan di sekolah tersebut belum pernah ada media kartu permainan untuk penguasaan kosakata anak. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik belajar anak untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam mengingat dan mengembangkan kosakatanya.

Berdasarkan alasan-alasan dalam latar belakang di atas, akan dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pengenalan kosakata yang dimiliki sekolah.
2. Permainan di sekolah sangat tidak memadai
3. Belum pernah ada media pembelajaran dalam bentuk kartu kuartet yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang ada pada penelitian. Peneliti memfokuskan pada **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman”**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas media kartu kuartet untuk memperkaya kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman?
2. Bagaimana Praktikalitas media kartu kuartet untuk memperkaya kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui Validitas media kartu kuartet untuk memperkaya kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman?
2. Mengetahui Praktikalitas media kartu kuartet untuk memperkaya kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media kartu kuartet ini merupakan sebuah media berupa kartu yang memiliki gambar dan kata yang bertujuan untuk memperkaya kosakata pada anak TK Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman. Untuk spesifikasi dari media ini adalah sebagai berikut:

1. Terdiri dari 12 set kartu dengan empat kartu pada setiap setnya. Terdapat 8 set kartu berisi pengembangan tema kebutuhanku dan 6 set kartu berisi tema Tanaman. Judul kartu pada tema tanaman dan kebutuhanku adalah sebagai berikut:
 - a. Tema Kebutuhanku : Pakaian harian, minuman, makanan pokok, buah, sayur, lauk pauk, alat untuk kebersihan, olahraga. Gambar set kartu kuartet tema kebutuhanku dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan kartu kuartet tema kebutuhanku

- b. Tema Tanaman: Tanaman hias, tanaman buah, tanaman sayur, tanaman perdu, tanaman pepohonan, tanaman bunga.



Gambar 2. Tampilan kartu kuartet tema tanaman

2. Di buat dengan template yang sama, setiap media terdiri dari 3 bagian, judul pada bagian atas, dan di bawah judul terdapat gambar dan sub judul.
3. Memiliki ukuran 8 x 12 cm.
4. Didesain langsung menggunakan aplikasi corelDRAW X7.
5. Dapat digunakan dalam setiap model pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan bimbingan guru sebagai fasilitator di sekolah dan pendamping di luar sekolah.
6. Dilengkapi dengan buku panduan cara bermain kartu kuartet.



Gambar 3. Buku petunjuk penggunaan kartu kuartet

G. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga

berfungsi untuk memberikan gambaran konkret, menarik perhatian serta melibatkan keaktifan anak dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, memungkinkan pendidik untuk memberikan sebuah penguatan dalam pemahaman, meningkatkan motivasi, mengkonkritkan pemikiran dan menambah gairah atau daya tarik peserta didik.

Minimalnya penggunaan media dan pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak merupakan alasan pengembangan media kartu kuartet ini. Dengan penggunaan media ini diharapkan pembelajaran lebih variatif, menarik, menyenangkan, memotivasi dan yang paling penting adalah sesuai dengan dunia anak dan perkembangan anak. Sehingga media ini diharapkan dapat menjadi referensi baru sebagai sumber dan media pembelajaran yang praktis, efektif dan mudah untuk digunakan di sekolah maupun di rumah. Selain itu diharapkan anak akan lebih aktif dalam pembelajaran, termotivasi dan dengan mudah mengenal berbagai macam kosakata melalui permainan kartu kuartet. Perlunya pengembangan karena harus merancang sesuatu sesuai dengan kebutuhan anak.

H. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan kartu kuartet memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dan memperkaya temuan bidang grafis untuk pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Pembelajaran yang menyenangkan dengan mudah mengembangkan kosakata melalui kartu kuartet.
- 2) Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap berbagai kosakata.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata pada anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran berupa kartu yang dapat mengembangkan kosakata pada anak.