

PEMANFAATAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI RA AL JANNAH JAKARTA UTARA

Siti Juwariah¹, Susanto², EE Junaedi Sastradiharja³

^{1, 2, 3}Universitas PTIQ Jakarta, Jl. Lebak Bulus Raya No.2, Cilandak, Jakarta, Indonesia

Email: sitijuwariah428@gmail.com

Article History

Received: 29-11-2024

Revision: 04-12-2024

Accepted: 06-12-2024

Published: 08-12-2024

Abstract. This study aims to examine the use of picture word card media which is carried out with several methods or ways of recognizing vocabulary in each theme in improving early childhood reading and cognitive skills in RA Al Jannah. This study uses a qualitative approach with literature study methods and in-depth interviews. The instruments used are interview and observation sheets as well as several studies that examine the theme. The data produced are primary and secondary data. The data analysis carried out was to review the literature and triangulation of data based on the results of interviews and observations. The introduction of word cards is carried out every day consistently and repeatedly, picture word cards are also used in the form of games and also singing, there are several models of word cards used in RA Al Jannah, namely theme word cards, harmony word cards, fishing word cards, bingo word cards, and reminder card cards. The strategy for improving early childhood reading skills carried out with the media of picture word cards is in a gradual way, namely through a phonetic approach, syllable recognition, whole language, interactive and fun activities. Cognitive improvement strategies carried out in Ra various games, namely by means of word grouping games and memory games, examples of memory games carried out are games with reminder word cards, bingo word cards, picture guessing games, and fishing games with syllables.

Keywords: Picture Word Cards, Reading Ability, Aged Children Early

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media kartu kata bergambar yang dilakukan dengan beberapa metode atau cara mengenal kosakata disetiap tema dalam meningkatkan kemampuan membaca dan kognitif anak usia dini di RA Al Jannah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara dan observasi serta beberapa penelitian yang mengkaji tema tersebut. Data yang dihasilkan adalah data primer dan sekunder. Analisis data yang dilakukan adalah mengkaji literatur dan triangulasi data berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Pengenalan kartu kata dilakukan setiap hari secara konsisten dan berulang ulang, kartu kata bergambar juga digunakan dalam bentuk permainan dan juga nyanyian, ada beberapa model kartu kata yang digunakan di RA Al Jannah yaitu kartu kata tema, kartu kata serasi, kartu kata pancingan, kartu kata bingo, dan kartu kata pengingat. Strategi peningkatan kemampuan membaca anak usia dini yang dilakukan di dengan media kartu kata bergambar yaitu dengan cara bertahap yaitu melalui pendekatan fonetis, pengenalan suku kata, whole language, aktifitas interaktif dan menyenangkan. Strategi peningkatan kognitif yang dilakukan di Ra berbagai permainan yaitu dengan cara permainan pengelompokkan kata dan permainan memori contoh permainan memori yang dilakukan adalah yaitu permainan dengan kartu kata pengingat, kartu kata bingo, permainan tebak gambar, dan permainan pancingan dengan suku kata.

Kata Kunci: Kartu Kata Bergambar, Kemampuan Membaca, Anak Usia Dini

How to Cite: Juwariah, S., Susanto., & Sastradiharja, E. J. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Kognitif pada Anak Usia Dini di RA Al Jannah Jakarta Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 7705-7716. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2238>

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca dan kognitif sangat penting bagi anak usia dini karena masa awal perkembangan anak merupakan periode kritis dalam membentuk dasar-dasar kecerdasan, keterampilan dan pola pikir yang akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar dalam pembelajaran sepanjang hidup. Anak yang terampil membaca pada usia dini akan memiliki dasar yang kuat untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran di sekolah. Pentingnya kemampuan membaca bagi setiap individu menjadi perhatian penting semua kelompok usia, termasuk pada anak usia dini. Oleh karena itu pada tingkat anak usia dini ditemukan istilah literasi dini yang merupakan salah satu komponen dari (GLS) Gerakan Literasi Sekolah (Sarnoto, 2016).

Hasil-hasil penelitian ilmiah yang diterbitkan oleh beberapa perguruan tinggi mengungkap bahwa pengenalan membaca pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang tepat dan memiliki dampak positif yang besar bagi anak usia dini, diantaranya anak lebih siap mengikuti pelajaran pada jenjang lebih lanjut mudah berinteraksi dengan lingkungan dan dapat mengikuti kemajuan teknologi (Fadlullah, 2017). Dalam hal akademik, perkembangan kognitif yang baik dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sains, matematika, dan bahasa. Perkembangan kognitif yang baik juga berhubungan dengan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, termasuk keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Hal ini dapat memungkinkan individu untuk menganalisis informasi secara mendalam, membuat keputusan yang baik, dan memecahkan masalah (Hapsari & Hafidah, 2021).

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Sarnoto & Budiyaniti, 2021). Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan bagi anak usia dini menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya (Sarnoto, 2021).

Guru memegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, seorang guru senantiasa mengharapkan agar siswanya memiliki kemampuan membaca dengan baik (Sarnoto, 2012). Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses mengajar. Apalagi menyongsong era disrupsi saat ini guru harus lebih variatif dalam menghadirkan metode yang sesuai dengan perkembangan zaman. Guru

seringkali kurang memahami bagaimana cara mengajarkan membaca kepada anak-anak yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Hal ini dapat menghambat kemajuan anak dalam belajar membaca. Cara belajar anak usia dini berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Menurut Moeslichatoen “cara belajar anak adalah bermain seraya belajar (Riadil et al., 2020).

Pemanfaatan media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini dapat berfokus pada pentingnya perkembangan kognitif dan bahasa pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak sedang mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan memahami lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak-anak pada usia dini. Dengan demikian media visual pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di RA. Anak-anak usia dini mengalami perkembangan kognitif yang cepat. Ini adalah masa dimana mereka mulai mengembangkan keterampilan kognitif dasar seperti pola, pengklasifikasian objek, pemahaman abstrak sederhana dan peningkatan keterampilan kognitif dasar dan peningkatan daya ingat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam (Sarnoto, 2023). Dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder (Zed, 2008). Data primer adalah data yang berbentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya melalui observasi di lapangan. Data primer merujuk pada data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber aslinya untuk tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam konteks ini, data primer yang dapat dikumpulkan adalah sebagai berikut: Data dari observasi langsung peneliti mengamati dan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap anak-anak usia dini yang terlibat dalam penggunaan media kartu kata. Untuk data sekunder diperoleh dari penelitian yang mengkaji tema yang sesuai dengan penelitian ini.

Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media kartu kata dalam peningkatan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini di RA Al Jannah Cilincing Jakarta Utara. Berdasarkan pertimbangan, bahwa RA Al Jannah memiliki persyaratan untuk diteliti karena masih banyak anak yang belum bisa membaca secara baik sehingga perlu dibantu dengan media kartu kata bergambar. Adapun analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengkaji literatur dan triangulasi data berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

HASIL DAN DISKUSI

Pengelompokan kata yang disiapkan oleh Guru dengan membuat set kartu bergambar yang dikelompokkan berdasarkan tema tertentu, seperti hewan, buah-buahan, alat transportasi, atau benda di sekitar rumah. Anak-anak dapat belajar mengelompokkan kata-kata berdasarkan kategori, yang membantu mereka memahami hubungan antar objek. Kemampuan menerima pembelajaran berbeda-beda untuk masing-masing anak. Anak mempunyai karakter sendiri-sendiri untuk menerima pembelajaran sesuai dengan kematangan dan tingkat perkembangannya. Menurut Sujiono, anak harus diarahkan untuk menjadi pembelajar yang aktif, sehingga anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan pada lingkungan sekitar. Dari penjelasan di atas salah satu aspek dalam pembelajaran adalah kemampuan. Desmita mendefinisikan arti ability (kemampuan atau kecakapan) sebagai suatu potensi untuk menguasai keterampilan. Kemampuan merupakan suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil (Suwatno & Priansa, 2018). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau potensi seseorang individu untuk melakukan atau mengerjakan suatu hal yang ia inginkan atau keinginannya untuk menguasai keterampilan.

Mengelompokkan klasifikasi merupakan suatu cara pengelompokan atau pemilahan berdasarkan kategori-kategori tertentu. Pada proses mengelompokkan ini anak tidak hanya mengamati benda tetapi juga berpikir dengan cara mengklasifikasi Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek perkembangan yang penting terkait kemampuan berpikir anak. Kemampuan kognitif anak diperlukan dalam rangka mengembangkan pengetahuannya yang diperoleh melalui apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui seluruh indra yang dimilikinya. Perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak terlepas dari kemampuan mengklasifikasikan benda. Kemampuan kognitif diantaranya mengklasifikasikan benda adalah kemampuan berfikir anak dalam mengelompokkan benda baik berdasarkan warna, ukuran dan bentuk, serta mengelompokkan benda yang sama atau sejenis (Nuridayu et al., 2020). Menurut Piaget dalam (Desmita, 2012), perkembangan kognitif pada tahap praoperasional terjadi pada masa awal anak-anak yaitu saat berusia 2-7 tahun. Pada tahap ini kemampuan pengamatan sangat penting sebagai dasar dalam mengembangkan proses berpikir, melihat hanya menggunakan organ mata, sedangkan pengamatan melibatkan seluruh indera, menyimpan kesan lebih lama dalam memori dan meninggalkan sensasi yang membekas pada siswa. Dengan demikian perkembangan kognitif dapat berkembang dengan baik jika anak melakukan

pengamatan secara langsung terhadap lingkungan sekitarnya dengan melibatkan seluruh indranya sesuai cara gaya belajar mereka sendiri. Permainan mengelompokkan kartu kata berdasarkan jenis, Cara bermain yaitu (1) beberapa anak berlari memilih kartu kata yang ada di meja, (2) setelah memegang beberapa kartu, diklasifikasi berdasarkan kartu yang sejenis sesuai tulisan yang dibuat oleh guru, misalnya kartu hewan, kartu tanaman, dan kartu nama-nama kendaraan, (3) setelah berhasil mengelompokkan kartu kata guru memberi pujian, dan (4) setelah itu anak menghitung kartu yang sudah dikumpulkan. Berdasarkan wawancara dan observasi ada beberapa permainan yang dilakukan oleh guru RA Al Jannah yang termasuk ke dalam permainan memori. Diantaranya ialah permainan dengan kartu pengingat, permainan dengan kartu bingo dan permainan memancing suku kata.

Permainan dengan Kartu Pengingat

Guru membagikan kartu kata kepada anak kemudian anak membuka kartu tersebut, guru menayakan kartu yang ada tulisan start silahkan ditaruh, kemudian di dalam kartu kata tersebut terdapat gambar yang akan dicari anak pada gambar berikutnya, sampai kartu habis dan berakhir dengan tulisan finish. Individu yang memiliki pola pertumbuhan yang perlu diasah meliputi aspek kemampuan nilai agama moral, kognitif, seni, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa dimana hal tersebut merupakan hakikat anak usia dini. Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaborative. Pengembangan kognitif yaitu satu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan serta kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan (Aisyah, 2020).

Ada cara tersendiri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya menggunakan metode bermain melalui adanya media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam perkembangan kognitif melalui media visual atau gambar memperlancar belajar anak untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukasi. Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam perkembangan kognitif pada anak didiknya perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang perkembangan kognitif pada anak didiknya. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20 (Sujiono, 2005).

Bermain Kartu Peningat

Kartu peningat adalah kartu yang dibuat guru, yang terdiri dari kata dan gambar, kartu pertama diberi tulisan start dan kartu terakhir dibuat finish kartu ini dibuat agar anak mengingat suku kata dari benda, kata dari benda selanjutnya terdapat pada gambar yang sebelumnya, cara bermain kartu kata peningat yaitu (1) guru membagikan kartu kata peningat sejumlah murid, (2) anak diperbolehkan membuka kartu, (3) setelah kartu dibuka guru menanyakan apakah ada yang memiliki kartu bertuliskan start, (4) anak yang memiliki kartu start meneruh kartu di tengah, didalam kartu start terdapat gambar, anak diminta mencari tulisan sesuai gambar, dan (5) apabila anak menemukan kartu tersebut, anak diminta mencari kata lagi sesuai gambar begitu seterusnya sampai ketemu kata finish. Dengan permainan ini anak sangat antusias dan saling berlomba siapa yang paling cepat menemukan kata sesuai gambar. menurut hasil peneliatian siswa di Ra al Jannah mampu mengenal kosa kata secara cepat.

Permainan Bingo

Permainan dengan kartu bingo adalah permainan dengan kartu bergambar yang dilengkapi dengan dadu dan kertas warna untuk menutup kartu yang sudah dikenalkan oleh guru. Dimainkan oleh dua orang. Dadu ditempel gambar atau tulisan, apabila dadu dilempar keluar kata bola atau gambar bola maka gambar pada kartu kata bola ditutup, kemudian bergantian dengan teman main, Apabila kartu yang tertutup membentuk garis horisontal vertikal atau diagonal maka dia berhasil memenangkan permainan.

Hal ini sejalan dengan Susanto pengertian kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Fatmawati, 2021). Dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik menerapkan cara belajar yang membuat anak didik mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Cara pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan yang memotivasi anak, seperti media belajar dan pembelajaran yang menarik seperti bereksperimen dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan alat permainan edukatif, bermain musik, membaca buku cerita, bermain kartu huruf dan angka, dan lainnya. Permainan memori adalah permainan yang mengandalkan kemampuan pemain untuk mengingat dan mengingat kembali informasi. Informasi ini mungkin terkait dengan game itu sendiri, atau bisa juga sesuatu yang lain sama sekali.

Permainan ini dirancang untuk menguji kemampuan pemain dalam menyimpan informasi, dan sering kali dimainkan dengan cara yang kompetitif. Jika suatu permainan, tugas, atau situasi dirancang untuk menguji kemampuan mengingat seseorang, itu dapat dianggap sebagai permainan memori. Ada banyak jenis permainan memori. Salah satu jenis permainan memori disebut “konsentrasi”, yang melibatkan pencocokan pasangan benda. Jenis permainan lainnya adalah “pencarian kata”, yang melibatkan pencarian daftar item yang tersembunyi dalam teks atau gambar yang lebih besar. Masih banyak jenis permainan memori lainnya, dan anak-anak dapat memainkan permainan memori sendiri atau berkelompok. Permainan memori anak-anak tidak hanya memberikan hiburan dan mendorong persaingan yang sehat tetapi juga membantu pertumbuhan intelektual anak-anak.

- Anak-anak yang secara teratur terlibat dalam permainan memori menunjukkan peningkatan keterampilan dalam pengenalan pola dan kemampuan untuk mengkonsep informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, peta, dan objek.
- Otak mereka akan terprogram untuk merespons visual yang mereka temui di layar dengan lebih cepat dan sensitif jika mereka diberi kesempatan untuk secara aktif terlibat dengan gambar-gambar tersebut secara teratur.
- Melatih otak dengan cara ini dari waktu ke waktu bermanfaat untuk perluasan dan pematangannya.
- Selain itu, daya ingat anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan memori karena mereka tidak akan merasa terkekang atau dipaksa.

Permainan Pancingan

Kata yang sudah dikenalkan di tempel pada gambar ikan kemudian guru membuat pancingan menggunakan magnet dan klip. Anak-anak memancing suku kata atau kata kemudian apabila kata tersebut berhasil didapatkan maka anak menyebutkan suku kata atau kata yang dia dapatkan. Kemudian anak menghitung hasil tangkapannya. Di sini anak belajar mengingat suku kata yang sudah dia pelajari, tanpa sengaja mereka telah mengulang pelajaran. Ada banyak manfaat permainan memori untuk tumbuh kembang anak. Permainan-permainan ini membantu meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan konsentrasi, dan mendorong pemecahan masalah (Damayanti et al., 2022). Mereka juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosialnya, dan bahkan dapat membantu menstimulasi otak mereka. Di bawah ini, kami mengeksplorasi manfaat ini secara lebih rinci. Kemampuan mengingat informasi dan mengingatnya kembali di kemudian hari merupakan keterampilan yang sangat penting. Tanpa kemampuan mengingat, akan sulit mempelajari hal baru, menjalin

hubungan, atau berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari. Permainan memori dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif dengan meningkatkan memori jangka pendek dan jangka panjang anak.

Memori jangka pendek adalah kemampuan untuk menyimpan informasi dalam pikiran untuk jangka waktu yang singkat dan memori jangka panjang adalah kemampuan untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lama (Winarsih et al., 2021). Saat bermain permainan memori, anak-anak kemungkinan besar harus mengingat serangkaian benda atau angka, serta di mana tempatnya. Seiring kemajuan mereka, mereka akan diminta untuk mengingat item-item ini, yang akan membantu mengembangkan keterampilan memori mereka. Saat anak-anak memainkan permainan memori, mereka diminta untuk fokus pada tugas tertentu. Mereka mungkin diminta untuk mengingat item, angka atau simbol tertentu, atau mereka mungkin harus fokus pada aturan permainan. Ketiga tugas tersebut menuntut anak untuk berkonsentrasi pada suatu aktivitas tertentu. Dengan berkonsentrasi pada kegiatan tersebut, anak dapat meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasinya. Dengan memainkan permainan memori, anak-anak juga dapat belajar mengelola gangguan, yang merupakan keterampilan penting untuk hidup di abad ke-21

Saat anak-anak memainkan permainan memori, mereka cenderung memunculkan ide-ide kreatif dan memecahkan masalah sendiri. Mereka mungkin juga diminta untuk berpikir out of the box dan menggunakan keterampilan pemecahan masalah agar berhasil dalam permainan. Jenis permainan ini memberi anak kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai solusi, dan dapat mendorong mereka untuk menjadi kreatif. Dengan memainkan permainan memori, anak dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan pemecahan masalah. Setelah mengenal suku kata melalui nyanyian guru mengajak anak bermain pancingan menggunakan suku kata yang sudah dikenal anak. Setelah anak mendapatkan huruf mereka harus menyebutkan suku kata yang mereka dapatkan

Permainan Tebak Gambar

Guru menunjukkan kartu bergambar secara singkat dan minta anak untuk menyebutkan kata yang berkaitan dengan gambar tersebut. Ini bisa meningkatkan kecepatan proses visual dan verbal anak. Media gambar dapat membantu anak dalam mengenal kata karena gambar terdiri dari bermacam warna dan dapat menarik perhatian anak. Cara menggunakannya dengan menyesuaikan gambar dengan huruf dalam bermain media gambar yang digunakan memerlukan daya pikir anak untuk menebak simbol dari huruf yang dimaksud.

Pengembangan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media, maupun permainan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak salah satunya permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, dimana anak akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar yang telah disediakan pendidik. Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak). Permainan tebak gambar merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak karena anak. Permainan ini dapat dilakukan dengan membisikkan atau menulis kata yang hendak digambar kemudian bebas imajinasi anak untuk menginterpretasikan kata tersebut dalam sebuah gambar. Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa mengenalkan pada anak melalui permainan tebak gambar anak mampu mengembangkan sebuah pertanyaan sehingga dapat menambah kosakata. Pada saat melakukan permainan tebak gambar anak duduk berhadapan, anak yang memegang kartu kata diatas kepala bertugas menebak kartu apa yang dia pegang. kemudian temannya mberitau ciri ciri dari benda tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru RA Al Jannah kartu gambar digunakan untuk merangsang kreativitas dan kemampuan bercerita anak. Misalnya, berikan beberapa kartu gambar dan minta anak untuk membuat cerita berdasarkan gambar-gambar tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode bercerita dengan media gambar. Bercerita dengan media gambar dapat menumbuhkan kemampuan merangkai hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian disekelilingnya. Berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat berdasarkan pengalaman yang diperoleh Depdiknas, 2007. Moeslichatoen menyebutkan bahwa metode bercerita dengan media gambar merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan (Moeslichatoen, 2004).

Cerita yang dibawakan pun harus menarik dan mengundang perhatian tetapi tidak terlepas dari tujuan pembelajaran anak usia dini. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di PAUD metode bercerita dengan media gambar dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberi keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikpembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek pada anak. Pendapat lain dikemukakan oleh Fadlillah yang menyatakan bahwa metode bercerita dengan media gambar ialah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik. Kejadian atau peristiwa

tersebut disampaikan melalui tutur kata, ungkapan dan mimik wajah yang unik (Fadillah, 2012).

Metode bercerita berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur yang membedakan antara bercerita dengan metode penyampaian cerita lain adalah lebih menonjol aspek teknis penceritaan lainnya. Sedangkan Depdiknas (2004) mendefinisikan bahwa metode bercerita dengan media gambar adalah cara bertutur kata dalam penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan dengan media gambar dalam upaya memperkenalkan ataupun memberikan keterangan hal baru pada anak. Rukmini menyatakan bahwa metode bercerita dengan gambar suatu aktifitas yang dapat menciptakan suasana menyenangkan, mengundang dan merangsang proses kognisi, khususnya aktivitas berimajinasi, dapat mengembangkan kesiapan dasar bagi perkembangan bahasa dan literasi, dapat menjadi sarana untuk belajar, serta dapat berfungsi untuk membangun hubungan yang akrab. Bercerita dengan gambar bagi anakanak harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dari definisi para ahli seperti dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa Metode bercerita dengan media gambar merupakan salah satu cara yang paling mendasar untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan membina hubungan interaksi dengan anak-anak, melalui media gambar serta merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana penyampiannya melalui tutur kata secara lisan dengan menceritakan kisah atau suatu peristiwa dan informasi tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran tersebut

KESIMPULAN

Temuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Media Kartu Kata Bergambar yang digunakan di RA Al Jannah adalah Kartu yang berisi berbagai macam objek, hewan, benda, aktivitas, dan lainnya, dilaminating dan diberi magnet atau perekat di bagian belakang kartu kata. Ada beberapa jenis kartu kata yang digunakan di RA Al Jannah yaitu kartu tema, kartu huruf, kartu kata pengingat, kartu permainan bingo, dan kartu pancingan, kartu serasi. Strategi peningkatan kemampuan membaca anak usia dini menggunakan media kartu kata bergambar di RA Al Jannah yaitu pendekatan bertahap. Tahap Pengenalan pendekatan Fonetis: Guru mengajarkan anak bunyi huruf secara bertahap, mulai dari huruf konsonan dan vokal yang paling sederhana. Mengenal suku kata Mengenal kosakata berdasarkan gambar, Pendekatan Whole Language: Penggunaan media kartu kata digunakan pada berbagai macam kegiatan, Ada beberapa strategi yang digunakan di RA Al Jannah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu kata bergambar yaitu: Pengelompokkan kata dan Permainan Memori.

Permainan dengan kartu pengingat, Permainan Pancingan, Permainan Binggo, Permainan Tebak gambar, Bercerita gambar. Fungsi Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar yaitu peningkatan kosakata. Dengan sering melihat dan membaca kartu kata bergambar, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan membaca dasar, seperti mengenal huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi, dan membaca kata-kata sederhana. Kartu kata bergambar sering digunakan di RA Al Jannah dalam kegiatan bermain yang interaktif. Ini dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi. Berdasarkan wawancara dengan guru Al Jannah Kartu kata bergambar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi anak-anak. Hasil yang Diharapkan: Peningkatan Anak-anak di RA Al Jannah diharapkan dapat mengenali dan membaca kata-kata dasar dengan lebih baik melalui penggunaan rutin kartu kata bergambar. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, ingatan, dan pengenalan pola. Anak-anak menjadi lebih termotivasi dan percaya diri dalam belajar membaca, karena metode yang digunakan menyenangkan dan tidak menakutkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pimpinan Pascasarjana Universitas PTIQ Jakarta dan teman-teman dosen yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini hingga dapat di terbitkan.

REFERENSI

- Aisyah. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Fadlullah. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 65–74. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v6i2.3195>
- Fatmawati. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Harits. *Kiddo Jurnal Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27–39.
- Hapsari, R. A., & Hafidah, R. (2021). Perbandingan Pemahaman Seks Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau dari Penerapan Pendidikan Seks. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2078–2084. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1363>
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

- Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107–120.
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., & Yosintha, R. (2020). Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Di Masa Pandemi Covid-19. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89–110. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6574>
- Sarnoto, A. Z. (2012). Konsepsi Pendidik Yang Ideal Perspektif Al-Qur'an. *Profesi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 1–7.
- Sarnoto, A. Z. (2016). Keluarga Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Profesi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 5(1), 48–58.
- Sarnoto, A. Z. (2021). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Al-Qur'an* (1st ed.). Bekasi: Faza Amanah.
- Sarnoto, A. Z. (2023). *Systematic Mapping Study: Metodologi, Analisis dan Interpretasi*. Malang: Seribu Bintang.
- Sarnoto, A. Z., & Budiyaniti, E. (2021). Karakteristik Model Quantum Learning dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 65–76. <http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v6i1.4273>
- Sujiono, Y. N. (2005). *Menu Pembelajaran Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Suwatno, & Priansa, D. J. (2018). *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsih, B. D., Fatmawati, Y., & Hartini, S. (2021). Hubungan Status Gizi dan Status Hidrasi dengan Fungsi Memori Jangka Pendek Anak Usia Sekolah. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 17(2), 115–130. <https://doi.org/10.33658/jl.v17i2.261>
- Zed, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.