

**PENGARUH MEDIA GAMECARD SEKATA TERHADAP  
PENGUASAAN KOSAKATA ANAK USIA DINI**



**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

# HALAMAN PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Annisa Nur Alifiah

No. Registrasi : 1201621015

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Gamecard* Sekata Terhadap Penggunaan Kosakata Anak Usia Dini

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

## DEWAN PENGUJI

### Pembimbing 1



Prof. Dr. Endry Boeriswati M.Pd  
NIP. 196106281985032001

### Pembimbing 2



Dr. Reni Nur Eriyani M.Pd  
NIP. 197808022008012011

### Pengaji 1



Dr. Siti Ansoriyah M.Pd  
NIP. 197802102005012001

### Pengaji 2



Etsa Purbarani M.Pd  
NIP. 199202012019032028

### Dekan



Dr. Samsi Setiadi M.Pd  
NIP. 1977010082005011002

### Ketua Pengaji



Prof. Dr. Endry Boeriswati M.Pd  
NIP. 196106281985032001

## **LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

### **LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nur Alifiah  
No. Registrasi : 1201621015  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gamecard Sekata Terhadap Penguasaan Kosakata Anak  
Usia Dini

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Agustus 2025



Annisa Nur Alifiah

No. Reg. 1201621015



# LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA UPT  
PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Nur Alifiah  
NIM : 1201621015  
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat email : amisanuralifiah2002@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi       Tesis       Disertasi       Lain-lain (.....)

yang berjudul :

### PENGARUH MEDIA GAMECARD SEKATA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA UNTUK ANAK USIA DINI

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Agustus 2025

( Annisa Nur Alifiah )

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya kecil ini lahir dari doa, keringat, dan cinta. Dengan segenap hati, kupersembahkan untuk mereka yang paling berharga:

**Ayah dan Ibu**, Machmudin dan Mutiah, pahlawan tanpa tanda jasa dalam hidupku. Terima kasih untuk setiap tetes keringat, setiap nasihat bijak, dan kepercayaan yang tak pernah goyah. Tanpa kalian, pencapaian ini mustahil kuraih.

**Saudara-saudaraku terkasih**, Ana Laili Fauziah dan Muhamad Ikhsan, kalian adalah teman berbagi tawa dan keluh kesah terbaik. Terima kasih sudah menjadi pengingat untuk terus berjuang.

Untuk **Kautsar Fakhriza dan Annisa Widya Shafira**, pilar pendukungku. Terima kasih atas pengertian, kesabaran, dan semangat yang kau berikan di saat-saat tersulit.

Bagi **teman-teman seperjuanganku di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**, terima kasih atas diskusi, bantuan, dan kenangan tak terlupakan selama masa perkuliahan.

Untuk seluruh rekan-rekan di **Badan Perwakilan Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni**. Terima kasih atas kepercayaan yang telah kalian amanahkan kepada saya sebagai ketua. Perjuangan, kerja sama, dan pelajaran kepemimpinan bersama kalian adalah bagian tak terpisahkan dari proses pendewasaan diri saya selama di kampus.

Dan untuk **Almamater kebanggaanku**, Universitas Negeri Jakarta, tempatku menimba ilmu dan bertumbuh.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Gamecard* Sekata Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini ” dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai langkah awal dalam menyelesaikan tugas akhir Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, rasa hormat serta ucapan terima kasih yang teramat dalam, penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Edi Purwanto, M. Pd. sebagai koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memerikan berbagai informasi serta kemudahan dalam masa perkuliahan.
2. Prof. Dr. Endry Boeriswati, M. Pd. sebagai pembimbing bidang materi yang telah membimbing dan memberikan dukungan serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
3. Dr. Reni Nur Eriyani, M. Pd. sebagai pembimbing bidang metodologi yang telah membimbing dan memberikan dukungan serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Siti Ansoriyah M.Pd sebagai penguji materi yang telah meluangkan waktunya untuk menguji serta memberikan masukan sebagai bentuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Etsa Purbarani M.Pd sebagai penguji materi yang telah meluangkan waktunya untuk menguji serta memberikan masukan sebagai bentuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Hj. Tuti Tirtilah. sebagai kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Nurul Faqih yang telah bersedia menerima dan membantu selama proses penulisan skripsi ini.
7. Ayah dan Mama, atas doa dan kasih sayang yang telah mengalir dalam setiap perjalanan hidup saya.
8. Adik-Adik, Ana Laili Fauziah dan Muhammad Ikhsan, yang selalu menyemangati serta memberikan doa.
9. Teman-teman BPM FBS 2022-2025, yang selalu memberikan doa dan dukungan dimanapun kalian berada.
10. Sahabat SMK saya, Elsa, Nida, Fina. Atas dukungan yang selalu diberikan.
11. Sahabat saya, Annisa Widya Shafira, Yang selalu memberikan senyuman, dan mendengarkan keluh kesah serta membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman kuliah saya, atas kerja sama dan dukungan dalam setiap momen.

13. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, atas kontribusi dan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, peneliti menerima segala kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi praktisi dan pembaca.

Jakarta, 23 Juli 2025

Annisa Nur Alifiah



## DAFTAR ISI

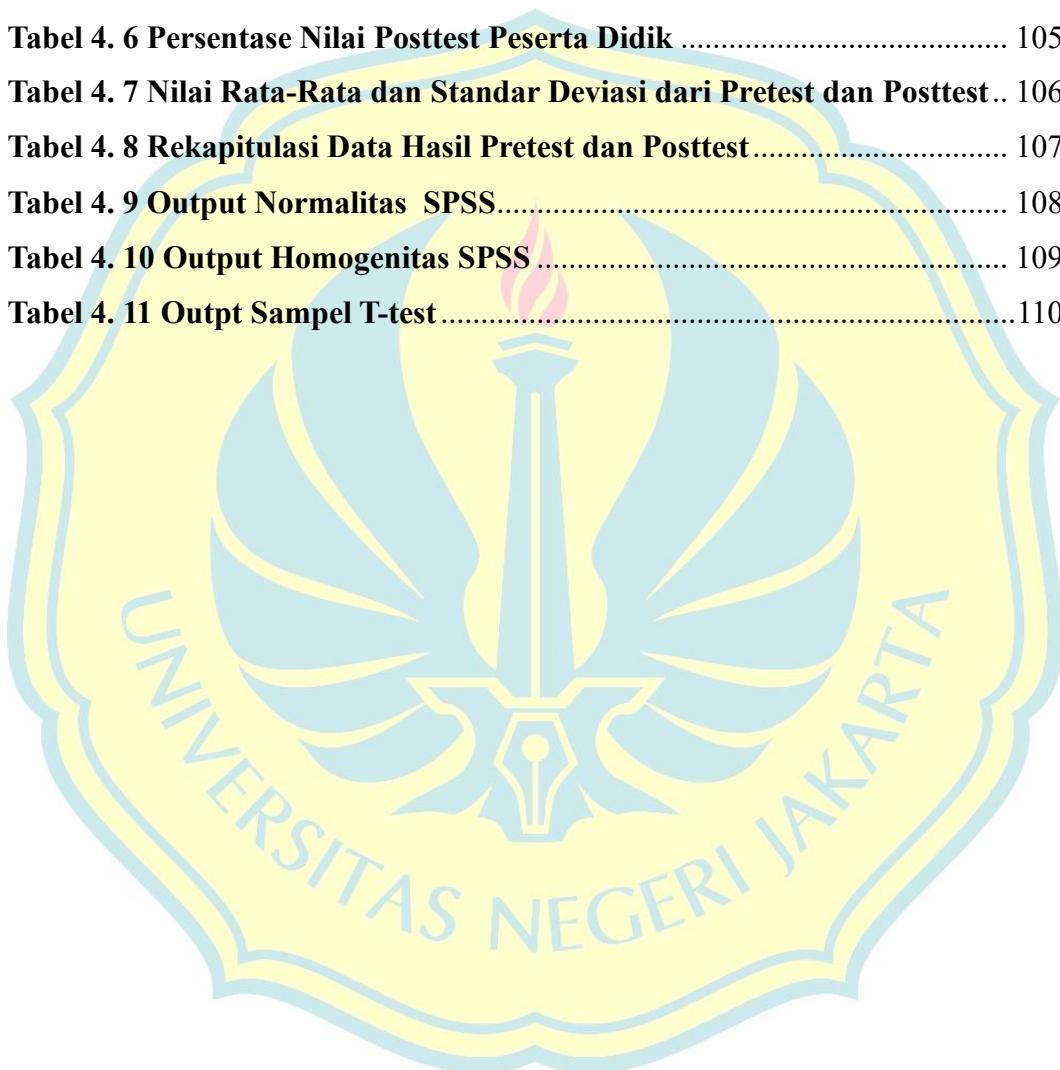
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBERAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>9</b>
1.1    Latar Belakang .....	9
1.2    Rumusan Masalah .....	15
1.3    Batasan Penelitian .....	16
1.4    Tujuan Penelitian.....	16
1.5    Manfaat Penelitian .....	16
1.6    Kebaruan Penelitian ( <i>state of the art</i> ) .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
2.1    Kajian Teori dan Konsep .....	21
2.1.1    Pemerolehan Bahasa.....	21
2.1.2    Tahap Pemerolehan Bahasa .....	26
2.1.3    Pemerolehan Bahasa Anak.....	50

2.1.4	Perkembangan Bahasa .....	52
2.1.5	Perkembangan Bahasa Anak .....	53
2.1.7	Hakikat Kosakata .....	57
2.1.7.1	Pengertian Kosakata .....	57
2.1.7.2	Pengenalan dan Penguasaan Kosakata .....	60
2.1.8	Macam-macam Kosakata.....	65
2.1.9	Kosakata Anak Usia Dini .....	66
2.1.10	Hakikat Anak Usia Dini.....	69
2.1.10.1	Pengertian Anak Usia Dini .....	69
2.1.11	Karakteristik Anak Usia Dini .....	71
2.1.12	Media Pembelajaran.....	76
2.1.13	Media Game Card Kakartu Sekata .....	82
2.1.14	Kegunaan, Kelebihan dan Kekurangan Kartu Sekata.....	85
2.2	Kajian Penelitian Relevan .....	87
2.3	Kerangka Berpikir .....	88
2.4	Hipotesis Penelitian .....	90
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		91
3.1	Metode Penelitian .....	91
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	92
3.3	Prosedur Penelitian .....	92
3.4	Data Dan Sumber Data .....	93
3.5	Populasi dan Sampel .....	94
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	95
3.7	Pelaksanaan Pengambilan Data.....	95
3.8	Uji Validitas .....	97
3.9	Teknik Analisis Data.....	98

3.9.1	Analisis Statistik Deskriptif.....	98
3.9.2	Uji Prasyarat .....	98
3.9.3	Uji Hipotesis.....	100
3.9.4	Uji T.....	101
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>102</b>
4.1	Deskripsi Data.....	102
4.1.1	Nilai Pretest Peserta Didik .....	102
4.1.2	Deskripsi Data Posttest.....	105
4.1.3	Hasil Pretest dan Posttet.....	108
4.2	Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	109
4.2.1	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	109
4.2.2	Uji Homogenitas .....	110
4.3	Uji T-Test .....	111
4.4	Pembahasan Penelitian .....	113
	<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>118</b>
5.1	Simpulan.....	118
5.2	Saran.....	118
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1 Hasil Prestest Peserta Didik.....</b>	100
<b>Tabel 4. 2 Frekuensi Distribusi Nilai Pretest Peserta Didik .....</b>	101
<b>Tabel 4. 3 Persentase Nilai Pretest Peserta Didik .....</b>	102
<b>Tabel 4. 4 Hasil Posttest Peserta Didik.....</b>	103
<b>Tabel 4. 5 Frekuensi Distribusi Nilai Posttest Peserta Didik.....</b>	104
<b>Tabel 4. 6 Persentase Nilai Posttest Peserta Didik .....</b>	105
<b>Tabel 4. 7 Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi dari Pretest dan Posttest..</b>	106
<b>Tabel 4. 8 Rekapitulasi Data Hasil Pretest dan Posttest.....</b>	107
<b>Tabel 4. 9 Output Normalitas SPSS.....</b>	108
<b>Tabel 4. 10 Output Homogenitas SPSS .....</b>	109
<b>Tabel 4. 11 Outpt Sampel T-test .....</b>	110



## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 4. 1 Nilai Penguasaan Kosakata Pada Pretest.....</b>	<b>105</b>
<b>Grafik 4. 2 Nilai Penguasaan Kosakata Pada Posttest .....</b>	<b>108</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Lembar Observasi.....</b>	121
<b>Lampiran 2 Surat Penelitian Skripsi .....</b>	122
<b>Lampiran 3 Expert Judgement.....</b>	123
<b>Lampiran 4 Modul Ajar .....</b>	124
<b>Lampiran 5 LKPD .....</b>	135
<b>Lampiran 6 Tabel Hasil, Prestest, Posttest Dan Standar Deviasi .....</b>	140
<b>Lampiran 7 Uji Homogenitas.....</b>	143
<b>Lampiran 8 Uji T-Test.....</b>	144
<b>Lampiran 9 Hasil Prestest Siswa .....</b>	145
<b>Lampiran 10 Posttest Siswa .....</b>	150
<b>Lampiran 11 Posttest Siswa .....</b>	152
<b>Lampiran 12 Lembar Observasi.....</b>	155
<b>Lampiran 13 Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....</b>	167
<b>Lampiran 14 Dokumentasi.....</b>	168



## ABSTRAK

**Annisa Nur Alifiah.** 2025. Pengaruh Media *Gamecard* Sekata Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

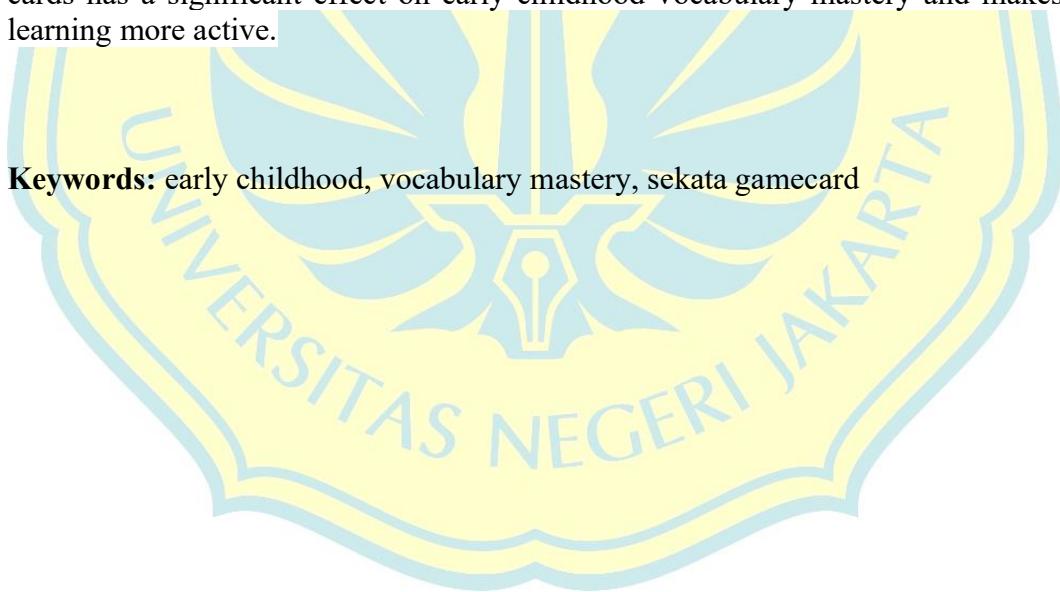
Penelitian ini dilatar belakangi oleh penguasaan kosakata anak usia dini yang belum mencapai tingkat yang seharusnya, di Taman Kanak-Kanak Nurul Faqih kelas B. Dikarenakan pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media berupa papan tulis dan buku bergambar. Karena alasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh media *gamecard* sekata terhadap penguasaan kosakata anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang dalam bentuk *Pretest-Posttest One Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas B Taman Kanak-Kanak Nurul Faqih, dengan populasi sama dengan sampel berjumlah 19 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata anak usia dini. Nilai pretest tertinggi dan terendah memiliki selisih sebesar 62 poin. Pada pelaksanaan posttest, kelas eksperimen memiliki selisih sebesar 17 poin. Sedangkan posttest memiliki selisih sebesar 42 poin dari nilai tertinggi dan terendah. Rata-rata nilai pretest adalah 63,84 meningkat menjadi 85,89 pada posttest dengan selisih 22,05 poin. Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gamecard* sekata terbukti berpengaruh signifikan terhadap penpenguasaan kosakata anak usia dini dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif.

Kata Kunci: anak usia dini, penguasaan kosakata, *gamecard* sekata

## ***ABSTRACT***

**Annisa Nur Alifiah.** 2025. The Influence of Sekata Gamecard Media on Early Childhood Vocabulary Mastery. Jakarta: Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This research is motivated by the vocabulary mastery of early childhood children who have not reached the proper level, in Nurul Faqih Kindergarten class B. Because the learning used is still using media in the form of blackboards and picture books. For this reason, this study aims to examine the effect of the gamecard media on early childhood vocabulary mastery. This study uses a quantitative approach with an experimental method designed in the form of Pretest-Posttest One Group Design. The population in this study were students of class B Nurul Faqih Kindergarten, with the same population as the sample of 19 students. The results of the study showed a significant increase in early childhood vocabulary mastery. The highest and lowest pretest scores had a difference of 62 points. In the posttest, the experimental class had a difference of 17 points. While the posttest had a difference of 42 points from the highest and lowest scores. The average pretest score was 63.84 increasing to 85.89 in the posttest with a difference of 22.05 points. Statistical tests showed a significant difference ( $p < 0.05$ ). This proves that the use of word game cards has a significant effect on early childhood vocabulary mastery and makes learning more active.



**Keywords:** early childhood, vocabulary mastery, sekata gamecard