

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Penguatan Kosakata Pada Anak Usia Dini

a. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dalam berbagai aspek mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Salah satu perkembangan anak adalah perkembangan bahasa (Dewi, 2017; Syamsu Yusuf Ln,2017). Pengertian ini, mencakup semua cara untuk berkomunikasi, bahwa pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimic muka (Ws, Prima, & Lestari, 2016).

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan dengan bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain (Perdani,

2013; Yuliani Nuraini Sujiono,2013). Karna bermain merupakan kebutuhan bagi anak,sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Devianty, 2017; Sudarsana, 2018). Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan merangsang pemikirannya (Rodiawati & Komarudin, 2018),sehingga untuk peningkatan perkembangan bahasa.

Bahasa dapat diartikan sebagai alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan dan perbuatan. Selain itu bahasa juga dapat diartikan tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol visual maupun verbal. Sedangkan *Chaer* mendefinisikan bahasa adalah alat verbal untuk komunikasi. Sebelumnya *Chaer* menegaskan bahasa sebagai suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa Bahasa adalah alat verbal untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berguna untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat

dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan simbol verbal dengan diucap dan didengar.

b. Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan anak dalam memahami, mengenali, mengingat, serta menggunakan kata-kata secara tepat dalam kegiatan berkomunikasi. Penguasaan kosakata menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berbahasa karena melalui kosakata anak dapat menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain. Semakin banyak kosakata yang dikuasai anak, semakin baik pula kemampuan anak dalam memahami informasi maupun mengekspresikan pikirannya.

Menurut Anggraini dan Hartati (2020), penguasaan kosakata pada anak usia dini berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi sosial, dan kegiatan bermain yang melibatkan komunikasi aktif. Anak yang memperoleh stimulasi bahasa secara terus-menerus akan memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang memperoleh kesempatan berinteraksi.

Pada usia 4–5 tahun, perkembangan kosakata berlangsung sangat pesat. Anak mulai mampu menyebutkan nama benda di lingkungan sekitar, mengikuti instruksi sederhana, menggunakan kalimat yang lebih panjang, serta menceritakan pengalaman yang dialaminya. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak terus meningkat apabila memperoleh stimulasi yang

sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aulina (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan mengenal kosakata, membaca permulaan, dan komunikasi lisan anak usia dini.

Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diketahui anak, tetapi juga kemampuan memahami makna kata dan menggunakannya dalam situasi yang tepat. Anak yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mudah memahami cerita, menjawab pertanyaan guru, serta berinteraksi dengan teman sebayanya. Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat maupun memahami informasi yang diterima.

Pengembangan kosakata perlu dilakukan melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia bermain anak. Salah satu media yang efektif digunakan adalah permainan kartu kata bergambar. Media tersebut menghubungkan gambar dengan simbol tulisan sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Penelitian Anifah dkk. (2025) menunjukkan bahwa media permainan berbasis visual mampu meningkatkan kemampuan literasi dini, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keaktifan anak selama proses pembelajaran.

Selain itu, Fadlillah dan Khorida (2019) menjelaskan bahwa stimulasi bahasa melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan keberanian anak dalam berbicara, memperluas perbendaharaan kata, serta membangun kemampuan komunikasi yang lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif sehingga anak memperoleh kesempatan menggunakan kosakata yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Penguasaan kosakata berkembang melalui interaksi, pengalaman belajar, dan stimulasi yang berkesinambungan. Penerapan program literasi dini melalui permainan kartu kata bergambar merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

2. Permainan Kartu Kata Bergambar

a. Pengertian Permainan Kartu Kata Bergambar

Permainan kartu kata bergambar merupakan salah satu media pembelajaran visual yang digunakan untuk membantu anak mengenal simbol bahasa melalui kegiatan bermain. Media ini menggabungkan unsur gambar dan tulisan pada satu kartu sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan

menarik. Dalam pelaksanaannya, anak tidak hanya melihat gambar tetapi juga menghubungkan gambar tersebut dengan kata yang tertulis sehingga terjadi proses penguatan bahasa dan penambahan kosakata. Menurut Arsyad (2017), media visual dapat membantu memperjelas informasi dan meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Menurut Aulina (2018), media kartu kata bergambar merupakan media visual yang efektif untuk membantu anak usia dini mengenal huruf, menghubungkan gambar dengan kata, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penggunaan kartu yang memadukan gambar dan tulisan mampu menarik perhatian anak sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam memahami kosakata baru.

Permainan kartu kata bergambar termasuk media yang sesuai diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena karakteristik belajar anak masih berada pada tahap konkret. Anak usia 4–5 tahun lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui objek visual dibandingkan penjelasan abstrak. Penggunaan gambar yang disertai tulisan membantu anak mengenali makna kata secara bertahap dan memperkuat kemampuan mengingat. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2017), anak usia praoperasional belajar lebih efektif melalui benda nyata dan simbol visual.

Dalam kegiatan literasi dini, permainan kartu kata bergambar dapat menjadi sarana untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak terutama dalam penguatan kosakata. Anak memperoleh kesempatan untuk menyebutkan nama benda, menghubungkan gambar dengan tulisan, mengulang kata yang didengar, serta memahami makna dari setiap kosakata baru yang dipelajari. Menurut Dhieni (2014), penggunaan media yang melibatkan unsur visual dan aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Permainan kartu kata bergambar tidak menekankan pada kemampuan membaca secara formal, tetapi lebih berfokus pada pengenalan bahasa secara bertahap melalui aktivitas yang menyenangkan. Anak diberikan kesempatan belajar tanpa tekanan sehingga proses literasi menjadi lebih alami sesuai tahap perkembangan. Menurut Musfiroh (2018), stimulasi membaca awal pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui aktivitas bermain agar anak memiliki pengalaman belajar yang positif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kata bergambar merupakan media pembelajaran visual yang memadukan gambar dan kata pada satu kartu untuk membantu anak usia dini mengenal, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata melalui kegiatan bermain. Penggunaan media ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia

4–5 tahun yang masih berada pada tahap praoperasional, sehingga anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dan visual. Melalui permainan kartu kata bergambar, proses pembelajaran literasi dini menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa anak sebagai dasar kesiapan membaca dan menulis.

b. Tujuan Permainan Kartu Kata Bergambar

Penggunaan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu anak meningkatkan kemampuan mengenal dan memahami kosakata baru. Melalui pengamatan terhadap gambar dan tulisan, anak memperoleh kesempatan untuk memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Menurut Tarigan (2015), penguasaan kosakata menjadi dasar penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa.

Tujuan berikutnya adalah meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan simbol bahasa dengan objek nyata. Ketika anak melihat gambar dan membaca atau menyebutkan kata yang sesuai, anak mulai memahami hubungan antara simbol dan makna. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan membaca awal. Menurut Susanto (2017), pengenalan simbol bahasa perlu dilakukan secara bertahap sesuai tingkat perkembangan anak.

Permainan kartu kata bergambar juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak selama pembelajaran. Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk bergerak, mengamati, berbicara, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran satu arah. Menurut Montessori (2015), aktivitas yang melibatkan eksplorasi secara langsung akan membantu anak membangun pemahaman secara mandiri.

Selain itu, permainan kartu kata bergambar bertujuan menumbuhkan minat anak terhadap kegiatan literasi. Ketertarikan anak terhadap warna, gambar, dan aktivitas bermain dapat dimanfaatkan guru untuk membangun kebiasaan belajar yang menyenangkan sejak usia dini. Menurut Suyadi (2014), pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan bahasa anak.

Permainan kartu kata bergambar memiliki karakteristik utama berupa penggunaan gambar yang jelas, menarik, dan sesuai dengan pengalaman sehari-hari anak. Gambar yang digunakan umumnya berupa benda konkret yang mudah dikenali seperti hewan, buah, alat transportasi, anggota tubuh, dan benda di lingkungan sekitar. Menurut Arsyad (2017), media visual yang baik harus mampu menyampaikan pesan secara sederhana dan mudah dipahami.

Karakteristik berikutnya yaitu penggunaan tulisan dengan bentuk huruf yang sederhana dan ukuran yang mudah dibaca anak. Kata yang ditampilkan pada kartu biasanya berupa kosakata dasar yang dekat dengan kehidupan anak agar lebih mudah dipahami dan diingat. Menurut Dhieni (2014), pemilihan kosakata harus mempertimbangkan tahap perkembangan bahasa anak.

c. Langkah-langkah Penerapan Permainan Kartu Kata Bergambar

Pelaksanaan permainan kartu kata bergambar dapat dilakukan melalui beberapa tahapan agar kegiatan berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran tercapai.

1) Tahap Persiapan

Guru menyiapkan kartu sesuai tema pembelajaran yang akan digunakan. Kartu dibuat menarik dengan kombinasi gambar dan tulisan yang jelas agar mudah dipahami anak. Menurut Arsyad (2017), kualitas media memengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

2) Tahap Pengenalan Media

Guru memperlihatkan kartu kepada anak satu per satu dan menjelaskan gambar yang terdapat pada kartu. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati dan menyebutkan nama benda sesuai pengetahuan awal yang dimiliki.

3) Tahap Bermain dan Eksplorasi

Guru mengajak anak bermain menggunakan kartu, misalnya dengan kegiatan menebak gambar, mencocokkan gambar dengan kata, mencari pasangan kartu, atau menyusun kartu sesuai instruksi. Pada tahap ini anak memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa.

4) Tahap Penguatan Kosakata

Guru mengulang kembali kata-kata yang telah dipelajari dan mengajak anak menggunakan kata tersebut dalam percakapan sederhana. Pengulangan dilakukan agar kosakata lebih mudah diingat.

5) Tahap Evaluasi

Guru melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan, mengenali, dan memahami kosakata yang telah diperkenalkan selama kegiatan.

Menurut Musfiroh (2018), pembelajaran bahasa pada anak usia dini perlu dilakukan secara berulang dan kontekstual agar lebih efektif.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa literasi dini merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai fondasi bagi perkembangan membaca, menulis, berbicara, dan

berkomunikasi. Literasi dini tidak hanya mencakup kemampuan mengenal huruf, tetapi juga meliputi kemampuan menyimak, berbicara, memahami makna, mengenali simbol, serta memperkaya kosakata melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pengembangan literasi dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun.

Salah satu media yang efektif untuk mengembangkan literasi dini adalah permainan kartu kata bergambar. Media ini menggabungkan gambar dan kata sehingga membantu anak menghubungkan objek konkret dengan simbol bahasa, memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan mengenal huruf, melatih daya ingat, serta menumbuhkan minat belajar. Penggunaan kartu kata bergambar juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, penerapan program literasi dini melalui permainan kartu kata bergambar diyakini mampu meningkatkan penguatan kosakata anak usia 4–5 tahun. Semakin sering anak memperoleh stimulasi melalui permainan yang menarik, interaktif, dan dilakukan secara berulang, maka semakin baik pula kemampuan anak dalam mengenal, memahami, mengingat, serta menggunakan kosakata dalam

komunikasi sehari-hari sebagai bekal kesiapan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya.

d. Langkah-langkah Penerapan Penguatan Kosa Kata dan Permainan Kartu Kata Bergambar

1. Menyiapkan Media Pembelajaran

Guru menyiapkan kartu kata bergambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Kartu terdiri atas gambar yang menarik dan kata yang ditulis dengan huruf yang jelas agar mudah dikenali oleh anak.

2. Mengenalkan Gambar dan Kosakata

Guru memperlihatkan kartu kata bergambar kepada anak satu per satu. Anak diajak mengamati gambar, kemudian guru menyebutkan nama benda sesuai gambar dan anak menirukan pengucapannya secara bersama-sama.

3. Menghubungkan Gambar dengan Kata

Guru mengajak anak mencocokkan gambar dengan kartu kata yang sesuai. Kegiatan ini membantu anak memahami hubungan antara objek nyata dengan simbol bahasa sehingga penguasaan kosakata semakin meningkat.

4. Melaksanakan Permainan Kartu Kata Bergambar

Anak bermain menggunakan kartu kata bergambar melalui berbagai aktivitas, seperti mencari pasangan gambar dan kata, menebak gambar, mengelompokkan kartu berdasarkan kategori, atau menyusun kartu sesuai instruksi guru. Permainan dilakukan secara individu maupun kelompok agar anak aktif berpartisipasi.

5. Mengulang dan Menggunakan Kosakata

Guru mengajak anak mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan atau kalimat sederhana. Pengulangan dilakukan agar anak lebih mudah mengingat dan memahami makna kata.

6. Memberikan Penguatan dan Evaluasi

Guru memberikan apresiasi atas partisipasi anak serta melakukan evaluasi melalui observasi terhadap kemampuan anak dalam mengenali gambar, menyebutkan kosakata, mencocokkan gambar dengan kata, dan menggunakan kosakata dalam komunikasi sederhana. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perkembangan kemampuan literasi dini anak.

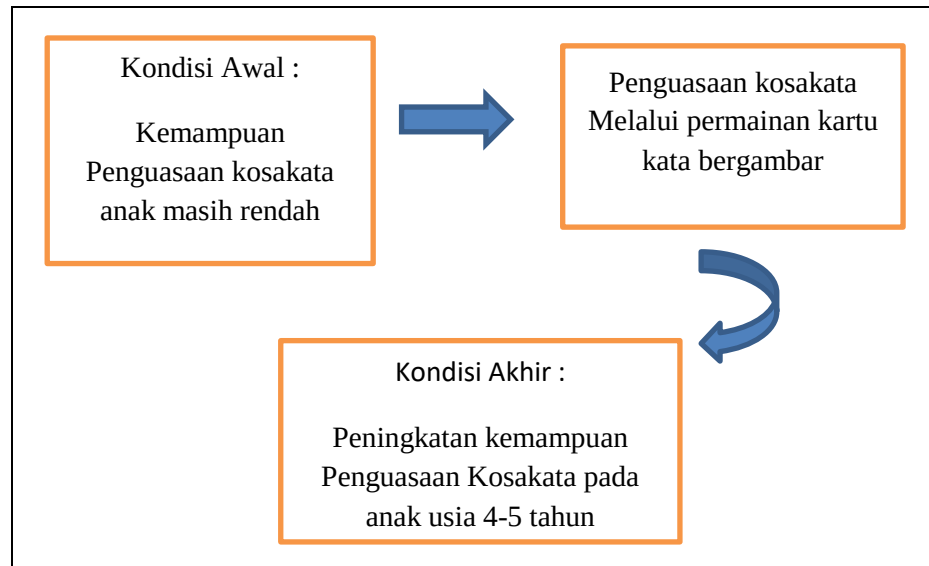
B. Kerangka Berpikir

Kemampuan literasi dini, khususnya penguasaan kosakata, merupakan dasar penting dalam perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun. Penguasaan kosakata yang baik membantu anak memahami informasi, mengungkapkan pendapat, serta menjadi bekal dalam kesiapan membaca dan menulis. Namun, berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Pangkur, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal, mengingat, dan menyebutkan kosakata sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan program literasi dini melalui permainan kartu kata bergambar. Media ini memadukan gambar dan tulisan sehingga membantu anak menghubungkan objek nyata dengan simbol bahasa. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak lebih aktif mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan mengulang kosakata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan program literasi dini melalui permainan kartu kata bergambar diduga mampu meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur. Semakin sering anak memperoleh stimulasi melalui media yang menarik dan dilakukan secara berulang, semakin baik pula kemampuan anak dalam mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata dalam kehidupan

sehari-hari. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

1. Adanya penerapan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur.
2. Tidak adanya penerapan permainan kartu kata bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur
3. Adanya peningkatan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan permainan kartu kata bergambar di TK Dharma Wanita Pangkur.

4. Tidak adanya peningkatan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan permainan kartu kata bergambar di TK Dharma Wanita Pangkur.
5. Adanya kekurangan dan kelebihan dalam penerapan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur.
6. Tidak adanya kekurangan dan kelebihan dalam penerapan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Pangkur.