

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Kantong Ajaib

1. Pengertian Media Kantong Ajaib

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar.¹¹Media pembelajaran diperlukan dalam dunia pendidikan.Dengan adanya media pembelajaran menolong tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Media pembelajaran dapat disebut alat bantu sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pendidik sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi.

Berbagai media dapat menolong proses pembelajaran, baik yang dibuat sendiri maupun benda jadi yang dibeli. Salah satu media yang dapat dibuat sendiri adalah media kantong ajaib.Kantong ajaib merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kain flanel. Media kantong ajaib sudah *familiar* dikalangan pendidik secara khusus pendidik anak usia dini. Media kantong ajaib dapat menjadi salah satu

¹¹Fidayani.“*Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar*”.

alat interaksi guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar bermain.¹²Kain Flanel yang dimodifikasi seperti celemek dengan bentuk yang bervariasi dan memiliki kantong yang dapat mengeluarkan informasi tema dan subtema pembelajaran¹³.Hal ini dapat menolong tercapainya tujuan pembelajaran.

Media kantong ajaib dapat menyimpan gambar, angka, huruf, *geometri*, warna yang dapat menarik perhatian anak, juga dapat menyimpan benda nyata sehingga anak dapat menerima pembelajaran secara *kontekstual* sesuai kurikulum merdeka.¹⁴ Media Kantong ajaib mudah dalam pembuatannya juga dalam menggunakannya bagi peserta didik dan guru. Media Kantong Ajaib juga aman untuk digunakan bagi peserta didik.

2. Fungsi Media Kantong Ajaib

Dalam pendidikan anak usia dini, media kantong ajaib memiliki banyak fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Merangsang anak untuk melakukan kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen ke arah pengembangan bahasa anak.
- b. Memperjelas materi pembelajaran yang diberikan kepada anak

¹²Desni Yuniarni Wahdini, Marmawi. R, “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sejahtera” Vol 3 No8, 2014.

¹³Adnan, “Pemanfaatan Celemek Flanel Pada Pembelajaran Di Ra Faturrahman Kota Baubau”. Vol2 No3, 2023.

¹⁴Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2023.

- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam belajar yang di sajikan dalam bentuk permainan.
- d. Membuat anak berpikir kreatif dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan daya ingat¹⁵
- e. Menghadirkan objek – objek berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar.¹⁶
- f. Dapat menampilkan objek – objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

3. Manfaat Media Kantong Ajaib

Beberapa penelitian menerangkan manfaat dari media kantong ajaib yaitu:

- a. Media kantong ajaib dapat merangsang anak dalam berkonsentrasi. Anak terahkan untuk fokus terhadap gambar dan bentuk yang ada di depannya.
- b. Media kantong ajaib bisa diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini dapat meningkatkan pengembangan kosakata anak.¹⁷
- c. Dari media kantong ajaib anak dapat mengenal beragam bentuk, beragam warna dan pembelajaran secara nyata.
- d. Proses belajar bermain menjadi lebih interaktif.¹⁸

¹⁵Fidayan, “*Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 -6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar.*”

¹⁶Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI “*Media Pembelajaran*” 2012.

¹⁷Fidayani, “*Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar*”.

¹⁸ ibid

e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.

4. Cara Menggunakan media kantong ajaib

Dalam penggunaan media kantong ajaib dapat dilakukan dengan mudah, yaitu dengan mengalungkan pada leher lalu mengikat tali yang lain pada pinggang, sehingga tergantung seperti celemek. Dalam kantongnya yang berbentuk beragam dapat memasukkan berbagai gambar, geometri, angka dan juga warna, sehingga dapat menarik perhatian anak.

Media kantong ajaib dapat dibuat berdasarkan kreativitas guru yang sesuai dengan tema dan sub – sub tema. Kebebasan guru dalam memilih bentuk dan warna yang dapat menarik minat dan perhatian anak .Setelah digunakan, kantong ajaib dapat disimpan dengan dibungkus sehingga terhindar dari debu untuk digunakan kembali.

5. Kelebihan Media Kantong Ajaib

Kelebihan dari media kantong ajaib dijabarkan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media kantong ajaib mengarahkan fokus anak kepada guru karena warna dan bentuk yang menjadi perhatian anak.¹⁹
- b. Anak merasa tidak sedang belajar karena pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk permainan.
- c. Bahan yang mudah di temukan dan sangat aman bagi anak usia dini.

¹⁹ Rantika Puspita Dewi, Rodhotul Janah, Susilo Tri Widodo, Sutrisno, “*Penerapan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Materi Pancasila*”, Vol 7 No6, 2023

- d. Dapat disesuaikan dengan tema – tema pembelajaran yang berganti – ganti.

6. Kekurangan Media Kantong Ajaib.

Media kantong ajaib memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Pembelajaran menjadi lebih efektif jika menggunakan audio – visual, sedangkan media kantong Ajaib hanya bisa menggunakan visual dan tidak dapat menggunakan audio²⁰.
- b. Tidak dapat digunakan pada kelompok yang besar atau banyak karena media tersebut tidak besar sehingga sulit kelihatan jika pada kelompok yang banyak.²¹
- c. Media kantong tidak praktis dan fleksibel dalam penggunaannya karena media yang dibuat akan diukur sesuai ukuran bada dari pemilik media tersebut sehingga sulit untuk digunakan secara bergantian jika ukuran badan berbeda.

B. Kosakata

Kehidupan seseorang tidak terlepas dari kosakata. Kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan untuk menyatakan perasaan dan fikiran. Banyak definisi kosakata yang dikemukakan para ahli. Pendapat ahli yang satu dengan lainnya mungkin berbeda, tetapi memiliki maksud yang

²⁰ Sri Fidayani, “*Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar*”

²¹ Ratu Husmiati, “*Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran*”.

sama. Kamus besar Bahasa Indonesia menyatakan bahasa kosakata adalah perbendaharaan kata.²²Banyak pendapat yang memberikan batasan mengenai pengertian kosakata, tetapi pada dasarnya semua saling melengkapi.

Vallente mengemukakan bahwa kosakata adalah kata atau kelompok kata yang mempunyai makna tertentu.²³ Keraf menambahkan juga bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki oleh bahasa seseorang.²⁴ Adiwinata dalam Sabarti Akhadiah menyatakan bahwa kosakata diartikan semua kata yang terdapat dalam bahasa, kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama atau kata-kata yang dipakai dalam ilmu pengetahuan.²⁵

Penguasaan kosakata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan, khususnya di dalam komunikasi. Dengan penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan mampu berbahasa dengan baik dan lancar.²⁶Keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitatif dan kualitas kosakata yang dikuasai. Semakin baik, kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasai maka semakin besar pula ketrampilan berbahasanya. Hal ini berarti dalam kehidupan peran kosakata sangat besar, karena

²²KBBI

²³ Rebecca Vallente, *Modern Language Testing* (New York: Harcourt Brace Jovandich, inc, 1977).

²⁴ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa*(Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum, 2000).

²⁵Ade Ashari Susiari Tantr, “*Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman*”, Vol2 No1, 2016.

²⁶ Pupu Saeful Rahmat. “*Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata*” Vol 8, 2014.

pendapat seseorang dapat dinyatakan dengan jelas melalui kosakata.²⁷ Sama halnya dengan anak usia dini dalam menyatakan pendapat juga perasaannya menggunakan beberapa kosakata sehingga membentuk kalimat sederhana.

Anak usia dini khususnya dapat mengembangkan kosakata secara mengagumkan. Mereka memperkaya kosakatanya melalui pengulangan. Mereka sering mengulang kosakata yang baru dan unik sekalipun mungkin belum memahami artinya. Mengembangkan kosakata, anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi. Kemampuan dalam bidang bahasa dapat diukur melalui pengetahuan kosakata. Kemampuan kosakata anak dapat berkembang seiring dengan tahapan perkembangan dan pengalamannya ketika berinteraksi dengan orang lain.²⁸ Pembelajaran kosakata dapat di ajarkan dalam konteks sehari – hari yang kemudian di ikuti dengan latihan²⁹. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa.

Penulis kemudian merancang peta kompetensi bahasa anak berdasarkan Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 0 – 6 Tahun oleh Permendikbud No.146 Tahun 2014 (Lihat Tabel 1).

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak

²⁷ Henry G. Tarigan, “*Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1993).

²⁸ Nur Amini, Suyadi, *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini*, Vol9 No2, 2020.

²⁹Supardi, *Penilaian Autentik: Pembelajaran Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016).

| Kompetensi Dasar | Indikator 5 – 6 tahun |
|---|--|
| Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) | Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih |
| Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif | Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk menyimpan kembali barang pribadi) |
| Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) | Pendapat dalam kalimat sederhana dengan berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa |
| Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) | Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku – buku yang dikenali. |

C. Bahasa

Perkembangan bahasa sangat berkaitan dengan perkembangan manusia sejak dari masa kelahiran hingga masa dewasa, terutama pada rentang anak usia dini.³⁰Penguasaan bahasa anak berkembang menurut *stimulus* yang diberikan.Namun ada beberapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, sedangkan pada umur tertentu belum dapat berbicara.Perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada rangsangan yang diberikan juga tidak terlepas dari lingkungan.³¹ Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang lain baik itu orang dewasa maupun anak - anak.

³⁰ Anita Rosalina, “Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain”.

³¹ Resti Yulia, “Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini”, Vol 5, 2021.

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.³² Peranan bahasa bagi anak usia dini diantaranya sebagai sarana untuk berfikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara dan sarana agar anak mampu membaca dan menulis.³³ Melalui bahasa anak dapat menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain. Hal ini menyatakan bahwa bahasa menjadi kebutuhan bagi anak. Diiringi teknologi yang maju anak perlu mengetahui bahasa yang menjadi bahasa internasional yaitu bahasa Inggris.

Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa global. Manfaat dari berbahasa Inggris diperlukan untuk banyak pekerjaan, berkunjung ke Negara lain bahkan beberapa informasi disajikan dalam bentuk bahasa Inggris sehingga menjadi penting untuk belajar sejak masa kecil.³⁴ Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini berbeda pada pembelajaran bahasa Inggris di jenjang pendidikan menengah. Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini perlu memerhatikan kebutuhan anak dan karakteristik pada anak usia dini.³⁵ Ada Sejumlah metode yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat dalam belajar bahasa Inggris kepada anak usia dini.³⁶ Dengan mengetahui karakteristik dan kebutuhan anak, pembelajaran bahasa Inggris lebih mudah diterima oleh anak.

³² Ayunita Saribu, Afifah Nur Hidayah, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita", Vol 2 No 1, 2019.

³³ Farid Helmi Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android".

³⁴ Chamelya Vivi Cristiany Sene, "Peningkatan Media belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini", Vol 4 No 1, 2023.

³⁵ Siti Hanifah, M. Solehuddin, "Belajar Kosakata Melalui Kegiatan Bermain Bagi AUD", 2023.

³⁶ Ayu Bella Pertiwi, "Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini", Vol 19 No 2, 2021.

Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini pemahamannya belum mencapai seperti layaknya orang dewasa. Guru perlu teknik khusus agar pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dapat dipahami anak dengan mudah dan membuat anak nyaman.³⁷ Dalam pembelajaran bahasa Inggris, beragam objek, gambar dan semua yang ada disekitar anak di dalam kelas maupun diluar kelas dapat digunakan. Dengan adanya objek yang dapat mereka lihat dan raba anak lebih tanggap menerima kosakata yang baru. Beberapa objek nyata dapat digunakan secara langsung sebagai objek pembelajaran bahasa Inggris.

Merujuk pada Indikator Pencapaian Perkembangan Anak yang telah dibuat oleh Permendikbud (Lihat Tabel 1), dijabarkan perkembangan kosakata bahasa Inggris yang dapat dicapai oleh anak (Lihat Tabel 2).

Tabel 2.2 Penjabaran Pencapaian Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5 – 6 Tahun

| Materi Pokok | Isi materi | Penjabaran materi |
|---|--------------------------------------|--|
| Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) | Mengenal Menirukan menyebutkan | Anak dapat mengungkapkan kembali story telling yang disampaikan oleh guru dengan kalimat yang sederhana menggunakan bahasa Inggris |
| Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) | Mengenal Menirukan menyebutkan | Anak dapat melakukan perintah sederhana dengan mengaitkan 5 kata ajaib dengan bahasa Inggris dan melakukan secara mandiri |

³⁷Safnidar Siahaan, “*Fun Learning Method Socialization In Increasing The Understanding Of English Vocabulary For Early Children*”, Vol 4 No 1, 2020.

| | | |
|---|---------------|--|
| Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) | Mengungkapkan | Anak dapat mengutarakan keinginan dan perasaannya kepada guru atau teman dengan kalimat yang sederhana menggunakan bahasa Inggris |
| Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) | Mengungkapkan | Anak dapat mengungkapkan arti dari gambar – gambar yang ada pada buku – buku bacaan dalam kalimat sederhana menggunakan bahasa Inggris |

D. Pengaruh Implementasi Media Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Implementasi media pembelajaran diperlukan dalam proses belajar dan bermain pada anak usia dini. Media pembelajaran berperan untuk membantu pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan melibatkan peserta didik. Dengan beberapa manfaat, kelebihan dan juga fungsi pada media kantong ajaib yang telah dipaparkan dapat menolong tujuan pembelajaran menjadi tercapai.³⁸ Pada kalangan tertentu pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih sulit, namun untuk memudahkan pada proses anak usia dini perlu melibatkan peran dari media kantong ajaib.

Media kantong ajaib menolong guru menjadi pusat perhatian atau *center* di dalam kelas. Media kantong ajaib menarik minat anak dan membuat anak lebih bersemangat menerima pembelajaran kosakata bahasa

³⁸ Rantika Puspita Dewi, Rodhotul Janah, Susilo Tri Widodo, Sutrisno. "Penerapan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Materi Pancasila".

Inggris.³⁹ Pengajaran berbahasa Inggris pada rentang anak usia 5 – 6 tahun tidak harus dilakukan secara kompleks namun hanya memperkenalkan beberapa kosakata sederhana yang sering ditemukan oleh anak. Kosakata bahasa Inggris dapat diperkenalkan dengan Implementasi dari media kantong ajaib dalam kelas. Terlepas dari berhasil atau tidaknya proses kosakata bahasa Inggris yang diterima oleh anak, media kantong ajaib sudah membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif antara anak dengan guru,⁴⁰ juga menjadikan anak belajar dengan pengalaman juga berimajinasi⁴¹ dengan kreatifitas anak.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Minar Suminar dan Eva Gustiana dengan judul: Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak⁴² menyatakan bahwa peningkatan bahasa pada anak masih kurang secara kuantitas dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga kurang sehingga peneliti melakukan peningkatan perkembangan bahasa dengan menggunakan media kantong ajaib. Penelitian lain dalam penggunaan media yang sama namun peningkatan aspek yang berbeda yaitu: Peningkatan Kemampuan Mengenal

³⁹ Nikmahtul Khoir Tri Yulia. "Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda". Vol: 10 No: 1. 2019.

⁴⁰ Edwiga Rika Febriliyanti, "Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-Sila Dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas I".

⁴¹ Sri Fidayani, "Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar".

⁴² Minar Suminar, Eva Gustiana, "Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak", 2018

Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau⁴³ yang diteliti oleh Anggi Handayani dan Nurhafizah menguraikan kemampuan mengenal huruf pada anak belum berkembang dan dilanjutkan melalui kegiatan permainan kantong ajaib dengan menggunakan berbagai media. Selanjutnya mencapai hasil yang optimal dengan hasil berkembang sangat baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dengan berbagai media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan metode *quasy experimental*.⁴⁴ Beberapa penelitian terdahulu melakukan pengembangan dengan beberapa media.

Hasil pengumpulan data yang didapatkan dalam penelitian terdahulu adalah aspek yang ingin dikembangkan belum berkembang secara optimal. Dari penelitian – penelitian terdahulu yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang sama karena mendapati masalah yang sama yaitu ada aspek anak yang belum berkembang secara optimal antara lain ialah kosakata bahasa Inggris pada anak belum optimal dikarenakan penggunaan media yang kurang. Dengan menyadari bahwa teknologi yang terus maju sehingga perkembangan ikut maju dengan pesat, perlunya mengoptimalkan kosakata bahasa Inggris pada lingkungan anak usia dini

⁴³ Anggi Handayani, Nurhafizah, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau” Vol.4, No,1, 2019.

⁴⁴ Agnesia Stela Riadi, Yulsyofriend, “Efektivitas Storytelling Dengan Celemek Cerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Nanggalo”, Vol 5 No 2, 2021.

yang akan menjadi bekal bagi anak dalam melanjutkan pendidikan pada tahap selanjutnya⁴⁵ dan tidak mengalami keterlambatan perkembangan karena keterbatasan dalam kosakata bahasa Inggris.

Pada penelitian – penelitian terdahulu belum melakukan pengembangan kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan media kantong ajaib, namun media kantong ajaib digunakan dalam mengoptimalkan perkembangan pada aspek bahasa maupun pengenalan angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kantong ajaib dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang akan menjadi hal baru karena belum adanya penelitian pengembangan kosa kata bahasa Inggris menggunakan media kantong ajaib.

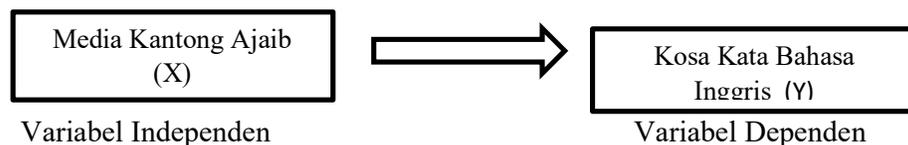
F. Kerangka Berpikir

Secara teoritis kerangka berpikir yang baik dapat mengungkapkan dua variabel yang diteliti. Dalam kerangka berpikir harus dijelaskan mengenai hubungan antara variabel yang dependen dan independen. Variabel independen adalah variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain.

Variabel dependen adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen disebut juga variabel yang diduga sebagai akibat (*presumed effect variable*). Dalam sebuah penelitian Penyampaian kerangka berpikir harus menyangkut dua variabel atau lebih.

⁴⁵ Muthiara Firdaus, Elise Muryant, “Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini”, Vol 4 No 2, 2020.

Kerangka berpikir yang peneliti lakukan adalah apaperbedaan kosa kata bahasa Inggris peserta didik kelas B Yerusalem saat penggunaan media kantong ajaib di *Generation For Christ School*, Rantepao, Toraja Utara. Tanda panah pada gambar di bawah ini menjelaskan bahawa media kantong ajaib sebagai variable independen mempengaruhi kosa kata bahasa Inggris anak usia dini sebagai variable dependen. Sehingga untuk dapat dipahami lebih jelas melalui gambar dibawah ini:



Gambar kerangka berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis adalah kemampuan peneliti untuk memprediksi dan menebak secara logis dan ilmiah terhadap hasil penelitian.⁴⁶ Pada definisi yang lain Hipotesis merupakan pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen.⁴⁷ Hipotesis sering dinamakan jawaban sementara atau dugaan terhadap rumusan masalah yang berupa pertanyaan.⁴⁸ Pada penelitian ini hipotesis yang akan diajukan ialah:

⁴⁶ Enos Lolan, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif", Vol 3 No 3, 2014.

⁴⁷ Jim Hoy Yam, Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif", Vol 3 No2, 2021.

⁴⁸ Ai Salsiah, "Kemampuan Menyusun Hipotesis Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Metode Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" Vol 6, 2015.

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini dalam implementasi media kantong ajaib di Generation For Christ School kelas B Yerusalem.

H_a : Terdapat peningkatan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini dalam implementasi media kantong ajaib di Generation For Christ School kelas B Yerusalem.