

Belajar Kosakata melalui Kegiatan Bermain bagi Anak Usia Dini

Siti Hanifah¹, M Solehuddin²

¹ Indonesian Education University; sitihanifah@upi.edu

² Indonesian Education University; solehuddin@upi.edu

Keywords:

Early Childhood, Learning and Playing, Children's Vocabulary.

Abstract: This research is motivated by the problem of learning vocabulary through play activities. This study aims to find out vocabulary learning in early childhood children can have knowledge, communication skills, imagination skills, role play and new experiences they have in playing. This research method is Systematic Literature Review. The data collection technique used in this research is secondary data. Articles were obtained from academic databases, namely Google Scholar with the keywords role learning while playing, playing for children, vocabulary, and early childhood education. The data used in this research is secondary data. Secondary data sources were obtained in the form of national reputable journal articles and proceedings with a predetermined theme. The articles reviewed were published in the last 10 years from 2013-2023. To find the research objectives, it is necessary to review the collected articles. After systematic review, sixty articles were obtained. Then, they were analyzed and identified in accordance with the theme, namely learning vocabulary through play activities. Based on the results of the study, it is known that vocabulary learning through play is seen from the activities or materials taught by teachers to students, the role of teachers and students when doing play activities and the evaluation after vocabulary learning through play for early childhood. The implication of the research is that it is necessary to improve vocabulary through play activities must use learning media so that children feel interest and enthusiasm in learning.

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Belajar dan Bermain, Kosakata Anak.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui belajar kosakata pada anak usia dini anak dapat memiliki pengetahuan, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berimajinasi, bermain peran dan pengalaman baru yang dimilikinya dalam bermain. Metode penelitian ini adalah *Systematic Literature Review*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Artikel didapatkan dari academic database yaitu Google Scholar dengan kata kunci peran belajar seraya bermain, bermain untuk anak, kosakata, dan pendidikan anak usia dini. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber data sekunder didapatkan berupa artikel jurnal berputasi baik nasional dan prosiding dengan tema yang sudah ditentukan. Artikel yang dikaji diterbitkan dalam 10 tahun terakhir ini dari 2013-2023. Untuk menemukan tujuan penelitian, maka diperlukan mengkaji artikel yang dikumpulkan. Setelah dikaji secara sistematis didapatkan enam puluh artikel. Kemudian dianalisis dan diidentifikasi yang sesuai dengan tema yaitu belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa belajar kosakata melalui kegiatan bermain dilihat dari aktivitas-aktivitas atau materi yang diajarkan oleh guru kepada murid, peran guru dan murid ketika melakukan aktivitas bermain dan adanya evaluasi setelah dilakukannya belajar kosakata melalui bermain bagi anak usia dini. Implikasi penelitian adalah diperlukan dalam meningkatkan kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain harus menggunakan media pembelajaran agar anak merasa minat dan semangat dalam belajar.

DOI: <https://doi.org/10.52593/kid.01.1.01>

Naskah diterima: 5 Agustus 2023, direvisi: 22 Agustus 2023, disetujui: 30 Agustus 2023

PENDAHULUAN

Masa Keemasan (*Golden Age*) merujuk pada periode waktu dalam sejarah di mana suatu budaya, peradaban, atau bidang tertentu mencapai puncak kejayaan dalam hal prestasi, inovasi, dan kemajuan. Istilah ini sering digunakan



untuk menggambarkan periode tertentu di mana pencapaian budaya, seni, ilmu pengetahuan, teknologi, atau ekonomi mencapai tingkat ketinggian yang luar biasa. Masa Keemasan dapat ditemukan dalam berbagai konteks sejarah dan peradaban di seluruh dunia. (Hapsari, 2016).

Stimulus perkembangan sangat penting, karena itu adalah kunci untuk mendorong pertumbuhan optimal dan potensi penuh dalam setiap individu. Stimulus yang digunakan untuk anak biasanya dengan bermain. Bermain adalah cara alami dan penting bagi anak-anak dan bahkan orang dewasa untuk menjelajahi dunia, mengembangkan keterampilan, mengasah imajinasi, dan membangun hubungan sosial. Bermain dilakukan untuk menstimulus perkembangan yang akan menjadi sebuah peningkatan yang terjadi pada anak sejak dini. Sejalan dengan pernyataan (Wiwik Pratiwi, 2017) melalui kegiatan bermain terjadinya proses yang kreatif dan interaktif di mana seseorang dapat mengekspresikan diri, belajar melalui pengalaman, dan mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial, dan emosional secara menyenangkan dan bermakna.

Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka, baik itu motorik halus (seperti menggambar atau merangkak) maupun motorik kasar (seperti berlari, melompat, dan bermain bola). Ini membantu membangun kekuatan otot, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Bermain memberi anak kesempatan untuk belajar tentang interaksi sosial, berbagi, bekerja sama, dan memahami emosi. Mereka belajar bagaimana berkomunikasi, membangun persahabatan, dan mengelola konflik dengan cara yang sehat Ardini & Lestaringrum (2018).

Kegiatan bermain memberikan dorongan penting bagi perkembangan holistik anak-anak. Ini adalah metode alami yang memungkinkan mereka untuk belajar, tumbuh, dan mengembangkan diri dalam berbagai aspek kehidupan. Bermain melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan mainan, bahan-bahan kreatif, atau bahkan dengan teman-teman. Ini merangsang perkembangan kognitif anak dengan mendorong pemahaman tentang konsep seperti bentuk, ukuran, warna, dan hubungan sebab-akibat. Bermain juga mendorong pemecahan masalah dan berpikir kritis saat anak mencoba mengatasi tantangan dalam permainan.

Aspek perkembangan pada anak ada enam. Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari enam aspek tersebut. Cara yang harus dilakukan mengenalkan bahasa pada anak dengan mengajarkan kosakata. Pembelajaran kosakata dapat dilakukan di rumah, sekolah, lingkungan luar, dan lainnya.

Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah perkembangan bahasa. Bermain bisa membantu anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan anak memecahkan permasalahan sehingga membantu anak untuk berpikir secara kritis. Langkah awal mengenalkan bahasa adalah belajar kosakata. Belajar kosakata bisa dilakukan di rumah, sekolah, ataupun lingkungan luar rumah. Kosakata adalah kumpulan kata-kata atau istilah yang dimiliki oleh seseorang atau dalam suatu bahasa. Ini mencakup semua kata yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mengungkapkan ide, berbicara tentang objek, peristiwa, atau konsep. Kosakata mencakup berbagai jenis kata, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata ganti, dan banyak lagi. Penguasaan kosakata yang luas penting untuk berkomunikasi dengan efektif dalam bahasa tertentu, baik secara lisan maupun tertulis. (Markus, 2018).

Jamaris dalam penelitian (Hanifah, 2022) mengungkapkan karakteristik kosakata anak usia 5 dan 6 tahun adalah anak-anak pada tahap ini mengalami peningkatan besar dalam kosa kata mereka. Mereka mampu mengenali, memahami, dan menggunakan berbagai kata dengan lebih luas dan tepat. Kemampuan mereka untuk mengaitkan kata dengan objek, tindakan, dan konsep semakin menguat, memungkinkan mereka untuk berbicara tentang pengalaman dan perasaan mereka secara lebih terperinci. Anak usia 5-6 tahun juga mulai menggunakan kata-kata yang lebih deskriptif, seperti kata sifat untuk menggambarkan objek, dan kata kerja untuk menyampaikan aktivitas atau peristiwa. Selain itu, mereka mampu menggunakan kata benda jamak dan mengerti konsep hubungan waktu, seperti kata-kata yang mengacu pada masa lalu, sekarang, dan masa depan. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam percakapan yang lebih kompleks dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitar mereka.

Aktivitas yang paling umum dilakukan oleh anak adalah bermain, sebab bagi mereka, bermain memiliki tingkat nilai yang setara dengan belajar dan bekerja pada orang dewasa. Melalui bermain, potensi dalam diri anak dapat dikeluarkan dan dikembangkan. Bermain mampu menjadi metode untuk

mengubah energi potensial yang dimiliki oleh anak. Mempelajari kosakata melalui proses bermain memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya serta berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitarnya. Faktor ini diinduksi oleh kenyataan bahwa bermain memberikan anak kebahagiaan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Maka dari itu, penting untuk mengadopsi pendekatan belajar kosakata melalui aktivitas bermain. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana proses pembelajaran kosakata dilakukan melalui bermain pada anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review*. Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Pencarian artikel dilakukan selama 1 (satu) bulan yaitu di bulan Maret 2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber data sekunder didapatkan berupa artikel jurnal bereputasi baik nasional dan prosiding dengan tema yang sudah ditentukan. Artikel didapatkan dari database yaitu *Google Scholar* dengan kata kunci belajar melalui bermain, bermain untuk anak, kosakata, dan pendidikan anak usia dini. Artikel yang dikaji diterbitkan dalam 10 tahun terakhir ini dari 2013-2023.

Untuk menemukan tujuan penelitian, maka diperlukan adanya kajian artikel yang dikumpulkan. Artikel yang terkumpul diseleksi berdasarkan (1) artikel yang dikaji adalah artikel berbahasa Indonesia dan Inggris, (2) artikel yang dikumpulkan minimal 10 tahun terakhir, (3) dan memiliki kelengkapan body artikel berupa; judul, penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, dan referensi. Setelah dikaji secara sistematis didapatkan enam puluh artikel. Kemudian dianalisis dan diidentifikasi yang sesuai dengan tema yaitu belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Selanjutnya didapatkan 12 jurnal yang akan dianalisis ke dalam tulisan ini. Tujuan analisis data untuk mendapatkan informasi tentang belajar kosakata melalui kegiatan bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian literatur melalui publikasi di database dan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, penulis telah mendapatkan 60 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Dua belas artikel yang memenuhi kriteria terbagi menjadi tiga sub pembahasan

berdasarkan topik literature review yaitu teori belajar kosakata melalui kegiatan bermain (2 artikel) dan belajar kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain (10 artikel).

Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap sumber bacaan atau referensi yang berkaitan dengan belajar kosakata melalui kegiatan bermain pada anak usia dini yang berupa artikel-artikel penelitian dari beberapa jurnal dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh baik dari belajar kosakata melalui kegiatan bermain pada anak usia dini.

Tabel 1. Deskripsi Data Analisis

Penulis, (Tahun) Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Hayati, S. (2021) Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif <i>library research</i>	Penelitian ini menyatakan bahwa dengan bermain dan permainan dapat memberi sumbangan positif terhadap perkembangan anak usia dini yaitu dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan.
Syamsiyah, L. (2022) Efektivitas Media Fuzzy Felt Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini	Kuantitatif dengan desain <i>one group pretest posttest design</i>	Hasil penelitian penerapan media fuzzy felt efektif mempengaruhi kemampuan kosakata bahasa anak yang ditunjukkan dengan meningkat dan berkembangnya kemampuan kosakata bahasa anak yang dapat dilihat bahwa anak mulai percaya diri saat melakukan kegiatan.
Ilhami, B. S. (2019) Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun.	R&D dengan menggunakan model pengembangan tipe <i>Borg and Gall</i>	Hasil penelitian bahwa anak berkembang sesuai harapan dengan menggunakan produk permainan kuda anak secara klasikal diperoleh data bahwa produk pengembangan permainan kuda bisik berupa media permainan dan evaluasi mampu untuk meningkatkan kemampuan

		pembendaharaan kosakata benda anak usia 5-6 tahun.
Lestariningsih, M.D. (2021) Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft	<i>Research and Development</i>	Hasil penelitian bahwa media Wayang Papercraft layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena memudahkan anak usia dini memahami materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan kosakata pada anak usia dini. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga pemahaman anak dalam belajar akan meningkat.
Andriyani, R. (2018) Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini	Kuantitatif desain penelitian adalah <i>one group pretest-posttest design</i>	Hasil penelitian bahwa perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Metode bercerita dapat berpengaruh terhadap kemampuan kosakata anak. Dengan cerita yang dikemas dan disajikan secara menarik anak akan memiliki ketertarikan terhadap kelanjutan cerita yang diberikan. Sehingga akan ada feedback atau timbal balik antara pesan yang telah disampaikan oleh guru dalam bentuk cerita dengan apa yang diterima oleh anak.
Buadanani. (2021) Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian bahwa penguasaan kosa kata pada anak kelompok B di TK bahwa permainan pancasila lima dasar ini merupakan permainan yang dapat meningkatkan kosa kata anak.

Tradisional		
Pancasila	Lima	
Dasar		
Hanifah, S. (2023)	Kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian ini
Pembelajaran	Eksperimen	pembelajaran kosakata melalui
Kosakata Melalui	Tunggal (<i>Single</i>)	aplikasi <i>LearningApps</i>
Aplikasi	<i>Subject Research</i>)	berpengaruh dapat meningkatkan
<i>LearningApps</i> Bagi		pengetahuan kosakatanya. Setelah
Anak Usia Dini		pengolahan data meningkatnya
		persentase dan tidak adanya data
		yang overlap antara kondisi.
Mus'adah, N. L. (2020)	Kuantitatif	Hasil penelitian dikatakan bahwa
Pengaruh		permainan kartu bergambar
Permainan Kartu		berpengaruh pada pemerolehan
Gambar Pada		kosa kata anak. Dari data yang
Pemerolehan Kosa		terkumpul dan dari hasil
Kata Anak Usia 5-		perhitungan data setiap treatment
6 Tahun		dapat diketahui atau menunjukkan
		bahwa peningkatan pemerolehan
		kosa kata setelah dilakukan
		perlakuan dengan permainan
		kartu gambar.
(Thamrin & Yuniarni, 2017)	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil dari penelitian menunjukan
Meningkatkan		bahwa meningkatkan kosa Kata
Kosa Kata Bahasa		Bahasa Inggris anak usia dini
Inggris Anak Usia		melalui <i>Total Physical Response</i>
Dini Melalui Total		<i>Method</i> terlihat dari respon yang
<i>Physical Response</i>		ditunjukkan anak sangat baik dan
<i>Method</i>		anak sangat tertarik dalam
		mempelajari kosakata bahasa
		Inggris melalui TPR.
Yohana, M. (2013)	Penelitian tindakan kelas	Hasil dari penelitian ini adalah
Bercerita Dengan		keterampilan kosakata anak TK
Gambar Untuk		Mardisiwi Seborokrapyak
Meningkatkan		Kecamatan Banyuurip dari
Kosakata Anak		Purworejo dapat ditingkatkan

Usia Dini		setelah belajar mendongeng dengan gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil perubahan pada setiap siklusnya.
Susanti, N. L. (2021)	<i>Research and Development</i>	Hasil penelitian bahwa media flash card berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media flash card berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring.
Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini		
Fijriani, C. (2020)	Kualitatif deskriptif	Hasil penelitian ini menunjukkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa penerapan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. Hal tersebut dapat dilihat bahwa hasil penelitian setelah dilakukan metode bermain peran, anak mengalami peningkatan yang baik.
Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone.		

Teori Bermain Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil telaah review artikel yang telah dilakukan, bahwa belajar kosakata dari kegiatan bermain pada anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulus pada anak lalu direspon oleh anak melalui kegiatan bermain (Susantini, 2021). Bermain bisa dilakukan dengan cara berjalan, berlari, melompat, menggambar, menyanyi, atau bahkan memanjat pohon. Selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa dari kegiatan bermain ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Dikarenakan pengetahuan pertama yang didapatkan dalam kehidupannya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain.

Pemikiran dari salah satu penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain anak akan berpikir secara kritis dan memecahkan permasalahan saat kegiatan berlangsung (Hayati, 2017). Bermain sangat penting sebagai acuan untuk langkah kedepannya menentukan anak sudah berkembang atau belum berkembang. Setiap aktivitas bermain memiliki arti penting dan anak akan merasa *have fun* dan senang melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Belajar Kosakata Melalui Aktivitas-aktivitas Bermain

Pada anak usia dini bermain merupakan sebuah alur aktivitas bertujuan agar anak dapat mengekspresikan emosi yang ada dalam dirinya. Selama kegiatan bermain terdapat unsur kesenangan, kebahagiaan, pengontrolan emosi yang akan dilalui oleh anak. Kegiatan bermain ini memang suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang hasilnya anak akan merasa senang dan mendapatkan pengalaman yang berharga (Ilhami, 2019). Selain itu dalam kegiatan belajar seraya bermain anak, sebenarnya secara tidak sengaja anak sedang memainkan peran. Selaras dengan penelitian (Fijriani, 2020) bermain peran adalah permainan yang aktif dan efektif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa karena dalam kegiatan bermain peran guru dapat lebih banyak menciptakan sebuah peran sehingga anak mendapatkan perannya masing-masing. Ketika anak mendapatkan peran anak akan secara aktif menirukan seorang tokoh, berdialog secara langsung dengan begitu

kemampuan kosakatanya akan semakin banyak yang diketahui anak dalam kegiatan bermain peran.

Pertama kali anak-anak belajar bahasa saat terlahir ke dunia ini. Seorang bayi yang baru lahir hanya bisa menangis untuk mengungkapkan keinginannya pada ibu atau orang dewasa. Hal itu disebut pertama kali anak belajar bahasa sejak bayi (Andriyani, 2018). Dalam konteks sudah menuju anak usia dini, anak juga belajar bahasa dengan cara mengenalkan kosakata. Meningkatkan kosakata pada anak harus dilakukan dengan cara yang kreatif dan unik agar anak mau untuk belajar seraya bermain sehingga diperlukan pemberian stimulasi secara kreatif dan inovatif yang dilakukan agar anak mulai perlahan kosakatanya meningkat (Hanifah, 2022). Kemudian ada media sebagai bahan untuk meningkatkan kosakata pada anak, dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kosakata pada anak. Media, metode, dan strategi pembelajaran juga memudahkan seorang guru menyampaikan pesan belajar pada anak Lestariningsih & Parmiti (2021) Purnamasari (2018). Media pembelajaran bertujuan sebagai media belajar untuk anak usia dini dalam aktivitas-aktivitas bermain yang akan meningkatkan kosakatanya dan membuat anak merasa senang dan menemukan hal yang baru di dalam kehidupannya di masa kanak-kanak.

Dalam penelitian Syamsiyah & Diana (2022) media *fuzzy felt* sebagai media kegiatan bermain yang berfungsi untuk meningkatkan kosakata untuk anak usia 3-4 tahun. Media ini menggunakan beberapa variasi tema dan memiliki papan magnet sehingga memudahkan anak dalam belajar kosakata. Media ini merupakan inovasi media sederhana yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran secara sederhana namun kreatif. Peran guru dalam penelitian ini sebagai fasilitator, guru menyiapkan aktivitas bermain *fuzzy felt* dan peran anak akan belajar melalui media tersebut. Hasil evaluasi dari penelitian ini adalah keberhasilan yang telah dicapai peneliti dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa anak terlihat dari semangat serta antusias anak-anak selama bermain dengan media *fuzzy felt* berlangsung.

Bermain menggunakan permainan pancasila lima dasar juga dapat meningkatkan kosakata pada anak sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Buadanani & Suryana (2021). Bermain dengan permainan pancasila lima dasar sangat efektif, inovatif, interaktif dan menyenangkan. Belajar kosakata dalam permainan ini disesuaikan dengan tema-tema yang sudah ada di sekolah. Peran guru pada penelitian ini sebagai fasilitator dan motivator sedangkan peran anak, anak bermain permainan tradisional pancasila lima dasar untuk meningkatkan kosakatanya. Selama kegiatan guru/peneliti mengobservasi dan mendokumentasikan kegiatan tersebut. Pada akhir kegiatan diulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak yang berani menjawab pertanyaan dengan tepat. Hasil evaluasi dari kegiatan bermain ini adanya peningkatan dari kosakata anak dari kegiatan bermain ini. Perkembangan bahasa anak dapat berkembang melalui stimulasi. Salah satu stimulasi yang dapat membantu perkembangan bahasa anak adalah melalui permainan.

Kegiatan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata anak usia 5-6 tahun dalam penelitian (Mus'adah, 2020) dapat meningkatkan kosakata anak. Peran guru dalam penelitian ini membimbing dan mengajarkan anak, sedangkan peran anak meningkatkan kosakatanya dengan cara bermain. Hasil evaluasi penelitian ini adalah dari data yang dikumpulkan adanya pengaruh dari bermain kartu gambar pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan oleh gurunya dalam kegiatan tersebut.

Media pembelajaran dapat menggunakan *Total Physical Response Method* media yang dapat meningkatkan kosakata anak usia 5-6 tahun yang diteliti oleh Thamrin & Yuniarni (2017). Media pembelajaran ini guru mengajarkan kosakata Bahasa Inggris. Guru mengajarkan kosakata bahasa inggris pada anak dan anak mempelajari kosakata bahasa inggris melalui pengalaman yang telah ia dapatkan dari penjelasan gurunya. Hasil evaluasi dari penelitian menunjukkan bahwa rencana pembelajaran sudah tersusun dengan baik melalui rencana kegiatan harian, adanya respon yang baik dari anak dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris saat bermain.

Meningkatkan kosakata bisa dilakukan oleh guru dengan cara bercerita dengan gambar. Anak belajar kosakata melalui media bercerita dengan gambar. Media telah disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai (Yohana, 2013). Selain mengajar hal yang dilakukan dan peran guru pada anak adalah membimbing dan memotivasi anak dalam kegiatan bercerita dengan gambar. Anak distimulus agar meningkatkan kosakatanya. Hasil evaluasi dalam penelitian ini media pembelajaran sebagai aktivitas bermain bertujuan untuk anak belajar sehingga meningkatkan kosakata anak, ia akan lebih cepat belajar kosakatanya karena belajar yang dilakukan tidak membosankan dan menumbuhkan motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang sudah dituliskan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan, belajar kosakata melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan kosakata pada anak usia dini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik perhatian anak seluruh aspek perkembangan akan berkembang dan bertumbuh sesuai hasil yang diinginkan. Meningkatnya kemampuan kosakata pada anak melalui kegiatan-kegiatan bermain sejalan dengan teori pemerolehan bahasa pada anak yaitu teori Behaviorisme. Pemikiran teori Behaviorisme mengemukakan bahwa perilaku bahasa pada seseorang dapat terlihat langsung secara berkaitan dengan stimulus dan respon yang telah diberikan melalui kegiatan bermain Syamsiyah & Diana (2022). Kegiatan bermain bisa menggunakan stimulus dan respon untuk meningkatkan kosakata. Oleh karena itu, belajar kosakata melalui bermain dapat meningkatkan kosakata anak usia dini secara baik, efektif, dan anak merasa tertarik untuk belajar. Kosa kata juga merupakan bagian dari proses anak dalam menguasai Bahasa (Purnamasari: 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis artikel-artikel yang telah dikemukakan, penulis merangkum keseluruhnya bahwa dengan belajar kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain dapat memperkuat ingatan pada anak, anak dapat memahami permasalahan dalam kegiatan berlangsung, guru memiliki peran dan anak juga memiliki peran dalam pembelajaran,

pembelajaran tidak cepat bosan, dan anak dapat menambah pengalaman melalui aktivitas-aktivitas bermain yang telah dilakukan. Diperlukan dalam meningkatkan kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain harus menggunakan media pembelajaran agar anak merasa minat dan semangat dalam belajar. Respon anak dalam artikel-artikel tersebut sangat baik, bagus, dan antusias dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran anak dapat termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran belajar kosakata melalui bermain sangat efektif dilakukan.

REFERENSI

- Andriyani, R., Masrul, M., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.3>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3).
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067–2077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Citra Fijriani, & Selia Dwi Kurnia. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Hanifah, S. (2022). *Pembelajaran Kosakata Melalui Aplikasi LearningApps Bagi Anak Usia Dini*. 2(1), 286–290. http://repository.upi.edu/id/eprint/77274%0Ahttp://repository.upi.edu/77274/31/S_PAUD_1806753_Chapter1.pdf
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Index.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.19866>

- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Markus, N., Kusmiyati, K., & Sucipto, S. (2018). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Fonema*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>
- Nur laili Mus'adah, & Ahmad Fachrurrazi. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 43–51. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517>
- Purnamasari, Rika. (2014). *Efektivitas Penggunaan Metode Mimicry Memorization dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal kosa Kata Bahasa Arab*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia : Tidak diterbitkan.
- Purnamasari, Rika. (2018). Strategi Pembelajaran Mnemonic untuk Meningkatkan Memori Siswa. *Sipatahoenan South East Asian Journal for Youth, Sport & Health Education*.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2700–2710. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1421>
- Thamrin, M., & Yuniarni, D. (2017). Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Total Physical Response Method. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 1–14.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yohana, M. I. dan K. L. (2013). Bercerita Dengan Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 5(11), 7.