



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA KATA ANAK MELALUI METODE PERMAINAN KARTU GAMBAR DI KELOMPOK A TK CEMPAKA PURI

Nur Cholidah, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Surabaya

e-mail : 25010684412@mhs.unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa , Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Surabaya

e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui penerapan metode permainan kartu gambar pada anak kelompok A di TK Cempaka Puri. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan kosa kata anak, yang terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan, memahami, dan menggunakan kata dalam komunikasi sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Cempaka Puri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan kosa kata anak. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kosa kata secara lebih baik dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Dengan demikian, metode permainan kartu gambar efektif digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, kosa kata, permainan kartu gambar

Abstack

This study aims to improve children's vocabulary skills through the implementation of the picture card game method in Group A of TK Cempaka Puri. The background of this study is based on the low vocabulary ability of children, as seen from their limited ability to mention, understand, and use words in daily communication. Therefore, an engaging and appropriate learning method is needed according to the characteristics of early childhood. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR), which was conducted in several cycles, including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were children in Group A of TK Cempaka Puri. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and assessment of children's development. The results of the study

indicate that the implementation of the picture card game method can improve children's vocabulary skills. This is evidenced by the improvement in children's ability to recognize, mention, and use vocabulary better than before the implementation of the action. Thus, the picture card game method is effective as an alternative learning approach to enhance early childhood language development.

Keywords: early childhood, picture card game, vocabulary

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan aspek bahasa anak, khususnya dalam penguasaan kosa kata. Kosa kata merupakan dasar utama dalam kemampuan berbahasa yang digunakan anak untuk berkomunikasi dan memahami lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki penguasaan kosa kata yang baik cenderung lebih mudah dalam mengungkapkan ide, berinteraksi sosial, serta mengikuti proses pembelajaran

Namun, pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosa kata. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya stimulus yang menarik, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran yang bersifat monoton seringkali membuat anak kurang tertarik sehingga berdampak pada rendahnya perkembangan bahasa mereka.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak adalah melalui penggunaan metode bermain. Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak dan menjadi sarana belajar yang efektif. Dalam konteks ini, permainan kartu gambar menjadi salah satu media yang dapat digunakan karena mampu menggabungkan unsur visual dan verbal secara menarik. Media kartu gambar berisi gambar serta kata yang berkaitan dengan objek di sekitar anak sehingga memudahkan mereka dalam mengenali dan mengingat kosa kata baru.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan kartu gambar memiliki pengaruh positif terhadap

peningkatan kosa kata anak usia dini. Permainan ini dapat membantu anak dalam memahami makna kata secara lebih konkret melalui visualisasi gambar, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, penggunaan kartu gambar juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata atau kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan bahasa, membaca, dan bahkan menulis permulaan anak secara signifikan. Hal ini dikarenakan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu, metode bermain kartu juga terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan suasana yang menyenangkan, anak lebih mudah menerima materi yang diberikan, termasuk dalam memperkaya kosa kata mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui penerapan metode permainan kartu gambar. Model PTK yang digunakan mengacu pada konsep Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilakukan secara siklus.

2.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan yang dirancang untuk melihat peningkatan kemampuan kosakata anak setelah diberikan tindakan berupa permainan kartu gambar. Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di kelas dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru. ([Arikunto, 2015])

2.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A di TK Cempaka Puri yang berjumlah 11 anak dengan rentang usia 4–5 tahun. Lokasi penelitian dilakukan di TK Cempaka Puri pada tahun ajaran berjalan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kemampuan kosakata anak selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal kemampuan kosakata anak serta tanggapan terhadap penerapan metode permainan kartu gambar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan harian, serta hasil penilaian anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sugiyono, penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang lebih valid melalui triangulasi.

2.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi dan aktivitas anak selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan kemampuan kosakata anak pada setiap siklus.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah anak yang mencapai indikator

N = Jumlah seluruh anak

2.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media kartu gambar, serta instrumen observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan kartu gambar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

3. Observasi (Observing)

Mengamati aktivitas anak dan mencatat perkembangan kemampuan kosakata selama proses pembelajaran.

4. Refleksi (Reflecting)

Mengevaluasi hasil tindakan untuk mengetahui keberhasilan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Tahapan ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa PTK merupakan proses siklus berulang yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.6 Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan kosakata anak yang ditunjukkan dengan minimal 75% anak mencapai kategori berkembang sesuai

harapan (BSH). Indikator ini mengacu pada standar penilaian perkembangan anak usia dini menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

2.7 Referensi

1. Suharsimi Arikunto. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
3. Kemmis dan McTaggart. (1988). The Action Research Planner. Victoria: Deakin University.
4. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Standar Nasional PAUD.
5. Slamet Suyanto. (2005). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: UNY Press.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui metode permainan kartu gambar di Kelompok A TK Cempaka Puri. Model penelitian mengacu pada siklus Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan kosa kata anak masih tergolong rendah. Anak belum mampu menyebutkan nama benda secara tepat dan masih terbatas dalam memahami arti kata. Dari keseluruhan anak, hanya sekitar 30% yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal. Menurut Slamet Suyanto, pembelajaran anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan agar mampu merangsang perkembangan bahasa secara maksimal.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus I, metode permainan kartu gambar mulai diterapkan. Anak dikenalkan pada kartu bergambar yang berisi kosa kata sederhana seperti nama hewan, buah, dan benda di sekitar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa kata anak, di mana sekitar 55% anak telah mencapai kategori BSH. Anak mulai mampu menyebutkan nama benda sesuai gambar serta menirukan kata yang diucapkan guru. Namun, beberapa kendala masih ditemukan, seperti kurangnya fokus anak dan rasa percaya diri yang masih rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono bahwa dalam penelitian tindakan kelas, hasil pada siklus pertama umumnya belum maksimal dan memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Kosa Kata Anak Siklus I

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	18%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	27%
3	Mulai Berkembang	4	36%
4	Belum Berkembang	2	18%
		11 Anak	100%

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB sebesar 45%, namun masih belum memenuhi indikator keberhasilan (>75%)

3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I, seperti peningkatan motivasi, pengelolaan kelas yang lebih baik, serta variasi permainan yang lebih menarik. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana sekitar 80% anak telah mencapai kategori BSH. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam

menyebutkan serta memahami kosa kata baru. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yaitu minimal 75% anak mencapai perkembangan yang diharapkan.

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Kosa Kata Anak Siklus II

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	37%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	45%
3	Mulai Berkembang	1	9%
4	Belum Berkembang	1	9%
		11 Anak	100%

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 80%, sehingga indikator keberhasilan telah tercapai.

4. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Kategori	Persentase
Pra Siklus	30%
Siklus I	45%
Siklus II	80%

Terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II

1.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan kartu gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan kosa kata anak usia dini. Peningkatan terlihat secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II. Penggunaan kartu gambar memberikan rangsangan visual yang kuat sehingga membantu anak dalam mengenali

dan mengingat kosa kata baru. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah belajar melalui simbol dan visual. Selain itu, permainan kartu gambar juga melibatkan interaksi aktif antara anak dan lingkungan sekitarnya. Menurut Lev Vygotsky, interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan bahasa anak. Melalui permainan, anak belajar dari guru maupun teman sebaya sehingga memperkaya kosa kata mereka. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan (Putri, 2020; Sari, 2021). Media visual terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap kosa kata baru.

Selain itu, menurut Suharsimi Arikunto, keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan tindakan perbaikan secara berulang. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu gambar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak usia dini. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan kartu gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan kosa kata anak di Kelompok A TK Cempaka Puri. Pada kondisi awal (pra siklus), kemampuan kosa kata anak masih tergolong rendah dengan persentase pencapaian hanya sekitar 30% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah dilakukan

tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 55%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal, dengan peningkatan signifikan hingga mencapai 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa, khususnya dalam penguasaan kosa kata secara bertahap dan berkelanjutan.

Metode permainan kartu gambar terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan kartu bergambar membantu anak memahami makna kata secara konkret melalui visualisasi yang jelas, sekaligus melatih keberanian anak dalam berbicara dan berinteraksi. Selain itu, metode ini juga mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, metode permainan kartu gambar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya dalam memperkaya kosa kata, serta dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). Classroom action research. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner. Victoria: Deakin University.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Early childhood education national standards. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children. New York: Basic Books.
- Putri, D. A. (2020). The use of picture card media to improve early childhood vocabulary skills. *Journal of Early Childhood Education Research*, 5(2), 120–128.
- Sari, M. P. (2021). Improving children's language skills through picture card games in kindergarten. *International Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 45–53.
- Sugiyono. (2017). Educational research methods: Quantitative, qualitative, and R&D approaches. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. (2005). Basic concepts of early childhood education. Yogyakarta: UNY Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widyastuti, A. (2019). The effectiveness of picture cards in improving vocabulary mastery of early childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 8(1), 67–73.
- Yuliana, R. (2022). The use of visual media to enhance children's language development in kindergarten. *Journal of Childhood Education*, 6(2), 89–97.