

Model Pembelajaran Bermain Kartu Kosakata Guna Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia di Kelompok Bermain

Dariyatun

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Temanggung

[*dra.dariyatun@gmail.com](mailto:dra.dariyatun@gmail.com)

Abstract. Secara umum makalah ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang model pembelajaran bermain kartu kosakata guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di kelompok bermain. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran kartu kosakata diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas perbendaharaan kata anak usia dini, sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran lain seperti bercerita, bermain bersama dengan temannya, dan kegiatan-kegiatan yang ada pada lembaga kelompok bermain. Maka upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui bermain kartu kosakata memberikan wacana yang relevan untuk dapat dilaksanakan pada lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini

Kata Kunci: pembelajaran, kartu kosakata, anak usia dini

1. Introduction

Kelompok Bermain (KB) merupakan bentuk layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, serta kemandirian, untuk memper siapakan memasuki pendidikan dasar.

Sejalan dengan tujuan tersebut, pendidikan di KB pada dasarnya untuk membantu mengembangkan perilaku agar anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan membantu kesiapan sebelum memasuki SD. Pendidikan pada KB memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sasaran dari pendidikan KB adalah anak yang berusia empat tahun sampai dengan memasuki 6 tahun, dimana pada usia ini anak-anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik anak usia KB pada umumnya adalah selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Kegiatan pada KB berusaha untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak dengan cara meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, perilaku, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan dalam bentuk bermain. Aktivitas bermain dilakukan anak dan anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Salah satu prinsip PAUD adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Bermain dan permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya saja untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan dan masih banyak lagi yang manfaat yang lain dari kegiatan bermain dan permainan.

Khusus untuk meningkatkan pengembangan bahasa, bermain dan permainan memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak. Dengan teman-teman sebaya, anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, anak akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes. Semua ini dapat diperoleh anak melalui kegiatan permainan bahasa dimana anak-anak dapat menyusun kemampuan bahasanya. Banyak kosakata muncul dari interaksi anak dalam permainan dengan teman sebayanya.

Perkembangan bahasa sama halnya dengan menumbuhkan bahasa pada anak sehingga bermain memiliki manfaat untuk perkembangan bahasa pada anak karena menumbuhkan kosakata anak pada saat bermain. Hal ini disebabkan karena dengan kegiatan bermain lebih banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui bermain.

Pembelajaran bahasa memiliki tujuan agar peran anak didik terampil berbahasa yang mencakup masalah ketrampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Salah satu model pembelajaran untuk menambah perbendaharaan kosakata dan meningkatkan kemampuan bahasa adalah pembelajaran melalui bermain.

Kemampuan berbahasa lisan pada anak usia dini sebagian besar kurang variatif akan perbendaharaan kata yang dimilikinya atau anak belum mampu mengembangkan kosakata. Hal ini terlihat ketika anak diberi kegiatan bercerita dengan cara anak diberi buku cerita bergambar, pada awalnya anak tertarik dan saling berebut untuk mendapatkannya lebih dulu, setelah itu anak tidak memperhatikan/mendengarkan cerita, anak sibuk melihat gambar dari buku cerita tersebut yang dilihat hanya gambar yang menarik saja. Pada

akhirnya anak kurang mengetahui cerita dan kurang mampu untuk menanggapi/mengomentari tentang cerita dari buku cerita bergambar tersebut.

Pada saat anak diberi kegiatan kartu kata bergambar, pada awalnya juga saling berebut namun setelah mendapatkannya yang dilihat juga gambar-gambar yang menarik saja. Anak kurang memperhatikan tulisan atau kata yang ada pada kartu kata bergambar. Pada akhirnya anak kurang mampu untuk mengucapkan tulisan/kata yang terdapat pada kartu tersebut.

Melihat realita yang ada, maka perlu ada model pembelajaran yang lebih menarik lagi supaya anak mampu mengembangkan kosakata dalam bermain kartu kata. Selain melihat gambarnya anak diharapkan mampu mengucapkan kata yang terdapat pada kartu kata bergambar tersebut. Untuk itu perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran melalui alat peraga dan metode pendekatan yang lebih tepat lagi dengan menggunakan kartu kosakata sehingga anak lebih tertarik dan berminat serta sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini.

Sehubungan dengan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana model pembelajaran bermain kartu kosakata guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di kelompok bermain?”. Tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang model pembelajaran bermain kartu kosakata guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di kelompok bermain.

2. Result and Discussion

a. Landasan Teori

1) Model Pembelajaran

Sudah menjadi keharusan bahwa dalam menyajikan suatu pembelajaran dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mudah dan bisa dinikmati oleh anak didik apalagi dalam membelajarkan anak usia dini. Pembelajaran yang bermakna yang disajikan oleh guru kepada anak usia dini akan berdampak signifikan pada perkembangannya. Sehingga kebutuhan anak akan terpenuhi dalam kehidupannya.

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1995: 55) bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan Sanjaya (2009: 11) menyatakan bahwa istilah pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Penekanannya terletak pada penumbuhan aktivitas subjek didik. Dari pendapat yang dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran penekanannya pada kegiatan belajar siswa yang telah dirancang oleh guru melalui usaha yang terencana melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif.

Dalam membelajarkan anak usia dini, minimal ada 4 (empat) model pembelajaran yang bisa digunakan, di antaranya adalah: (1) Model pembelajaran dengan Pendekatan Kelompok; (2) Model Pembelajaran dengan Pendekatan Sudut; (3) Model Pembelajaran dengan Pendekatan Area; dan (4) Model Pembelajaran dengan Pendekatan Sentra.

2) Hakekat Bahasa Anak

Menurut Suhartono (2005: 32) bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambungkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia. Jadi bahasa dapat dikatakan sebagai lambang, dalam pemakaiannya lambang digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan. Sesuai dengan kaidah pembentuknya, suatu rangkaian bunyi membentuk gabungan kata, klausa dan kalimat. Sedangkan menurut Rochmad Wahab dan Solehuddin dalam Rosmalia Dewi (2005: 17) menyatakan bahwa bahasa diartikan sebagai suatu simbol dan urutan kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang bercirikan intinide (tak terbatas) generativity (berlaku umum), displacement (pemindahan) dan rule system (sistem aturan).

Akhadiah dkk dalam Suhartono (2005: 35) menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok. Pribadi itu berfikir, merasa bersikap, berbuat seperti memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa manusia akan mudah bergaul dengan sesama manusia di muka bumi ini. Manusia tidak hanya berfikir dengan otaknya tetapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain. Ungkapan-ungkapan itu menuntukkan betapa pentingnya peran bahasa bagi perkembangan manusia.

Selanjutnya, Suhartono (2005: 37) juga menyatakan bahwa bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, harapan, pikiran dan permintaan untuk kepentingan pribadinya. Anak pada umumnya memakai bahasa dalam kehidupannya untuk kepentingan individu anak itu sendiri. Sedangkan menurut Kelompok PAUD BPPLSP (2007: 9) menyatakan bahwa bahasa merupakan hal yang penting untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pilihannya menggunakan bahasa. Bahasa juga merupakan landasan seseorang anak untuk mempelajari hal-hal lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang mengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan yang lebih tinggi.

Fungsi bahasa menurut Holliday dalam suhartono (2005: 9) adalah sebagai alat komunikasi. Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dengan bahasa, sehingga harus mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan mampu menggunakan bahasa mereka akan mudah dalam bergaul dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan demikian bahasa mempunyai peran penting bagi kehidupan manusia.

Mengacu dari beberapa pendapat di atas maka pengertian bahasa adalah merupakan rangkaian bunyi atau lambang bunyi yang berfungsi sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran manusia. Jadi bahasa adalah kumpulan bunyi-bunyi yang berfungsi sebagai alat mengungkapkan pikiran atau perasaan manusia.

3) Hakekat tentang Bermain

Menurut Hurlock, dalam Muthmainah (2008: 15) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak luar dan juga bukan merupakan suatu kewajiban. Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Sedangkan menurut Semiawan dalam Mutmainah (2008: 21) Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.

Menurut Mayke Sugianto (1995: 27) bahwa Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa

prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga usia prasekolah adalah usia bermain.

Menurut Gallahue dalam Sofia Hartati (2005: 14) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar. Saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Sedangkan menurut Rogers dan Sawyers dalam Sofia Hartati (2005: 13) bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Brooks dan Elliot dalam tim pustaka famalia (2006: 56) mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, tidak ada aturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri.

Sedangkan menurut Lev Vygotsky dalam Mayke Sugianto (1995: 67) menyatakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berfikir. Dan bermain juga dapat membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak. Berdasarkan pernyataan dari beberapa pendapat diatas maka bermain adalah suatu aktifitas yang berlangsung spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela tanpa paksaan.

Selanjutnya, Suhendi dkk dalam Arumi Safitri (2008: 27) bahwa manfaat bermain sangat banyak dan menyangkut tiga ranah dalam psikologi yaitu fisik-motorik, sosial-emosional, dan kognitif. Adapun menurut Muthmainah (2008 :11) menyatakan bahwa bermain mempunyai nilai dan fungsi diantaranya yaitu: (1) melatih fisik; (2) belajar hidup bersama/ berkelompok; (3) menggali potensi diri sendiri; dan (4) mentaati peraturan

Menurut Sofia Hartati (2005) bahwa bermain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak prasekolah usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat baik fisik, intelektual, bahasa, sosial dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda. Perbedaan yang muncul pada usia tertentu hendaknya menjadi perhatian guru membuat perencanaan kegiatan bermain.

4) Hakekat Kartu Kosakata

a) Pengertian Kartu Kosakata

Menurut soeharto dalam Dyah Ayu S (2010: 34) kartu kata diartikan sebagai salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Kartu termasuk dalam jenis media visual yaitu pada teknologi cetak.

Selanjutnya, Wikipedia dalam Dwi (2011: 3) menyatakan bahwa Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa inggris disebut vocabulary, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap sebagai gambaran intelegensi atau tingkat pendidikannya. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Mengacu dari beberapa pendapat diatas maka kartu kosakata adalah salah satu ide untuk menyampaikan pendapat dalam bentuk gambar beserta kata-kata untuk membantu menumbuhkan perbendaharaan kata. Untuk menarik minat anak membaca maka kartu kosakata dibuat dengan gambar dan warna menarik dengan yang besar agar dilihat anak dengan jelas.

b) Kelebihan dan kelemahan Kartu Kosakata

Menurut pendapat John D Latuheru yang dikutip oleh Dyah Ayu (2010: 35) mengatakan bahwa keuntungan kartu kosakata sebagai berikut :

- (1) Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari.
- (2) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah belajar.
- (3) Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.
- (4) Permainan dapat memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki
- (5) Permainan dapat digunakan hampir semua bidang pelajaran.

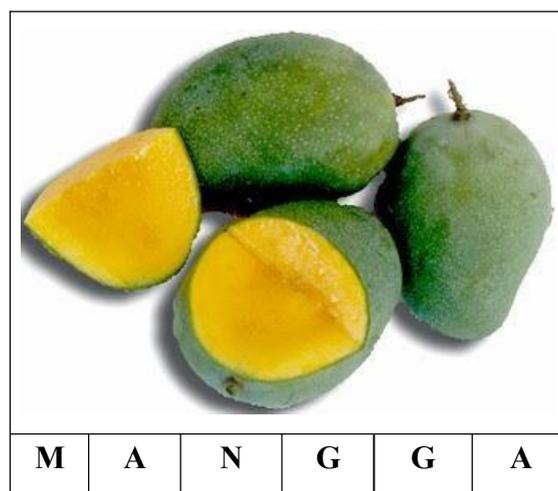
Sedangkan kelemahannya adalah:

- (1) Ketepatan belajar melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta sebagaimana memanfaatkannya.
- (2) Penggunaan bahan untuk permainan biasanya memerlukan pengaturan kelompok secara khusus, bila ada siswa yang tidak mentaati peraturan, biasanya mengganggu/menghambat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- (3) Bahan permainan membutuhkan biaya yang cukup besar dan membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya.
- (4) Membutuhkan adanya diskusi setelah permainan sebagai umpan balik pelaksanaan permainan.
- (5) Spesifikasi pembuatan kartu kosakata

Alat peraga yang digunakan adalah berupa kartu kosakata yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- (1) Kartu kosakata berukuran 15 x 15 cm, yang terbuat dari kertas HVS
- (2) Kartu terdapat gambar beserta nama/tulisan dari gambar tersebut.
- (3) Kartu kosakata didesain dengan gambar dan warna-warna yang menarik dan menyenangkan.
- (4) Dalam satu tema kartu dibuat berpasangan sehingga pemain akan mencari pasangan dari gambar pada kartu (memadukan kartu).

Berikut adalah contoh bentuk kartu kosakata yang dapat digunakan sebagai alat peraga.



Gambar 1.

Bentuk kartu kosakata gambar buah mangga

Secara rinci urutan pembelajaran menggunakan kartu kosakata yaitu:

- (1) Bentuk menjadi beberapa kelompok yang tiap kelompok ada lima anak.
- (2) Guru ikut membantu mengocok kartu dan membagikan kepada setiap anak. Setiap anak mendapat 5 sampai 8 kartu.
- (3) Tentukan apa permainan pertama. Caranya bisa melalui suit, yang menang menentukan kartu pertama yang keluar misal : “gambar mangga” lalu anak menyebutkan satu persatu huruf pada kata “MANGGA” yang terdapat di kartu.
- (4) Bila anak lain yang mempunyai pasangan gambar tersebut, sambil menyebutkan satu per satu huruf pada kata “MANGGA”, ia diminta memasangkannya dengan kartu kosakata yang lain dari temannya yang mempunyai gambar yang sama.
- (5) Bila dalam satu anak mendapatkan kartu kosakata yang mempunyai pasangannya, maka anak tersebut hanya menyebutkan satu persatu huruf dari pasangan kartu tersebut.
- (6) Begitulah permainan kartu kosakata ini dilakukan secara bergiliran sampai merata ke semua pemain. Adapun pemain yang lebih dahulu habis kartu kosakatanya, dialah pemenangnya.

b. Pembahasan

Kualitas keterampilan berbahasa anak sangat dipengaruhi pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula dalam berbahasa. Perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual. Suatu program yang sistematis dalam perkembangan kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan, bawaan, dan status sosial serta faktor-faktor geografis.

Pembelajaran kosakata pada kelompok bermain diajarkan dalam konteks wacana, dipadukan dengan kegiatan pembelajaran seperti percakapan, membaca, dan menulis. Upaya memperkaya kosakata perlu dilakukan secara terus menerus melalui berbagai media. Untuk dapat memperoleh hasil pembelajaran kosakata yang optimal, pendidik perlu membekali siswa dengan kata-kata yang berkaitan dengan bidang tertentu. Dalam setiap bidang ilmu digunakan kata-kata khusus.

Upaya pemerayaan kosakata perlu dilakukan secara terus menerus dan dapat diperoleh melalui bidang-bidang tertentu. Peningkatkan kemampuan bahasa pada anak

usia dini dengan bermain kartu kosakata dapat dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar harus berkaitan dengan materi kosakata.

Teknik kartu kosakata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 X 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya.

Pembelajaran melalui teknik kartu kosakata memiliki beberapa keunggulan diantaranya menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan dapat memacu kreativitas anak. Akan tetapi, teknik ini juga memiliki kekurangan yaitu siswa tidak dibiarkan mencari kosakata sendiri karena terpatok pada kosakata yang diberikan oleh pendidik/guru.

Teknik kartu kosakata dapat diterapkan pertama-tama dengan membagi kartu kepada seluruh peserta. Setiap peserta didik mendapatkan empat sampai sepuluh kartu sesuai dengan persediaan yang di dalamnya sudah tertera kata. Kartu yang diberikan haruslah genap karena kartu tersebut akan digabungkan menjadi kata majemuk. Tugas peserta didik memasangkan kartu satu dengan kartu lainnya. Pemasangan itu harus dapat memunculkan makna baru.

Teknik kartu kosakata ini diterapkan pada pembelajaran anak usia dini guna meningkatkan kemampuan bahasa di kelompok bermain. Oleh karena itu, kata-kata yang dicantumkan pada kartu hendaknya disesuaikan dengan topik yang berhubungan langsung dengan kehidupan anak-anak usia dini sesuai dengan tingkat perkembangannya. Topik ini sebaiknya disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar menurut usia anak. Misalkan, pada anak usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangannya berkenaan dengan pengungkapan bahasa salah satunya yaitu memperkaya perbendaharaan kata, maka standar kompetensinya adalah “mengungkapkan kata-kata sederhana yang sering didengar anak dalam kehidupannya”. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah “mengungkapkan perbendaharaan kata yang dimiliki anak berdasarkan apa yang pernah ia dengar dari orang lain (pelaku, peristiwa, latar, dll)”. Maka dengan kartu kosakata yang digunakan dapat berisi kata-kata tentang kehidupan sehari-hari seperti kata-kata tentang jenis makanan, mainan anak, alat transportasi, dan kata lain yang banyak berhubungan dengan anak usia dini.

Kartu kosakata juga dapat berisi kosakata seperti idiom, sinonim dan antonim, serta denotasi dan konotasi. Apabila dilakukan terus menerus, kata-kata dari kartu

kosakata tersebut dapat menambah perbendaharaan peserta didik. Pembelajaran kosakata dengan teknik kartu kosakata dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama, pendidik membagikan kartu kosakata yang telah disiapkan sebelumnya. Pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok. Tiap kelompok menerima 30 kartu kosakata. Kata-kata tersebut disusun dalam waktu 20 menit sampai dengan 30 menit. Adanya batasan waktu membuat peserta didik lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugasnya. Diharapkan tidak memberikan kartu kosakata dalam jumlah sedikit, karena akan menjadikan beberapa anggota kelompok yang pasif.

Berdasarkan kartu kosakata yang telah tersusun itu, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak. Dengan meningkatnya penguasaan kosakata, anak diharapkan dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini melalui kartu kosakata. Secara rinci urutan pembelajaran bermain kartu kosakata adalah:

- 1) Pendidik mengatur organisasi kelas/ posisi tempat duduk yang direncanakan, misal: anak duduk dalam lingkaran
- 2) Pendidik membicarakan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada anak tentang permainan kartu kosa kata.
- 3) Pendidik menerangkan prosedur/cara bermain kartu kosa kata, adapun prosedurnya adalah sebagai berikut:
 - a) Bentuk beberapa kelompok, setiap kelompok ada 5 anak atau pemain.
 - b) Pendidik ikut membantu mengocok kartu kosakata dan membagikan kepada setiap anak. Satu anak mendapatkan 6 kartu.
 - c) Tentukan apa permainan pertama. Caranya bisa melalui suit, yang menang menentukan kartu pertama yang keluar misalnya “Gambar Bintang” lalu anak menyebutkan satu per satu huruf pada kata “Bintang” yang terdapat di kartu.
 - d) Bila anak lain yang mempunyai pasangan gambar tersebut, sambil menyebutkan satu per satu huruf pada kata “Bintang”, ia diminta memasangkannya dengan kartu kosa kata yang lain dari temannya yang mempunyai gambar yang sama.
 - e) Bila dalam satu anak mendapatkan kartu kosakata yang mempunyai pasangannya, maka anak tersebut hanya menyebutkan satu persatu huruf dari pasangan kartu tersebut.
 - f) Begitulah permainan kartu kosakata ini dilakukan secara bergiliran sampai merata ke semua pemain. Adapun pemain yang lebih dahulu habis kartu kosa katanya, dialah pemenangnya.

Kegiatan pembelajaran bermain kartu kosakata ini dapat diobservasi secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan permainan. Pada tahapan ini dapat dilihat bagaimana anak diajak untuk membuat kelompok yang kemudian anak-anak bermain kartu kosakata, sehingga anak mampu bermain kartu kosakata dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasanya dengan baik sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kartu kosakata diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas perbendaharaan kata anak usia dini, sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran lain seperti bercerita, bermain bersama dengan temannya, dan kegiatan-kegiatan yang ada pada lembaga kelompok bermain. Maka upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui bermain kartu kosakata memberikan wacana yang relevan untuk dapat dilaksanakan pada lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini.

3. Conclusion

Upaya memperkaya kosakata pada anak usia dini perlu dilakukan secara terus menerus melalui berbagai media. Untuk dapat memperoleh hasil pembelajaran kosakata yang optimal, pendidik perlu membekali peserta didik dengan kata-kata yang berkaitan dengan bidang tertentu. Dalam setiap bidang ilmu digunakan kata-kata khusus. Upaya pemerikayaan kosakata dapat diperoleh melalui kegiatan bermain kartu kosakata.

Teknik kartu kosakata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kosakata bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya sendiri. Berdasarkan kajian teori dan pembahasan pada bab 2, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini di kelompok bermain dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kartu kosakata.

4. References

- [1] Arumi Safitri F, (2008). *Kajian Psikologis Dalam Memilih Permainan Kreatif yang Merangsang Perkembangan Anak Usia Dini*. FIP UNY Yogyakarta
- [2] Dwi. 2011. *Pengertian Kosakata*. [Http: //iidwi_jo.blogspot.com](http://iidwi_jo.blogspot.com).
- [3] Dyah Ayu S, (2010). *Pengembangan Alat Permainan Kosakata untuk Menumbuhkan Kemampuan Berbahasa Anak TK*. FIP UNY Yogyakarta
- [4] Hamalik, Oemar, (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- [5] Kelompok PAUD BPPLSP, (2007). *Pembelajaran Bahasa*, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Jawa Tengah
- [6] Mayke Sugianto, (1995). *Bermain Mainan dan Permainan*. Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta
- [7] Muthmainah, (2008). *Bermain dan permainan*, FIP. Universitas Negeri Yogyakarta
- [8] Rosmalia Dewi, (2005). *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan, Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan, Jakarta
- [9] Sanjaya, Wina, (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran. Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- [10] Suhartono, (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Jakarta
- [11] Sofia Hartati, (2007). *How To Be a good Teacher dan to be a good mother*, Enno. Jakarta: Media Jakarta
- [12] Tim Pustaka Famalia, (2006). *Menepis Hambatan Tumbuh kembang*. Yogyakarta: Kanisius.