

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara cepat pada aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Masa ini sering disebut sebagai golden age karena stimulasi yang diberikan pada periode ini akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan bahasa karena menjadi dasar anak dalam berkomunikasi, memahami lingkungan, serta mengembangkan kemampuan literasi awal. (Amini & Suyadi, 2020).

Pada anak usia 4-5 tahun, kemampuan bahasa akan berkembang anak sudah mampu mengucapkan sebagian besar kata dalam bahasa Indonesia, kosa kata yang di kuasainya yang telah berkembang mencapai 1.500 kata dan akan bertambah lagi sekitar 1.000 kosa kata(Sitepu et al., 2023; Sumantri et al., 2023). Anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengenal perbendaharaan kata, mengenal kata sifat dan mengulang kalimat sederhana. Anak pun dapat menjelaskan cerita yang menggunakan kalimat yang relatif beragam hingga delapan kata per kalimat(Kamiri & Sulaeman, 2022). Anak usia 4-5 tahun sudah dapat menyampaikan gagasan kompleks melalui kalimat utuh termasuk Menceritakan kembali cerita yang pernah di

dengar(Amanullah, 2023; Hoerudin, 2023; Wahyuningsih & Herlida Sari, 2023).

Literasi dini merupakan kemampuan awal yang membantu anak mengenal bahasa melalui kegiatan mendengar, berbicara, mengenal simbol, memahami makna, serta membangun minat terhadap aktivitas membaca. Pada pendidikan anak usia dini, pembelajaran literasi perlu diberikan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar berlangsung menyenangkan dan bermakna. Pengembangan media berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang mendukung kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini (Anifah et al., 2025)

Kemampuan bahasa pada anak di Taman Kanak-kanak, anak sudah mampu dalam menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar, anak mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, anak mampu menulis nama lengkap sendiri dan membaca nama sendiri dengan lengkap.

Pertama kali guru mengajarkan bunyi huruf, gunakan yang telah dimengerti. Umumnya anak memulai dengan huruf pertama dari namanya sendiri dan nama benda yang ada di lingkungan mereka. Penguatan pengertian mengenai pengenalan huruf bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yakni bentuk huruf, bunyi huruf, keterampilan awal membaca dengan mencocokkan, memilih dan membandingkan bentuk-bentuk huruf.

Pembelajaran berbahasa anak yang diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui kegiatan–kegiatan konkrit yang dekat dengan kehidupan anak sehari–hari mempunyai peranan penting. Namun keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang mengembangkan aspek berbahasa terutama dalam keterampilan membaca untuk mengenal huruf dan kata sering meresahkan guru kelompok A Taman Kanak–kanak Dharma Wanita Pangkur. Berdasarkan pengamatan mulai semester II Tahun Pelajaran 2025 / 2026 ditemukan bahwa peningkatan kemampuan kosakata siswa kelompok A masih kurang. Dari 10 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat sebagian besar anak yang belum mampu menyebutkan dan mengenali simbol huruf dengan benar. Kondisi ini diindikasikan dengan anak tidak mau menerima tugas dari guru, dalam mengerjakan tugas tidak tunas, anak kurang percaya diri. Kurang mampu mengerjakan tugas sendiri dan selalu meminta bantuan guru, serta kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di TK Dharma Wanita Pangkur ditemukan bahwa kemampuan penguasaan kosakata anak usia 4-5 tahun masih perlu ditingkatkan. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa, sebagian anak masih memerlukan bimbingan dalam menyebutkan kosakata sesuai gambar, mengenali huruf awal suatu kata, serta mengungkapkan kosakata yang telah dipelajari. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi dini, khususnya penguatan kosakata, masih perlu mendapat stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata anak.

Melalui modifikasi metode pembelajaran menggunakan teknik *examples non examples*, langkah-langkah penggunaan kartu kata bergambar ini diaplikasikan secara sistematis. Proses diawali dengan penyusunan gambar oleh guru, penayangan media secara klasikal, hingga tahap diskusi kelompok kecil berisi 2-3 anak untuk menganalisis gambar. Anak-anak diajak aktif berkomunikasi, mengidentifikasi ciri gambar, menuliskan hasil analisis secara sederhana, dan mempresentasikannya di depan kelas. Pola pembelajaran interaktif seperti ini mengubah paradigma belajar dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, sehingga merangsang keberanian anak untuk berbicara (Santrock, 2017).

Penerapan program literasi dini yang diintegrasikan dengan permainan kartu kata bergambar ini diyakini mampu meningkatkan rasa percaya diri anak dalam belajar bahasa. Melalui suasana bermain yang menyenangkan (*learning through play*), anak tidak lagi merasa tertekan saat belajar mengenal huruf dan kata baru. Media visual konkret ini membantu anak mengaitkan objek nyata dengan simbol abstrak tulisan secara bermakna, sehingga perbendaharaan kosakata mereka bertambah secara alami. Dengan demikian, motivasi belajar dan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas akan meningkat secara signifikan (Susanto, 2017).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratiwi dan Suryana (2023) tentang penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini menunjukkan bahwa media visual dapat membantu anak menghubungkan gambar dengan simbol kata secara lebih mudah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf, memahami makna kata, serta keberanian anak dalam mengungkapkan kosakata yang telah dipelajari.

Selain itu, penelitian Fitriani dan Kurniawan (2021) mengenai pengembangan kemampuan literasi awal anak melalui media permainan edukatif menyimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media visual interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak. Anak menjadi lebih aktif berkomunikasi, lebih mudah memahami kosakata baru, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kata bergambar maupun program literasi dini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media visual untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang menekankan penguatan kosakata melalui program literasi dini yang dipadukan dengan permainan kartu kata bergambar pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan pembelajaran literasi dini di pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah nyata ini diambil sebagai solusi konkret atas permasalahan rendahnya penguasaan kosakata anak di sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Penguasaan kosakata Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Dharma Wanita Pangkur”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan permainan kartu kata bergambar di TK Dharma Wanita Pangkur?
3. Apakah kekurangan dan kelebihan dalam penerapan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur.

2. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan permainan kartu kata bergambar di TK Dharma Wanita Pangkur.
3. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari penerapan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya pada bidang perkembangan bahasa dan literasi dini melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan kajian bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Anak**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan berbahasa anak dapat berkembang secara optimal.

**b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi dan media pembelajaran dalam pelaksanaan program literasi dini, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak melalui permainan kartu kata bergambar.

**c. Bagi Sekolah (TK Dharma Wanita Pangkur)**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi masukan dalam pengembangan program literasi dini di lingkungan sekolah.

**d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan sumber informasi untuk mengembangkan penelitian terkait literasi dini dan penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini.

**E. Definisi Istilah**

**1. Program Literasi Dini**

Program literasi dini dalam penelitian ini diartikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan awal anak dalam memahami bahasa melalui kegiatan mendengar, berbicara, mengenal simbol, serta memperkaya kosakata sebelum anak memasuki tahap membaca dan menulis secara formal. Literasi dini pada anak usia dini dilaksanakan melalui aktivitas bermain dan

interaksi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Whitehurst & Lonigan, 1998).

## **2. Penguatan Kosa Kata**

Penguatan kosakata adalah proses pemberian stimulasi secara berulang dan terencana untuk meningkatkan jumlah serta pemahaman kata yang dimiliki anak sehingga mampu digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Menurut teori perkembangan bahasa Lev Vygotsky, kemampuan bahasa anak berkembang melalui interaksi sosial dan pemberian stimulasi dari lingkungan belajar yang mendukung (Vygotsky, 1978).

## **3. Permainan Kartu Kata Bergambar**

Permainan kartu kata bergambar adalah media pembelajaran yang mengombinasikan gambar dan tulisan untuk membantu anak mengenali, memahami, mengingat, serta menyebutkan kosakata baru melalui kegiatan bermain. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga lebih mudah memahami konsep melalui media konkret dan visual (Piaget, 1964).

## **4. Anak Usia 4–5 Tahun**

Anak usia 4–5 tahun adalah anak yang berada pada tahap perkembangan prasekolah yang mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa, berpikir simbolik, berinteraksi sosial, dan mengekspresikan ide melalui komunikasi lisan. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perkembangan bahasa

pada usia ini mencakup kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).