

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan sekelompok individu berusia di bawah delapan tahun, merupakan periode paling fundamental dalam kehidupan seseorang. Signifikansinya terletak pada fakta bahwa 80% perkembangan otak manusia terjadi pada fase ini, sehingga periode tersebut secara luas dikenal sebagai masa keemasan atau *the golden age*. Selama rentang waktu ini, khususnya pada usia 0-6 tahun, proses pertumbuhan dan perkembangan di berbagai aspek berlangsung dengan sangat pesat, meletakkan dasar bagi masa depan individu. (Indrawati, 2020).

Definisi anak usia dini mencakup berbagai perspektif, mulai dari cakupan institusional, landasan hukum nasional, hingga klasifikasi internasional. NAEYC mendefinisikannya berdasarkan lembaga penyelenggara, yaitu TK, penitipan anak, prasekolah, dan SD. Hukum di Indonesia (UU Sisdiknas No. 20/2003) menetapkan PAUD sebagai pembinaan bagi anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan kesiapan sekolah mereka. Berbeda lagi dengan UNESCO, yang melalui standar ISDEC mengklasifikasikannya sebagai jenjang prasekolah (level 0) untuk usia 3-5 tahun, dengan catatan bahwa implementasinya bisa fleksibel di berbagai negara (Marhamah, 2023). Menurut Nur & Suyadi (2020), tujuan fundamental pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan segenap aspek

perkembangan peserta didik secara holistik. Aspek-aspek ini meliputi ranah kognitif, bahasa, emosional, fisik-motorik, religi, dan seni. Purnamasari & Dimiyati (2022) menambahkan bahwa seluruh aspek tersebut dapat dioptimalkan melalui pemberian stimulus, dorongan, dan motivasi. Melalui pendekatan ini, anak usia dini dapat belajar selaras dengan tahap perkembangan otaknya, dan pembelajaran tersebut dapat menjadi bekal yang bertahan hingga ia dewasa.

Aspek perkembangan bahasa adalah salah satu kompetensi esensial yang harus distimulasi sejak usia dini. Menurut Wijaya, dkk. (2022), bahasa didefinisikan sebagai sistem komunikasi simbolik yang dapat berwujud lisan, tulisan, maupun isyarat. Perlu dicatat bahwa kemahiran berbahasa seorang anak, sebagaimana dikemukakan oleh Yusuf (2023), akan sangat dipengaruhi oleh kualitas bahasa yang digunakan oleh lingkungan terdekatnya.

Pengembangan kosakata merupakan aspek bahasa yang paling penting untuk dikuasai oleh anak usia dini. Nur (2022) menjelaskan bahwa pada usia taman kanak-kanak, anak memasuki fase ekspresif yang diawali dengan kemampuannya mendengar dan merekam bahasa. Fase ini menjadikan pembelajaran kosakata sebagai sebuah pembelajaran dasar yang sangat cocok untuk anak-anak yang baru memulai pendidikan, sebagaimana ditegaskan oleh Fauziddin dan Fikriya (2020).

Kemampuan berbicara anak usia dini berbanding lurus dengan jumlah kosakata yang dikuasainya, yang perkembangannya dipengaruhi secara signifikan oleh lingkungan dan stimulasi dari orang tua maupun guru. Anak usia

5-6 tahun, misalnya, dapat menguasai 8.000-9.000 kata, yang memungkinkan mereka tidak hanya berbicara lancar tetapi juga menggunakan dialog untuk menyelesaikan masalah, seperti memperbaiki kesalahpahaman atau perselisihan dengan teman. Proses akuisisi kosakata ini terjadi saat anak menyerap makna baru dari dialog yang didengarnya. Namun, perlu dicatat bahwa khazanah kata anak bisa sedikit tercampur dengan bahasa daerah di lingkungannya (Delilla, 2022). Pada dasarnya, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak berdampak langsung pada kuantitas dan variasi kosakata, yang pada gilirannya menentukan tingkat pemahaman anak terhadap orang lain.

Tujuan utama penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), seperti yang dijelaskan dalam buku konsep dasarnya, adalah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan berkesinambungan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memperkaya kosakata anak, karena dengan perbendaharaan kata yang memadai, anak dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik didorong untuk secara aktif memperkenalkan kata dan benda baru kepada anak, serta mengajaknya bercerita tentang hal-hal yang ia minati.

Pembelajaran yang terjadi di sekolah dapat membantu meningkatkan kosakata pada anak usia dini. Namun, Permasalahan juga dapat ditemukan dalam masa pembelajaran. Seperti pada salah satu taman kanak-kanak berikut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah melakukan wawancara dengan guru di taman kanak-kanak Nurul Faqih kelas B tahun ajaran 2024-2025 ditemukan beberapa permasalahan yakni;

1. Siswa Pasif dan Kurang Percaya Diri: Anak-anak enggan berbicara dan sulit mengekspresikan diri, sehingga membutuhkan banyak pancingan dari guru.
2. Media Tidak Efektif: Media yang ada (papan tulis, buku gambar, LKS) bersifat monoton, gagal menarik minat, dan tidak memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.
3. Siklus Negatif: Media yang membosankan menyebabkan siswa tidak memperhatikan, sehingga materi tidak dipahami dan penguasaan kosakata tetap rendah.

Salah satu upaya untuk menstimulasi perkembangan kosakata anak adalah melalui pemanfaatan media. Proses pengembangan kosakata anak sangat membutuhkan media yang suportif, dan saat ini tersedia beragam pilihan media yang dapat digunakan sebagai penunjang. Menurut Abidin (2024), media berfungsi untuk meningkatkan perhatian dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, termasuk di dalamnya materi kosakata Bahasa Indonesia.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata anak adalah kartu permainan bernama *game card sekata*. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. *Game card sekata* sendiri adalah sebuah media permainan kartu pendamping pembelajaran yang berfokus pada suku kata. Tujuannya adalah agar siswa memiliki sumber belajar kosakata alternatif selain penjelasan guru dan buku teks, sekaligus untuk membantu melatih konsentrasi, mengembangkan daya ingat, dan memperluas perbendaharaan kata siswa.

Media gamecard sekata berupa kartu penggalan suku kata, yang dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam membuat dan menyusun kata melalui suku kata yang diacak. Siswa dapat membuat kata-kata baru maupun kata-kata lama dan membuat kalimat dari kata yang telah mereka buat. Perbendaharaan kata seorang siswa akan terus bertambah dan berkembang seiring dengan pengalamannya dan apa yang ia pelajari. Proses penambahan kosakata ini terjadi melalui dua cara: pertama, dengan pemberian kata-kata baru, dan kedua, dengan mempelajari arti lain dari kata-kata lama yang sudah dikuasai. Seiring waktu, jumlah kata yang dipahami dan dikuasai siswa pun akan semakin banyak.

Penggunaan media cetak seperti kartu kata dalam pembelajaran kosakata bagi anak usia dini memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan. Permainan kartu kata dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fokus dan minim distraksi. Anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas seperti menunjuk gambar atau mencari kata, yang membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Selain itu, pembelajaran dengan media cetak sering kali melibatkan interaksi langsung antara anak dan pendidik atau orang tua, memungkinkan diskusi dan penjelasan yang mendalam serta memperkuat pemahaman kosakata baru.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini telah banyak dilakukan khususnya penelitian dengan objek penelitian berupa media gambar dan atau mengenai kosakata. Penelitian-penelitian tersebut masing-masing memiliki kajian dan temuan yang dapat saling melengkapi dalam rangka menjadi kepastakaan penelitian ini. Penelitian tentang media gambar telah

dilakukan misalnya oleh Wayuni & Putri tahun 2024 yang menggunakan media gambar berseri terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak. Penggunaan media gambar berseri dilakukan dengan mengaitkan kertas yang berisi beberapa gambar buah dengan kata yang disusun menjadi sebuah cerita.

Penelitian yang terkait dengan kosakata juga telah banyak dilakukan misalnya oleh Fijriyah & Ashadi tahun 2023. Kosakata dapat dipahami sebagai komponen perintis dalam berbahasa, di mana dari sanalah kalimat-kalimat tersusun hingga membentuk dialog yang utuh. Maka dari itu, pengembangan kemampuan anak untuk bertutur dalam kalimat yang panjang dan terpadu sangat bergantung pada pengayaan kosakata, yang bisa distimulasi melalui penerapan teknik-teknik yang tepat. Contoh teknik tersebut mencakup penggunaan media seperti permainan, video, gambar berseri, atau kegiatan interaktif layaknya pesan berantai, yang semuanya menegaskan bahwa strategi yang sesuai dapat meningkatkan penguasaan kata pada anak.

Studi-studi relevan sebelumnya telah menunjukkan hubungan positif antara pemanfaatan media gambar dan penguasaan kosakata. Kendati demikian, terdapat kesenjangan penelitian, di mana belum ada penjelasan mendetail tentang prosedur sintaktis penggunaan media gambar pada anak usia dini, terutama untuk kosakata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini akan berfokus untuk meneliti peningkatan kosakata anak pada lingkup yang lebih akrab dan familiar ini.

Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui gambaran pengaruh media *game card* sekata terhadap kosakata anak di TKQ

Nurul Faqih. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan agar media *game card* sekata dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada anak usia dini. Diharapkan media pembelajaran *game card* sekata dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada anak usia dini yang lebih familiar dengan kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan media dalam penguasaan kosa kata baru anak usia dini?
2. Bagaimana rancangan media *game card* sekata dalam pembelajaran kosa kata baru anak usia dini ?
3. Bagaimana pengembangan media *game card* dalam pembelajaran kosakata baru anak usia dini?
4. Bagaimana implementasi media *game card* dalam pembelajaran kosakata baru anak usia dini?
5. Bagaimana kelayakan media *game card* dalam pembelajaran kosa kata baru anak usia dini?

1.3 Batasan Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada pengaruh media *game card* sekata terhadap kosakata anak usia dini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui;

1. kebutuhan media dalam penguasaan kosa kata baru anak usia dini;
2. kebutuhan media *game card* sekata dalam penguasaan kosa kata baru anak usia dini;
3. pengembangan media *game card* sekata dalam pembelajaran kosa kata baru anak usia dini;
4. implementasi media *game card* sekata dalam pembelajaran kosa kata baru anak usia dini;
5. kelayakan media *game card* dalam pembelajaran kosa kata baru anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori yang berdasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu, yang menyatakan bahwa media *gamecard* “Sekata” dapat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gamecard* “Sekata” dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran kosakata bagi anak usia dini. Dalam penelitian ini, *gamecard* “Sekata” diharapkan dapat membantu dalam melatih penguasaan kosakata bagi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan untuk nantinya memberikan lebih banyak informasi dan pengetahuan kepada berbagai pihak:

- a. Bagi sekolah, sebagai referensi dalam mewujudkan suasana pembelajaran kosakata bagi anak usia dini yang lebih menyenangkan dan semakin menarik.
- b. Bagi guru, sebagai media alternatif dalam pengajaran bahasa indonesia khususnya pembelajaran kosakata.
- c. Bagi siswa, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam membantu siswa menguasai kosakata.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai sumber informasi dan referensi tambahan atas pengaruh media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata anak usia dini atau pengaruh penggunaan media gamecard “Sekata” terhadap penguasaan kosakata bagi anak usia dini.

1.6 Kebaruan Penelitian (*state of the art*)

Latar belakang penelitian ini mengidentifikasi adanya celah riset (research gap) mengenai pemanfaatan media *gamecard sekata* untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini. Kebaruan (novelti) dari studi ini ditegaskan dengan cara menganalisis kesenjangan yang ada pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Dengan kata lain, penelitian ini membahas studi-studi terkait untuk menunjukkan apa yang membedakannya dan menjadikannya orisinal. Berikut akan dipaparkan sejumlah penelitian yang menjadi acuan dalam analisis kesenjangan tersebut.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Muzhdalifah, Yuniarti, dan Firdaus tentang Pengaruh Media *Pop Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia

5-6 Tahun, melakukan observasi di Taman Kanak-Kanak Negeri Tanah Pinoh Kabupaten Malawi. Penelitian ini bertujuan untuk merangsang imajinasi, mengembangkan kreativitas melalui *pop up book* untuk memperkaya pembendaharaan kata atau meningkatkan kosakata. Penelitian ini menggunakan metode Pre-experimental Design Tipe One Group Pretest-Posttest. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan melalui indikator menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia, dan menceritakan pengalaman dengan sederhana.

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Khalishah Fahrani Jamar yang berjudul "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 38 Jakarta (Sub-Topik Wohnung)". Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara komprehensif pengaruh penggunaan media flashcard online "Quizlet" terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman khususnya pada siswa kelas XI SMAN 38 Jakarta terkait sub-topik tempat tinggal (Wohnung). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen sebenarnya (true experiment). Penelitian ini menggunakan skema penelitian Pretest-Posttest Control Group Design.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, pada penelitian pertama persamaan dengan penelitian ini yaitu pada variabel terikatnya yaitu penguasaan kosakata anak usia dini 5-6 tahun. Penelitian tersebut juga menggunakan metode *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest*. Perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan media *pop up book*, dan untuk indikator yang digunakan yaitu menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, mengulang kalimat sederhana,

menjawab pertanyaan dengan menggunakan kosakata bahasa indonesia, dan menceritakan pengalaman dengan sederhana. Pada penelitian kedua persamaannya terdapat pada media *flashcard*, dalam penelitian ini bentuk dari media *gamecard* atau kartu yang digunakan hampir sama dengan *gamecard* sekata. Akan tetapi, variabel terikatnya berbeda, penelitian tersebut menggunakan kosakata bahasa jerman Siswa Kelas XI SMAN 38 Jakarta (Sub-Topik Wohnung) bukan untuk penguasaan kosakata bahasa indonesia untuk anak usia dini.

Pada penelitian ini media *gamecard* sekata, digunakan sebagai media pembelajaran untuk penguasaan kosakata anak usia dini. *Gamecard* sekata ini merupakan sebuah permainan untuk orang dewasa atau bagi penutur penutur asing yang sedang belajar bahasa indonesia. Dibutuhkan kreatifitas dalam merangkai kata dan berpikir kritis dalam permainan tersebut. Hal inilah yang menjadi kebaruan pada penelitian ini. Peneliti bermaksud untuk menggunakan media sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini yang sedang belajar kosakata dengan menyusun suku kata dari kartu tersebut.

Di samping mengusung *state of the art* dan kebaruan, aspek orisinalitas penelitian ini diperkuat oleh fakta bahwa karya ini merupakan hasil kerja murni peneliti. Keaslian tersebut dapat dibuktikan secara objektif melalui hasil uji similaritas Turnitin yang menunjukkan skor sebesar 20%, yang mengindikasikan bahwa penelitian ini terbebas dari unsur plagiarisme.