

PENDEKATAN KOMUNIKATIF INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA DINI

**Detty Noviyanti¹
Ai Sutini²
Kurniawati³**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya masalah bahasa khususnya kosa kata. Masalah tersebut yakni kurang mampu mengkomunikasikan apa yang dilihat, dirasa dan didengar, kurang mampu mengekspresikan perasaan dengan menggunakan kata-kata. Subjek penelitian sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Tujuan penelitian tersebut adalah (1) untuk meningkatkan pemerolehan kosakata pada anak usia dini dengan menggunakan pendekatan komunikatif interaktif, (2) untuk mengetahui hasil penggunaan pendekatan komunikatif interaktif dalam meningkatkan pemerolehan kosakata pada anak usia dini. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu bercerita, bercakap-cakap, menceritakan gambar, melihat video pembelajaran, bermain peran dan permainan yang didalamnya terjadi proses interaksi, peserta dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peneliti. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Elliot, yakni terdiri dari 3 siklus dan 9 tindakan. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yakni observasi guru, observasi anak, wawancara anak, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian melalui pendekatan komunikatif interaktif dapat meningkatkan kosakata pada anak, hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh. Hasil penelitian ini yaitu pada siklus 1 rata-rata kelas sebesar 1,66, siklus 2 rata-rata kelas meningkat menjadi 2,12 dan pada siklus 3 rata-rata kelas meningkat menjadi 3. Diharapkan semua pihak sadar pentingnya pencapaian kemampuan bahasa pada anak, karena dengan optimalnya perkembangan bahasa pada anak, maka aspek perkembangan lainnya pun berkembang secara optimal pula.

Kata Kunci : *Kosakata, Pendekatan Komunikatif Interaktif, Anak Usia Dini*

A. PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain baik dengan verbal maupun nonverbal. Menurut Dhieni (2006) bahasa merupakan alat komunikasi sosial bagi manusia bukan spesies lain. Jadi, bahasa adalah alat komunikasi yang hanya di lakukan oleh manusia walaupun beberapa hewan mampu memanipulasi bahasa.

Anak memperoleh dan mempelajari bahasa dari lingkungannya secara visual maupun verbal, lalu digunakan sebagai alat sosialisasi dan mengekspresikan perasaannya dengan kosa kata yang dikuasainya. Dalam menggunakan bahasa akan mempengaruhi pada perkembangan sosial emosional, fisik dan kognitif pada anak.

Menurut Bromley (dalam Dhieni, 2006) menyebutkan ada lima fungsi bahasa sebagai berikut, (a) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, (b) Bahasa dapat mengontrol dan merubah perilaku, (c) Bahasa membantu perkembangan kognitif, (d) Bahasa merupakan pemererat interaksi dengan orang lain, (e) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Seperti yang sudah disebutkan di atas beberapa fungsi bahasa yakni pertama,

¹ dettynoviyanti@gmail.com

² Dosen Kampus UPI Cibiru

³ Dosen Kampus UPI Cibiru

sebagai menjelaskan tentang keinginan dan kebutuhan individu, saat anak menginginkan sesuatu seperti anak merasa lapar maka anak akan mengatakan 'mam-mam', anak akan mendapatkan makanan lebih cepat dibandingkan menginginkan sesuatu dengan cara menangis, maka anak akan mengulang kata tersebut saat anak merasa lapar kembali. Kedua, bahasa dapat mengontrol dan merubah perilaku, pada saat orang dewasa mengatakan 'ci luk ba' maka anak mengerti bahwa ia harus menyembunyikan wajah lalu setelah menunggu beberapa saat anak memperlihatkan wajahnya pada orang dewasa. Permainan tersebut memberi isyarat bahwa apa yang harus dilakukan. Ketiga, bahasa dapat membantu perkembangan kognitif, dengan bahasa memudahkan dalam mengingat informasi dan menghubungkan dengan informasi yang baru, dengan bahasa pula dapat menjelaskan hal yang nyata dengan hal yang tidak nyata. Bahasa membantu untuk mengetahui informasi dengan lebih dalam, dan juga saat mengutarakan, menjelaskan ide-ide tentang pengetahuan baru yang dimilikinya, mencerminkan tentang perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak. Keempat, bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dengan orang lain, bahasa pula sebagai alat komunikasi dengan orang lain yang sekitar lingkungan, sehingga melatih sosial emosional anak.

Melalui bahasa, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan keluarga maupun sekolah. Kelima, dengan bahasa dapat mengekspresikan perasaan, anak adalah individu yang unik begitu pula pada perkembangan bahasa. Hal ini terlihat pada saat anak usia dini mengutarakan pengetahuan, pendapat dan perasaannya dengan cara khas kepribadian masing-masing. Melalui kosakata yang dimilikinya anak mampu mengutarakan perasaannya dengan menggunakan kata-kata, seperti saat anak merasakan lapar maka ia mengatakan "lapar", saat sakit pada bagian tubuh tertentu makan ia akan mengatakan "perutnya sakit".

Aspek perkembangan satu dengan yang lain saling terintegrasi dengan yang lain seperti perkembangan bahasa akan mempengaruhi pula pada perkembangan kognitif pada anak usia dini. Perkembangan bahasa yang optimal akan membantu anak dalam mengekspresikan perasaannya melalui kata-kata, mempermudah dalam mengingat dan mengetahui informasi, membantu anak dalam menjelaskan sesuatu yang diinginkannya, dan dengan perkembangan bahasa yang optimal akan meningkatkan sosial emosional anak karena anak mampu berinteraksi dengan orang sekitarnya. Maka dengan mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa maka aspek perkembangan yang lain pun akan optimal pula.

Menurut Syamsuddin (dalam Yusuf, 2012) pada masa awal anak mampu menguasai sekitar 2.500 kata dan pada masa akhir kira-kira usia 11-12 tahun anak telah menguasai 5.000 kata. Adapun karakteristik bahasa pada anak usia dini, pada usia 0-12 bulan perkembangan bahasa berupa menangis, mengoceh, bereaksi ketika namanya dipanggil. Usia 1-3 tahun anak mulai mampu mengucapkan kalimat terdiri dari dua kata, dapat menggunakan bahasa isyarat, mengerti perintah sederhana, dapat menyebutkan nama dirinya, dapat menggunakan kalimat tanya seperti "apa ini?", dan mengerti larangan. Saat anak berusia 4-6 tahun anak sudah mampu menyebutkan nama, jenis kelamin, umur, dan alamat rumah, berbicara lancar dengan kalimat sederhana, dapat menggunakan dan menjawab pertanyaan "apa" "mengapa" "dimana" "berapa" "bagaimana" dan "kapan", senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana.

Pembelajaran bahasa terjadi melalui penggunaan bahasa dengan cara komunikatif, bukan melalui latihan keterampilan bahasa tertentu. Dalam proses pembelajaran bahasa ada beberapa prinsip yang kemudian diwujudkan dalam kegiatan, dan menjadikan sebagai petunjuk guru dalam kegiatan agar proses pembelajaran bahasa menjadi baik.

Pada prinsipnya guru berperan sebagai fasilitator, biarkan peserta didik untuk mencari pengetahuan sendiri, menyelesaikan masalah dengan teman, namun guru

tetap memberikan perhatian pada perkembangan keterampilan belajar-bagaimanabelajar. Implementasi dari prinsip tersebut yakni seperti, karena setiap individual memiliki keunikan masing-masing maka dari itu dalam proses kegiatan pun tidak bisa di sama ratakan. Guru harus menggunakan strategi dan memilih kegiatan sesuai dengan kemampuan individual. Dalam proses kegiatan guru harus mempertimbangkan kemampuan peserta didik secara keseluruhan seperti aspek intelektual, sosial dan afektif melalui aktivitas penyelesaian masalah, permainan yang mampu memberikan umpan balik kepada peserta didik. Menurut Moulton (dalam Aziez 2015) dalam merancang program bahasa memiliki lima karakteristik yang perlu dipertimbangkan yaitu sebagai berikut, (a) Bahasa itu ujaran bukan hanya tulisan, (b) Bahasa itu seperti seperangkat kebiasaan, (c) Ajarkanlah bahasa, bukan mengenai bahasa, (d) Bahasa adalah sebagaimana yang harus dikatakan oleh penutur asli, bukan sebagaimana yang dipikirkan orang tentang seharusnya berbicara, (e) Bahasa itu berbeda-beda

Dalam proses pembelajaran bahasa merupakan latihan pengucapan mengemukakan gagasan dan pendapat. Belajar bahasa mampu mendorong, meningkatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Saat peserta didik aktif dalam kegiatan komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru, maka guru harus menghargai peserta didik atas keikutsertaan aktif dalam kegiatan komunikasi tersebut. Salah satu cara guru untuk meningkatkan peserta didik dalam keterlibatan aktif dalam kegiatan tersebut yaitu menyediakan beragam kegiatan yang menyenangkan seperti menonton video interaktif, membaca, menyanyi, aktivitas yang melibatkan *problem solving* (misalnya kuis siapa dia, petak umpet, dan lain-lain), aktivitas bermain yang mampu meningkatkan kosa kata peserta didik (misalnya teka-teki, permainan komunikasi), maupun mengadakan aktivitas karyawisata. Guru harus yakin bahwa aktivitas yang dilaksanakan menantang bagi peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Guru harus yakin bahwa kosa kata tersebut bisa di pahami dan relevan dengan kematangan peserta didik, dan banyak digunakan di kelas maupun di lingkungan. Guru pun dapat memberikan stimulasi kepada peserta didik dengan berbagai sumber seperti video interaktif, rekaman suara. Agar dalam proses kegiatan pemerolehan kosa kata lebih mudah dipahami oleh peserta didik maka, kegiatan dihubungkan dengan pengalaman yang alami oleh peserta didik. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan bahasa seperti menceritakan tentang keluarga, lingkungan sekitarnya, hobi dan lain-lain.

Pendekatan komunikatif interaktif guru sebagai fasilitator, motivator, mediator, evaluator dan pembimbing. Peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menyimak, menanyakan, menganalisis, mengkomunikasikan. Sehingga peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan. Bentuk pendekatan komunikatif interaktif dikembangkan pada beberapa bentuk terdiri dari pengelompokan, diskusi kelompok kecil, atau pengerjaan tugas kelompok dan kerja sama peserta didik secara berpasangan.

Menurut Suparman (dalam Majid, 2013) dalam pembelajaran interaktif mempunyai karakteristik dalam proses pembelajarannya yakni, (a) Adanya variasi dalam pembelajaran secara klasikal, kelompok, dan perseorangan, (b) Guru menjadi fasilitator, mediator, evaluator dan pembimbing, (c) Menerapkan pola komunikasi banyak arah seperti peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan sumber media pembelajaran, (d) Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali, (e) Dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan disesuaikan dengan topik atau tema pada kegiatan hari itu.

Jadi, bukan hanya melibatkan pendengar, pembicara dan menyampaikan

gagasan dan makna saja namun menggambarkan bukti interaksi sosial dengan lingkungan sekolah, maupun lingkungan rumah. Melalui kegiatan pembelajaran yang variasi akan memotivasi peserta didik dalam keterlibatan kegiatan pembelajaran bahasa.

Penerapan pendekatan komunikatif interaktif seperti, (a) Metode Bercakap-cakap, yaitu interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik yang bersifat menyenangkan dan bersifat tidak kaku, ataupun dengan sesama peserta didik. Dialog yang berbentuk percakapan ini dilakukan dua orang maupun lebih namun setiap orang mempunyai kesempatan untuk berbicara, (b) Metode Tanya-jawab, merupakan aktivitas yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa peserta didik. Kegiatan tanya-jawab dapat dilakukan saat guru ingin mengetahui pengetahuan yang dimiliki peserta didik, mengetahui pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan dari kegiatan tanya-jawab tersebut merupakan pelatihan keberanian peserta didik untuk mengajukan pendapat, untuk melatih peserta didik dalam bertutur kata dengan orang lain, mengembangkan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, untuk melatih peserta didik dalam menghargai, mendengarkan dan menyimak pendapat orang lain, (c) Metode Bermain peran, menurut Depdikbud bermain peran merupakan kegiatan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang berada disekitar dengan bertujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan pengahayatan terhadap tokoh atau benda yang diperankannya. Dengan melaksanakan kegiatan bermain peran tersebut diharapkan peserta didik mampu mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap-sikap dan nilai-nilai norma, dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

B. METODE

Penelitian tersebut menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Kusnadar (2012) penelitian tindakan dapat diartikan sebagai kegiatan mencari objek dengan menggunakan metodologi tertentu, untuk mendapatkan data yang bermanfaat, selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Menurut Sumadayo (2013) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan bentuk penelitian sosial yang melibatkan praktek yang diteliti dalam proses penelitian dengan tahap-tahap yang terdiri: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan pelaksanaan dan (4) pelaksanaan refleksi tindakan. Dalam penelitian tindakan diharapkan semua objek terkena dampak oleh praktek itu dan terlibat dalam proses penelitian. Penelitian tersebut menggunakan model Elliot yang terdiri 3 siklus, 9 tindakan.

Setelah data terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan teknik kuantitatif, teknik kualitatif dan triangulasi, sehingga mendapatkan hasil yang lengkap dan valid. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif merupakan teknik analisis data yang menekankan teori rata-rata kelas untuk mengetahui peningkatan peserta didik. Teknik tersebut didapat dari performa, setelah peneliti memberikan tindakan. Teknik Kualitatif

Teknik kualitatif merupakan teknik analisis data yang berupa kalimat untuk menjelaskan tentang perkembangan peserta didik, setelah diberikan tindakan. Teknik tersebut didapat setelah peneliti menelaah hasil dari wawancara, dokumentasi, dan tes, kemudian dideskripsikan dan disimpulkan.

Triangulasi, merupakan teknik penggabungan untuk meyakinkan tentang keabsahaan tentang peneliti. Data triangulasi didapat dari data wawancara, dokumentasi dan tes.

Penelitian dilakukan pada TK Suka Haji dengan jumlah siswa 15 yang terdiri dari laki-laki 5 dan perempuan berjumlah 10 siswa yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 2 guru, 1 guru utama dan 1 sebagai guru pendamping. TK Suka Haji berada di jalan

Pesantren no IA Rt 02 Rw 17 Desa Cimekar Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Instrumen yang digunakan pada penelitian tersebut yakni skoring rubrik. Instrumen tersebut cocok untuk digunakan, karena data nilai yang di dapat akan valid berdasarkan kemampuan peserta didik.

Berikut beberapa indikator yang akan digunakan saat penelitian :

1. Menceritakan kembali apa yang didengar
2. Menggunakan kalimat untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat,dirasa
3. Menceritakan gambar dalam buku.

Masalah dan penyebab tersebut dapat dipecahkan melalui pendekatan komunikatif interaktif, karena pendekatan tersebut mampu mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setiap anak memiliki cara belajar dengan kekhasannya masing- masing, ada beberapa peserta didik yang belajar dengan visual maupun audio, melalui pendekatan tersebut dapat memfasilitasi semua tipe belajar peserta didik yang cenderung berbeda-beda. Pendekatan tersebut juga sangat efektif dalam meningkatkan kosakata, karena menekankan interkasi komunikasi antara guru dengan peserta didik, maupun peseta didik dengan peserta didik

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan saat pendekatan komunikatif interaktif dilakukan. Bukti peningkatan tersebut yaitu dengan cara menghitung rata-rata kelas berdasarkan indikator yang telah di sesuaikan.

Tema yang dilaksanakan pada siklus 1 yaitu binatang dengan subtema binatang peliharaan (kelinci). Kegiatan yang dilakukan pada tindakan 1 yaitu bercakap-cakap mengenai makanan kelinci, membuat kepala kelinci menggunakan kertas origami, bermain peran menggunakan bentuk kepala kelinci yang telah dibuat. Tindakan 2, bercakap-cakap tentang tempat tinggal kelinci, melukis gambar kelinci dengan menggunakan finger painting, lalu setiap anak menjelaskan tentang warna kelinci yang telah dibuatnya dan bermain sambung kata. Tindakan 3, bercakap- cakap tentang bagian tubuh kelinci, membuat ekor dengan bahan kapas, lem, kertas karton, dan tali.

Pada siklus 2 tema yang dilaksanakan tetap binatang dengan subtema binatang peliharaan (ayam). Tindakan 1 melaksanakan kegiatan, bercakap-cakap mengenai bagaian tubuh ayam jengger, paruh, kaki, sayap dan hidung, bercerita, dan bermain "ayam dan musang". Pada tindakan 2, bercakap-cakap mengenai makanan ayam, video pembelajaran tentang ayam, dan bermain puzzle gambar ayam secara berkelompok, setelah selesai setiap kelompok menceritakan tentang gambar yang telah disusun tersebut. Tindakan 3, bercakap- cakap tentang daur hidup ayam, melihat video pembelajaran dan bermain mengurutkan gambar daur ayam secara berkelompok.

Tema yang digunakan pada saat siklus 3 yaitu binatang dengan subtema binatang peliharaan (ikan). Pada tindakan 1, kegiatan yang dilakukan yaitu bercakap-cakap mengenai bagian tubuh ikan, bercerita dan bernyanyi "ikan kesayangan", setelah cerita selesai peneliti mengajak kepada anak-anak untuk menceritakan kembali tentang apa yang telah didengarnya. Kegiatan tindakan 2 berupa bercakap-cakap jenis ikan yang hidup air laut dan membuat ikan hiu menggunakan kertas origami. Pada tindakan 3, bermain "Nelayan dan Ikan" dan membuat gambar ikan dengan media finger painting, lalu anak-anak menceritakan gambar tersebut.

Melalui kegiatan tersebut menghasilkan data lalu diolah menjadi rata-rata kelas. Hasil data tersebut yakni, pada siklus 1 hasil rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 1,66. Terdapat 5 anak yang mendapatkan skor terendah. Siklus 2 rata-rata yang

didapat yakni 2,12, semua anak meningkat sehingga skor yang didapatkan pun meningkat, namun tetap masih saja ada 1 anak yang mendapatkan skor terendah. Hal itu disebabkan anak tersebut berusia lebih muda sehingga perkembangannya pun berbeda. Pada siklus 3, rata-rata yang didapat meningkat menjadi 3. Jumlah anak yang meningkat sebanyak 4 anak, sehingga jumlah anak yang mendapatkan skor 4 pun meningkat menjadi 8 anak dari seluruh jumlah peserta didik A2 yakni 15 anak.

Menurut Syamsuddin (dalam Yusuf, 2012) pada masa awal anak mampu menguasai sekitar 2.500 kata dan pada masa akhir kira-kira usia 11-12 tahun anak telah menguasai 5.000 kata.

Melalui stimulus yang tepat dan sesuai dengan usia, maka kemampuan tersebut akan berkembang dengan optimal, namun bila sebaliknya maka perkembangannya pun akan terhambat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada TK Suka Haji membuktikan bahwa pendekatan komunikatif interaktif mampu meningkatkan kosakata pada anak usia.

Salah satu media yang digunakan yaitu media gambar, karena melalui gambar dapat menstimulus kosakata anak dan menjadi meningkat. Menurut PERMENDIKBUD 2013, salah satu kompetensi dasar bahasa yaitu menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal) yang indikator pencapaiannya mampu menceritakan gambar yang ada dalam buku, dengan panduan tersebut peneliti memilih salah satu indikator pencapaian menggunakan indikator tersebut.

Namun dalam melaksanakan penelitian, peneliti menemukan beberapa hambatan yang mengakibatkan kurangnya optimal hasil yang didapat. Beberapa hambatan tersebut, yaitu banyaknya peserta didik yang berusia lebih muda sehingga rata-rata yang didapat pun kurang maksimal dan sulit mengkondisikannya. Waktu pembelajaran yang singkat, sehingga kegiatan yang dilakukan pun terbatas. Pada saat awal melaksanakan penelitian jumlah peserta didik yang hadir tidak menetap sehingga hasil yang dicapai kurang maksimal.

C. PENUTUP

Proses meningkatkan pemerolehan kosakata pada TK Suka Haji, penulis melakukan penelitian menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Elliot, yakni terdiri dari 3 siklus dan 9 tindakan dan menggunakan pendekatan komunikatif interaktif. Pada siklus 1 tema yang digunakan yaitu binatang, dengan subtema binatang peliharaan (kelinci) kegiatan yang dilakukan yaitu membuat kepala kelinci dari kertas origami dan bermain peran menggunakan kepala kelinci tersebut. Anak-anak mengalami kebingungan saat bermain peran. Pada siklus 2 dengan subtema binatang peliharaan (ayam), kegiatan yang dilakukan yaitu bermain puzzle gambar ayam secara berkelompok, lalu anak menceritakan gambar tersebut. Tema yang digunakan pada saat siklus 3 yaitu ikan, kegiatan berupa bercakap-cakap jenis ikan yang hidup air laut dan membuat ikan hiu menggunakan kertas origami dan "Nelayan dan Ikan".

Pendekatan komunikatif interaktif meningkatkan kosakata pada anak usia dini, hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata kelas. Pada siklus 1 peserta didik hasil pencapaiannya rendah, bahkan ada 5 anak yang tetap pada skor terendah, disebabkan karena usia yang lebih muda sehingga kurang mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Namun peneliti tetap menstimulus agar tetap berkembang walaupun hasil yang dicapai beda dengan teman-temannya. Setelah melakukan siklus 2 peserta didik pun meningkat secara bertahap, hasil rata-rata pun meningkat dari sebelumnya, pada siklus 3 setengah dari seluruh jumlah peserta didik A2 meningkat, mendapatkan nilai tertinggi. Hasil peningkatan kosakata dapat dilihat dari rata-rata pada setiap siklus, pada siklus 1 rata-rata yang didapat 1,66, siklus 2 rata-rata yang didapat meningkat menjadi 2,12 dan pada siklus 3 rata-rata meningkat menjadi

Dilihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan komunikatif interaktif, dapat memecahkan masalah kurangnya kosakata pada TK Suka Haji, sehingga kosakata anak mengalami peningkatan

DAFTAR PUSTAKA

Aziez. (2015). *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Dhieni, N, dkk. (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka

Kusnandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
PERMENDIKBUD. (2013). Kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137.

PERMENDIKBUD: Jakarta Sumadayo, S. (2013) *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Yusuf, S dan Nani M. S. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo