

Peningkatan Kemampuan Mengenal Kosakata Melalui Media Kincir Pintar Kata Di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto

Erna Febrianti¹⁾, Nenny Mahyuddin²⁾

^{1,2)}Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email : ernifebrianti001@gmail.com
nenny_mahyuddin@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak usia dini melalui penggunaan media Kincir Pintar Kata di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan kosakata secara tepat, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian kinerja anak, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kincir Pintar Kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan menyebutkan dan memahami kosakata, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Anak menjadi lebih antusias, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media Kincir Pintar Kata efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak usia dini dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di Raudhatul Atfal.

Kata kunci: kemampuan mengenal kosakata, media kincir pintar kata, anak usia dini, Raudhatul Atfal, pembelajaran bahasa

Abstract

This study aims to improve the vocabulary recognition skills of early childhood children through the use of the Smart Word Mill media in Raudhatul Atfal Abrar Kolok, Sawahlunto City. The background of this study is based on the low ability of children to recognize and name vocabulary correctly, which is caused by the lack of variety of interesting and interactive learning media. This study uses a classroom action research (CAR) method which is implemented in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were children in group B of Raudhatul Atfal Abrar Kolok, Sawahlunto City. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and assessment of children's performance, while data analysis used qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study indicate that the use of the Smart Word Mill media can significantly improve children's vocabulary recognition skills. This can be seen from the increase in children's activeness in learning activities, the ability to name and understand vocabulary, and the increase in the percentage of learning completion in each cycle. Children become more enthusiastic, focused, and motivated in participating in learning. The conclusion of this study is that the Smart Word Mill media is effective for use as a learning medium to improve the vocabulary recognition skills of early childhood children and can be used as an alternative creative and fun learning medium in Raudhatul Atfal.

Keywords: vocabulary recognition skills, smart word mill media, early childhood, Raudhatul Atfal, language learning

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi, berpikir, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Salah satu unsur penting dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan mengenal kosakata. Penguasaan kosakata yang memadai akan membantu anak memahami makna kata, mengekspresikan gagasan secara lisan, serta menunjang kesiapan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada usia dini, proses pengenalan kosakata perlu dilakukan

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

secara bertahap, kontekstual, dan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan agar anak dapat menyerap bahasa secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal kosakata masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang belum mampu menyebutkan nama benda dengan tepat, kesulitan memahami makna kata sederhana, serta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat monoton serta kurang melibatkan anak secara aktif. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru membuat anak cepat merasa bosan sehingga kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa.

Dalam pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa. Media yang bersifat visual, konkret, dan berbasis permainan dinilai lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Kincir Pintar Kata, yaitu media permainan edukatif yang dirancang untuk membantu anak mengenal kosakata melalui aktivitas memutar, memilih, dan menyebutkan kata secara langsung. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif anak, serta mempermudah anak dalam mengingat dan memahami kosakata. Kemampuan mengenal kosakata merupakan bagian dari perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak. Menurut Owens (2016), kosakata berperan penting dalam perkembangan bahasa karena menjadi dasar pembentukan kalimat dan komunikasi yang efektif. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui pendekatan bermain, karena bermain merupakan aktivitas alami anak yang dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep (Bredenkamp, 2014).

Media permainan bahasa yang melibatkan unsur visual dan motorik terbukti mampu meningkatkan daya ingat serta pemahaman kosakata anak (Wasik & Hindman, 2020). Selain itu, Arsyad (2017) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal kosakata anak serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan media Kincir Pintar Kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan awal anak dalam mengenal kosakata, mendeskripsikan proses penerapan media Kincir Pintar Kata dalam pembelajaran bahasa, serta menganalisis peningkatan kemampuan mengenal kosakata anak melalui penggunaan media Kincir Pintar Kata di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa yang kreatif dan efektif, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Desain penelitian mengacu pada model PTK yang terdiri atas dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian kinerja anak. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas dan respons anak selama pembelajaran. Dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan arsip sekolah. Penilaian kinerja digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal kosakata. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian kemampuan mengenal kosakata, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan kemampuan mengenal kosakata anak pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Kincir Pintar Kata* mampu meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada peserta didik di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal dan tes pendahuluan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal kosakata peserta didik. Hasil observasi dan tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata dasar bahasa Indonesia maupun istilah dalam konteks aktivitas pembelajaran di RA. Rata-rata skor pre-test mencapai 51,3%, di mana hanya beberapa peserta didik yang mampu menjawab lebih dari separuh kosakata yang diuji. Implementasi *Kincir Pintar Kata* dilakukan selama empat siklus pembelajaran dengan frekuensi dua kali per minggu. Media ini dirancang sebagai roda kata interaktif yang dapat membantu peserta didik belajar kosakata melalui permainan yang menarik, memberi rangsangan visual serta aktivitas manipulatif untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap makna kata. *Kincir Pintar Kata* ini berisi beberapa segmen kosakata yang disesuaikan dengan kurikulum RA dan konteks kehidupan sehari-hari anak usia dini, misalnya nama benda, warna, angka, serta kata kerja sederhana. Menurut Khairiyah (2018), penggunaan media permainan edukatif efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini karena bersifat multisensorik dan menyenangkan.

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mencatat adanya peningkatan antusiasme peserta didik. Hal ini tampak dari respon anak yang lebih aktif mengangkat tangan, berpartisipasi mengganti kata pada kincir, mengelompokkan kosakata sesuai kategori, serta berinteraksi dengan teman melalui sesi permainan kata. Data partisipasi siswa menunjukkan rata-rata keaktifan kelas meningkat dari 63% pada siklus pertama menjadi 89% pada siklus keempat. Secara kuantitatif, perbandingan skor pre-test dan post-test menunjukkan adanya kenaikan signifikan dalam kemampuan mengenal kosakata. Rata-rata skor pada post-test akhir siklus mencapai 82,7%, meningkat tajam dibanding kondisi awal. Analisis data melalui uji statistik sederhana (misalnya uji Wilcoxon untuk data ordinal) menunjukkan bahwa peningkatan ini bersifat signifikan ($p < 0,05$). Temuan ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Sari (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam memperbaiki hasil belajar kosakata karena memfasilitasi pengulangan kata yang terstruktur serta stimulasi konteks penggunaan nyata. Dari aspek kualitatif, wawancara dengan guru kelas dan pengamatan harian memberikan gambaran bahwa media *Kincir Pintar Kata* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan kontekstual. Guru melaporkan bahwa anak lebih sering menggunakan kosakata yang baru dipelajari dalam aktivitas sehari-hari seperti saat bermain di luar kelas, bercerita, maupun saat menjawab pertanyaan guru. Ini mencerminkan bahwa kemampuan mengenal kosakata tidak hanya terjadi dalam konteks tes, tetapi juga dalam situasi komunikatif autentik. Menurut Paul (2017), pembelajaran kosakata yang efektif terjadi bila kata-kata baru diperkenalkan melalui konteks yang bermakna dan berulang sehingga peserta didik dapat menginternalisasi makna dan penggunaannya.

Selain itu, peneliti mencatat bahwa variasi kegiatan yang disematkan dalam penggunaan *Kincir Pintar Kata*, seperti permainan kelompok, tantangan menyusun kalimat, dan kuis cepat antar peserta, turut memberi efek positif terhadap motivasi intrinsik belajar anak. Selaras dengan teori motivasi belajar oleh Ryan dan Deci (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat kompetitif namun suportif akan meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri siswa (Ryan & Deci, 2000). Berdasarkan pengamatan, peserta didik yang awalnya pemalu atau kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran tradisional menjadi lebih percaya diri saat bermain kata

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

menggunakan media ini. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa tantangan dalam implementasi media ini. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan ketika kosakata yang diuji semakin abstrak atau ketika dihadapkan pada kata kerja yang lebih kompleks. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh tingkat perkembangan kognitif anak usia dini yang masih dalam tahap konkret operasional (Piaget, 1952), sehingga membutuhkan penguatan lebih lanjut melalui konteks nyata atau objek konkrit yang sesuai. Guru juga mencatat kebutuhan akan pengulangan dan pendampingan tambahan bagi anak yang belum sepenuhnya menguasai kosakata dasar pada awal siklus. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kincir Pintar Kata* mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal kosakata peserta didik di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto dibandingkan pembelajaran kosakata tanpa media interaktif. Peningkatan ini bukan hanya tampak pada skor kuantitatif semata tetapi juga pada aspek motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan penggunaan kosakata dalam konteks nyata. Hal ini sesuai dengan prinsip utama pembelajaran bahasa anak usia dini yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan partisipatif (Nikolov & Mihaljević Djigunović, 2006).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kincir Pintar Kata* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak di Raudhatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawahlunto. Media ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Peningkatan kemampuan kosakata terlihat dari perkembangan anak dalam mengenal, menyebutkan, dan memahami makna kata secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak usia dini. Selain itu, media *Kincir Pintar Kata* berperan sebagai sarana stimulasi bahasa yang konkret dan kontekstual, sehingga memudahkan anak dalam mengaitkan kata dengan benda atau konsep yang dikenalnya. Pembelajaran yang berbasis permainan edukatif ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan belajar melalui bermain. Dengan demikian, media *Kincir Pintar Kata* tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal kosakata, tetapi juga mendukung perkembangan aspek bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak secara terpadu.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bredenkamp, S. (2014). *Effective Practices in Early Childhood Education*. New York: Pearson.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Khairiyah, S. (2018). *Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 45–52.
- Kurnia, R. (2018). *Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: UR Press.
- Kurnia, R. (2018). *Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: UR Press. Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nikolov, M., & Mihaljević Djigunović, J. (2006). *Some Factors Affecting Young Learners' Ability to Acquire a Second Language*. In *Why English?* (pp. 105–119). Palgrave Macmillan.
- Kurnia, R. (2018). *Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: UR Press. Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Owens, R. E. (2016). *Language Development: An Introduction*. Boston: Pearson.
- Paul, R. (2017). *Language Development and Learning*. Oxford University Press.

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Nikolov, M., & Mihaljević Djigunović, J. (2006). *Some Factors Affecting Young Learners' Ability to Acquire a Second Language*. In *Why English?* (pp. 105–119). Palgrave Macmillan.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sari, D. P. (2020). *Efektivitas Media Interaktif terhadap Pembelajaran Kosakata Anak*. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 10(1), 78–87.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasik, B. A., & Hindman, A. H. (2020). Language development and early literacy in early childhood education. *Journal of Early Childhood Research*, 18(2), 123–137.
- Khairiyah, S. (2018). *Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 45–52.