IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI TK ZAINUL HASAN GENGGONG

Mardinatus Zilvi[1], Abd Aziz Wahab[2], Debby Adelita Febrianti Purnamasari[3]
[123]Universitas Islam Zainul Hasan Genggong
[1]mardinatuszilvi@gmail.com,[2] abdazizwahab65@gmail.com,
[3]debbyafp@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of educational picture card games in developing children's language skills at Zainul Hasan Genggong Kindergarten, to identify children's interest in the use of this learning media, and to examine the challenges encountered during the learning process. The picture card media utilizes visual images to introduce vocabulary, improve speaking skills, and strengthen children's memory. Based on the literature review, the use of visual media in early childhood education helps children understand information more concretely and increases their engagement in learning activities. Previous studies have demonstrated that picture card games are effective in improving children's language development, particularly in vocabulary acquisition, speaking ability, and communication confidence. However, the implementation of this learning media varies across educational institutions, resulting in different characteristics and outcomes. Therefore, further research is needed to explore its application in different educational settings. This study employs a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The research focuses on the implementation process of educational picture card games, children's responses during learning activities, as well as the supporting factors and obstacles encountered throughout the implementation. The findings are expected to provide a comprehensive description of the use of educational picture card games as an alternative learning medium for enhancing early childhood language development and to contribute to the improvement of learning practices in early childhood education.

Keywords: Educational games, picture cards, early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di TK Zainul Hasan Genggong, mengetahui minat anak terhadap penggunaan media tersebut, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Media

ini memanfaatkan gambar sebagai sarana untuk memperkenalkan kosakata, melatih kemampuan berbicara, serta meningkatkan daya ingat anak. Berdasarkan kajian literatur, penggunaan media visual dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu anak memahami informasi secara lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, dan keberanian berkomunikasi. Meskipun demikian, implementasi media tersebut pada setiap lembaga pendidikan memiliki karakteristik dan hasil yang berbeda sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di TK Zainul Hasan Genggong. Fokus penelitian ini meliputi proses penerapan media, respons anak selama kegiatan berlangsung, serta faktor pendukung dan kendala yang muncul dalam pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan permainan edukatif kartu bergambar sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Edukatif,Kartu Bergambar,Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun sebagai bekal memasuki pendidikan selanjutnya (Republik Indonesia, 2003). Masa usia dini dikenal sebagai *golden age* atau masa emas karena pada periode ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat (Suyadi, 2010).Pada masa tersebut, anak mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek, meliputi perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, moral agama, seni, dan bahasa. Oleh karena itu, anak membutuhkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan anak adalah kemampuan berbahasa. Menurut (Mulyasa,2017) Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan anak untuk menyampaikan pikiran, perasaan, kebutuhan, serta keinginannya kepada orang lain.

Melalui bahasa, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memahami informasi yang diterima, serta membangun hubungan sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Kemampuan berbahasa yang berkembang dengan baik akan membantu anak dalam proses belajar dan penyesuaian diri terhadap lingkungan. Menurut (Depdiknas, 2007) perkembangan bahasa anak usia dini mencakup kemampuan mendengar, memahami, dan mengungkapkan bahasa melalui kegiatan berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali pengalaman yang dimiliki anak. Kemampuan tersebut tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar dan interaksi yang diperoleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan bahasa memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kognitif anak. Kemampuan anak dalam memahami bahasa dipengaruhi oleh tingkat perkembangan berpikir yang dimilikinya. Semakin berkembang kemampuan kognitif anak, semakin baik pula kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Sebaliknya, keterbatasan perkembangan kognitif dapat memengaruhi kemampuan anak dalam memahami makna kata, menyusun kalimat, dan menyampaikan gagasan kepada orang lain. Menurut Tarigan (2008), keterampilan berbahasa diperoleh secara berurutan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, pada usia taman kanak-kanak kemampuan yang paling dominan dikembangkan adalah kemampuan menyimak dan berbicara sebagai dasar bagi perkembangan membaca dan menulis pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan berbagai stimulasi yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan menyimak dan berbicara secara optimal. Pembentukan karakter sejak usia dini sangat penting karena karakter tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan membutuhkan proses pendidikan yang konsisten. Jadi Banyak diantara mereka yang menunjukkan emosi negatif, emosi negatif seperti sikap memberontak dalam tindakan maupun tutur kata (Purnamasari, 2022). Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan

adalah melalui kegiatan bermain yang dirancang secara edukatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan kehidupan anak. Melalui bermain, anak dapat belajar berbagai hal tanpa merasa terbebani oleh tuntutan akademik. Menurut Diana Kholidah dkk. (2025), pembentukan karakter anak usia dini dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekolah yang meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, budaya sekolah, interaksi antara guru dan peserta didik, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat. Lingkungan sekolah yang kondusif akan mendukung berkembangnya nilai-nilai karakter positif pada anak.

Kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, berinteraksi dengan teman sebaya, serta melatih kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Tedjasaputra (2001), permainan edukatif merupakan permainan yang dirancang tidak hanya untuk memberikan kesenangan kepada anak, tetapi juga mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik.Perkembangan motorik halus anak tidak dapat berkembang secara optimal tanpa adanya stimulasi yang tepat. Oleh karena itu, guru perlu memberikan berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan baik. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. (Wisudaningsih, 2022).

Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak adalah permainan kartu bergambar. Kartu bergambar merupakan media pembelajaran visual yang

menampilkan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Media ini dirancang untuk membantu anak memahami konsep secara lebih konkret melalui visualisasi gambar yang mudah dikenali dan diingat.Menurut (Azhar Arsyad,2017) media visual memiliki fungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media visual sangat penting karena anak masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat secara langsung dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Guru juga berperan penting sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan pendampingan sehingga anak merasa nyaman dan berani berekspresi selama kegiatan berlangsung (Sujiono, 2013).

Kartu bergambar memungkinkan anak untuk mengenal berbagai simbol visual, menyebutkan nama benda, memahami makna kata, serta menghubungkan gambar dengan pengalaman yang dimiliki. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk memperkaya kosakata, melatih kemampuan berbicara, serta mengembangkan keberanian dalam berkomunikasi. Selain itu, penggunaan kartu bergambar juga menciptakan interaksi yang aktif antara guru dan anak maupun antar sesama anak selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Bredekamp, 1997) menjelaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti kartu bergambar sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Zainul Hasan Genggong, ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak masih menunjukkan variasi yang cukup beragam. Sebagian anak telah mampu menyebutkan kosakata dan menjawab pertanyaan sederhana dengan baik, namun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan

berkomunikasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif kartu bergambar mendapatkan respons yang cukup baik dari anak. Sekitar 70% anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan kartu bergambar. Mereka tampak aktif menyebutkan nama benda yang terdapat pada gambar, menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang diberikan. Namun, masih terdapat sekitar 30% anak yang menunjukkan minat belajar yang rendah, kurang fokus terhadap pembelajaran, dan lebih memilih bermain sendiri dengan teman di sekitarnya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif kartu bergambar memiliki potensi yang baik dalam membantu mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui media yang menarik dan menyenangkan, anak memperoleh kesempatan lebih banyak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan ide yang dimilikinya. Selain itu, penggunaan kartu bergambar juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mar'ah Rizkiyana (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Dalam perspektif islam, kegiatan yang memberikan ruang bagi manusia untuk beraktivitas secara positif dan terarah merupakan bagian dari upaya memanfaatkan waktu dan potensi yang diberikan oleh allah SWT. Sebagaimana dijelaskan dalam firman-nya berikut ini.

Qs. Ali Imran ayat : 190

اِنَّ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ
وَاخْتِلَافِ الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَاٰيٰتٍ لِّاُولِى الْاَلْبَابِۙ
۝

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal."(QS. Ali Imran ayat : 190)

Ayat ini menunjukkan bahwa manusia diperintahkan untuk berpikir,

mengamati, dan merenungkan ciptaan Allah di sekitarnya. Proses berpikir dan mengamati tersebut merupakan dasar munculnya kreativitas, karena kreativitas lahir dari kemampuan seseorang dalam melihat, memahami, lalu menghasilkan ide atau karya baru. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menegaskan pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir anak sejak dini. Pendidikan kreativitas membantu anak menggunakan akalnya untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai kegiatan, serta mengekspresikan ide melalui karya. Dengan demikian, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mencipta dan berimajinasi. Pendidikan karakter bukan hanya mengajarkan apa yang benar dan apa yang salah pada anak, akan tetapi lebih dari itupendidikan karakter menanamkan kebiasaan (pembiasaan) yang baik yang dipahami siswa, mampu merasakan, dan ingin berbuat baik. Pendidikan karakter adalah misi yang mirip dengan pendidikan moral atau moral pendidikan (Thowilah, 2021).

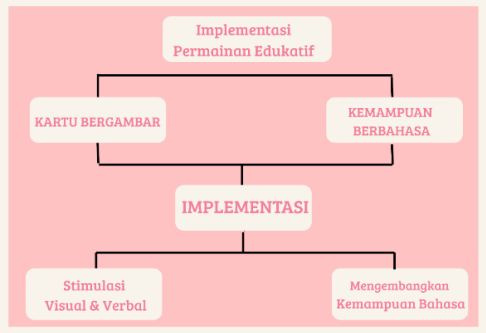
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di TK Zainul Hasan. Menurut Moleong (2018), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Zainul Hasan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan terkait kemampuan berbahasa anak usia dini, seperti kurang aktif berbicara, keterbatasan kosakata, serta kurangnya rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, di TK Zainul Hasan telah diterapkan permainan edukatif kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak di TK Zainul Hasan. Anak kelompok A berjumlah sekitar 50 lebih anak yang terbagi dalam beberapa kelas, sedangkan anak kelompomk B sekita 60 juga sam di bagi dalam beberapa kelas. Guru dipilih sebagai subjek penelitian karena memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan edukatif kartu bergambar, sedangkan anak kelompok A menjadi subjek utama dalam melihat perkembangan kemampuan berbahasa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan permainan edukatif kartu bergambar serta aktivitas anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai proses implementasi media pembelajaran, hambatan yang dihadapi, dan perkembangan kemampuan berbahasa anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif agar data mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil data yang telah dianalisis untuk mengetahui implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di TK Zainul Hasan. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan hasil observasi di lapangan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dipercaya dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan.



Sumber : Hasil Observasi Peneliti,2026

Gambar 1. Siklus Penelitian

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di TK Zainul Hasan Genggong dengan fokus penelitian mengenai implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan kartu bergambar yang berisi gambar benda, hewan, buah-buahan, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Dalam pelaksanaannya, guru memperlihatkan kartu bergambar kepada anak kemudian mengajak anak menyebutkan nama gambar, menjawab pertanyaan, serta menceritakan isi gambar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan berulang selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan kartu bergambar. Anak tampak memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak juga terlibat dalam kegiatan tanya jawab serta berusaha menyebutkan nama-nama benda yang terdapat pada kartu bergambar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berbahasa anak setelah mengikuti kegiatan permainan edukatif kartu bergambar. Perkembangan tersebut terlihat dari bertambahnya kosakata yang dimiliki anak, meningkatnya kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan sederhana, serta meningkatnya keberanian anak untuk berbicara di depan guru dan teman-temannya.

Sebelum penggunaan media kartu bergambar, hanya sekitar 40% anak yang mampu menyebutkan kosakata dengan benar.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Berbahasa Anak Sebelum dan Sesudah Penerapan Permainan Edukatif Kartu Bergambar.

Tahap Pembelajaran	Presentase
Sebelum penerapan Media Kartu Bergambar	**40%**
Setelah Penerapan Media Kartu Bergambar	**75%**
Peningkatan	**35%**

Setelah penerapan media tersebut dalam beberapa kali pertemuan, kemampuan anak meningkat menjadi 75%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kartu bergambar merupakan media yang efektif untuk membantu pengembangan bahasa anak usia dini. Hasil penelitian Dewi dkk.(2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, sehingga media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Anak menjadi lebih berani dalam menyampaikan gagasan, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali gambar yang diamati.

Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa penggunaan media visual berupa kartu bergambar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Implementasi Permainan Edukatif Kartu Bergambar dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak di TK Zainul Hasan Genggong.



Sumber:Hasil Observasi Peneliti,2026

Gambar 1. Proses Prakter Belajar Menggunakan Kartu Bergambar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan permainan edukatif kartu bergambar, minat anak terhadap media yang digunakan, serta

kontribusinya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan. Beberapa anak memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut. Selain itu, terdapat anak yang masih malu untuk berbicara dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan motivasi, pujian, serta kesempatan yang sama kepada setiap anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Zainul Hasan Genggong pada dengan fokus penelitian mengenai implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan kartu bergambar yang berisi gambar benda, hewan, buah-buahan, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Dalam pelaksanaannya, guru memperlihatkan kartu bergambar kepada anak kemudian mengajak anak menyebutkan nama gambar, menjawab pertanyaan, serta menceritakan isi gambar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan berulang selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan kartu bergambar. Anak tampak memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak juga terlibat dalam kegiatan tanya jawab serta berusaha menyebutkan nama-nama benda yang terdapat pada kartu bergambar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berbahasa anak setelah mengikuti kegiatan permainan edukatif kartu bergambar. Perkembangan tersebut terlihat dari bertambahnya kosakata yang dimiliki anak, meningkatnya kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan sederhana, serta meningkatnya keberanian anak untuk berbicara di depan guru dan teman-temannya.

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan. Beberapa

anak memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut. Selain itu, terdapat anak yang masih malu untuk berbicara dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan motivasi, pujian, serta kesempatan yang sama kepada setiap anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

D.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Zainul Hasan Genggong mengenai implementasi permainan edukatif kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif kartu bergambar memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Melalui media kartu bergambar, anak lebih mudah memahami materi pembelajaran karena gambar yang disajikan bersifat konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Implementasi permainan edukatif kartu bergambar mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif dalam menyebutkan kosakata, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Selain itu, penggunaan kartu bergambar juga membantu anak memperkaya kosakata, meningkatkan keberanian berbicara, serta melatih kemampuan berkomunikasi secara sederhana. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat pemahaman, konsentrasi, dan keberanian berbicara pada setiap anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai agar seluruh anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Secara keseluruhan, permainan edukatif kartu bergambar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di TK Zainul Hasan Genggong.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Bredekamp, S. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Depdiknas. (2014). *Pedoman Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dewi, N., dkk. (2022). Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1),

Dewi, A. A., Purnama, S., & Sibawaihi. (2025). *Penerapan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TK Pertiwi 1 Kabunan*. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 8(2).

Kholidah, D., Fatimah, N., & Purnamasari, D. A. F. (2025). Relasi Antara Kondisi Lingkungan Sekolah dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, **6**(3),

Mulyasa, H. E. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Purnamasari, Debby Adelita Febrianti. 2022. "*Dampak Mental Hectic Bagi Perkembangan Emosi Anak Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kabupaten Probolinggo."* Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains.

Rizkiyana, M. (2019). *Meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini melalui media kartu bergambar kelompok A di TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu* (Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sujiono, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Thowilah, Toyyibatut. 2021. *"Menumbuhkembangkan Karakter Religius Pada Anak Usia Dini Di TK Kusuma Kelurahan Patokan Kecamatan Kraksan Probolinggo Jawa Timur."* Journal of Islamic Studies.

Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wisudaningsih, Endah Tri. 2022. *"Penerapan Gerak dan Lagu dalam Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini di Taman Posyandu Nurul Barokah Krucil."* Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak.