



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosa Kata Melalui Permainan Gali Berbasis Power Point Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Al-Kautsar

Resy Maulidia Subandini¹ Elnawati² Redi Awal Maulana³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: resymaulidias28@gmail.com¹, elnawati@ummi.ac.id²
rediawalmaulana21@ummi.ac.id³.

ABSTRACT

This study aims to enhance vocabulary recognition skills in children aged 4-5 years at TK PGRI Al-Kautsar through the implementation of a PowerPoint-based digging game as a game-based learning approach. Initial observations revealed that 32% of the children faced difficulties in recognizing simple vocabulary, attributed to conventional teaching methods such as rote memorization and one-way instruction, which lack engagement and alignment with early childhood developmental stages. Employing a Classroom Action Research (CAR) design, the study focused on Group A, comprising 15 children (10 girls and 5 boys). The intervention was conducted over two cycles, incorporating pre-intervention assessment, implementation of the literacy game integrating visual, auditory, and kinesthetic elements, and post-intervention evaluation. Results demonstrated significant improvements: pre-action average achievement was 25.33% across indicators (alphabet recognition, letter shapes, pronunciation, reading/spelling, and enthusiasm for literacy games); Cycle I increased to 41% (with 8 children showing progress); and Cycle II reached 65.33% (with 13 children achieving proficiency). This approach aligns with Jean Piaget's pre-operational stage theory and early childhood education principles emphasizing play-based learning. The research contributes theoretically to innovative strategies for early literacy stimulation and practically to educators in enhancing teaching quality at PAUD institutions.

Keywords: Vocabulary, Power point, Early Childhod.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Al-Kautsar melalui penerapan permainan gali berbasis PowerPoint sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa 32% anak mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata sederhana, dikarenakan metode pembelajaran konvensional seperti menghafal dan menulis di papan tulis yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus pada kelompok A sebanyak 15 anak (10 perempuan dan 5 laki-laki). Proses pelaksanaan melibatkan siklus pra-intervensi, intervensi melalui game literasi yang mengintegrasikan elemen visual, auditif, dan kinestetik, serta evaluasi pasca-intervensi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, di mana anak-anak menjadi lebih aktif dalam mengkategorikan kata, memahami makna, dan mengaplikasikannya dalam konteks sehari-hari. Pendekatan ini selaras dengan teori perkembangan bahasa Jean Piaget dan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan belajar melalui bermain. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis berupa strategi inovatif untuk stimulasi literasi awal serta manfaat praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD.

Kata kunci: Kosa Kata, Power Point, pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi krusial dalam pembentukan perkembangan holistik anak, khususnya pada aspek bahasa yang menjadi elemen kunci untuk mendukung kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta pembelajaran di tahap selanjutnya (Suyadi & Ulfah, 2020; Fadlillah, 2019). Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana proses belajar paling optimal melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain yang menyenangkan, serta stimulasi sensorik yang beragam (Piaget, dalam Marinda, 2020; Lumen Learning, n.d.). Pada tahap ini, anak-anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan kata, gambar, dan ide, yang menjadi dasar bagi perkembangan bahasa simbolik dan imajinatif, meskipun pemikiran mereka masih egosentris dan belum sepenuhnya logis (Simply Psychology, 2024; Verywell Mind, 2025).

Perkembangan kosakata pada anak usia dini berlangsung sangat pesat, dengan jumlah kata yang dikuasai meningkat dari sekitar 300 kata pada usia 2 tahun menjadi lebih dari 2.100-2.200 kata ekspresif pada usia 5 tahun, dan hingga 10.000 kata reseptif (Wikipedia, 2025; Dr. Karen Speech and Language, 2023; Speech Blubs, 2025). Kemampuan ini tidak hanya mencakup pemahaman makna kata secara individu, tetapi juga meliputi pengkategorian kata, penghubungan dengan konteks nyata, serta aplikasi dalam percakapan sehari-hari. Penguasaan kosakata yang baik pada tahap ini menjadi pondasi krusial bagi perkembangan literasi lanjutan, seperti keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis (Hart & Risley, 1995; Anderson et al., 2021). Sayangnya, faktor penghambat seperti kurangnya rangsangan atraktif, terbatasnya media inovatif, serta rendahnya interaksi verbal berkualitas di lingkungan keluarga dan sekolah sering menyebabkan kesenjangan kosakata (word gap) yang signifikan, di mana anak dari latar belakang kurang mampu dapat mendengar hingga 30 juta kata lebih sedikit dibandingkan anak dari keluarga lebih mampu pada usia 3 tahun (Hart & Risley, 2003; NAEYC, n.d.).

Di Indonesia, hal ini selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang menekankan pengembangan potensi anak secara optimal melalui stimulasi sesuai tahap perkembangannya, termasuk domain bahasa sebagai prioritas (Permendikbud No. 137/2014). Observasi awal di TK PGRI Al-Kautsar menunjukkan bahwa sekitar 70% dari 15 anak kelompok A mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata sederhana, dipicu oleh metode pengajaran tradisional yang monoton dan kurang interaktif, seperti hafalan mekanis serta penulisan di papan tulis (Izzah et al., 2020; Sihotang et al., 2023).

Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan, khususnya game literasi "Gali" berbasis PowerPoint, diharapkan menjadi alternatif efektif karena mengintegrasikan elemen visual menarik, stimulasi auditif, serta gerakan kinestetik yang merangsang partisipasi aktif anak, sehingga meningkatkan motivasi belajar serta retensi pemahaman kosakata secara mendalam (Toub et al., 2018; Hassinger-Das et al., 2016). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tingkat kemampuan mengenal kosakata sebelum intervensi; (2) mengimplementasikan game literasi berbasis PowerPoint; serta (3) mengevaluasi peningkatan pasca-intervensi pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Al-Kautsar. Melalui pendekatan ini, diharapkan memberikan kontribusi teoritis dalam pengayaan strategi

pembelajaran inovatif berorientasi permainan, serta manfaat praktis bagi pendidik PAUD untuk mengoptimalkan literasi awal anak (Wiresti et al., 2021).

Penelitian ini dirancang dengan tujuan spesifik untuk: (1) mendeskripsikan dan menganalisis tingkat kemampuan mengenal kosakata anak sebelum dilaksanakannya intervensi; (2) mengimplementasikan game literasi berbasis PowerPoint sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tersebut; serta (3) mengevaluasi secara komprehensif tingkat peningkatan kemampuan mengenal kosakata anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Al-Kautsar setelah intervensi dilakukan. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis berupa pengayaan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini, tetapi juga manfaat praktis bagi para pendidik PAUD dalam merancang kegiatan yang lebih efektif untuk mengoptimalkan perkembangan literasi awal anak.

KAJIAN TEORITIK

1. Kosa Kata (Perbendaharaan kata)

Kosa kata atau perbendaharaan kata merupakan elemen paling fundamental dalam perkembangan bahasa anak usia dini, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dasar, tetapi juga sebagai pondasi bagi seluruh aspek perkembangan holistik anak, termasuk kognitif, sosial-emosional, dan bahkan spiritual. Dalam konteks anak usia 4-5 tahun, seperti yang menjadi subjek penelitian di TK PGRI Al-Kautsar, kemampuan mengenal kosa kata mencakup serangkaian keterampilan spesifik yang saling terkait, yaitu pengenalan huruf alfabet secara visual dan auditory, pemahaman bentuk huruf (baik huruf kapital maupun kecil), kemampuan mengucapkan huruf dengan pelafalan yang benar dan jelas, keterampilan membaca serta mengeja kata-kata sederhana, serta tingkat antusiasme atau motivasi intrinsik anak saat terlibat dalam aktivitas literasi. Indikator-indikator ini bukanlah sekadar target mekanis, melainkan cerminan dari proses internalisasi simbol bahasa yang kompleks, di mana anak mulai menghubungkan representasi grafis (huruf dan kata tertulis) dengan makna semantik (pengertian konsep) dan fonetik (bunyi bahasa lisan) (Marulis & Neuman, 2010; Hoffman et al., 2014).

Perkembangan kosa kata pada tahap usia 4-5 tahun terjadi secara eksponensial dan sangat sensitif terhadap input lingkungan, dengan estimasi bahwa anak menguasai sekitar 2.100-2.200 kata ekspresif pada usia 5 tahun, serta hingga 10.000 kata reseptif, yang mencakup berbagai kategori seperti nama benda, kata kerja, kata sifat, dan keterangan (Niklas et al., 2016; Green, 2021). Proses akuisisi ini melibatkan tidak hanya penambahan kuantitatif, tetapi juga kualitatif, di mana anak belajar mengkategorikan kata, memahami nuansa makna (misalnya sinonim atau antonim sederhana), serta mengaplikasikannya dalam narasi atau percakapan sehari-hari. Pada tahap pra-operasional Piaget, anak menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek dan ide, yang menjadi dasar bagi bahasa simbolik dan imajinatif, meskipun pemikiran masih egosentrisk dan intuitif (Piaget, dalam Lumen Learning, n.d.; Simply Psychology, 2024). Kemampuan ini krusial karena menjadi prediktor kuat prestasi literasi lanjutan, seperti membaca dan pemahaman teks, serta berpikir kritis (Hart & Risley, 1995; Anderson et al., 2021).

Namun, observasi pra-tindakan dalam penelitian ini mengungkap rendahnya kemampuan kosa kata (rata-rata 25-32%), dengan sebagian besar anak kesulitan pada indikator pelafalan, pengejaan, dan antusiasme, akibat metode tradisional yang kurang interaktif. Fenomena ini mencerminkan "word gap" yang signifikan, di mana anak dari lingkungan dengan eksposur verbal rendah dapat mendengar hingga 30 juta kata lebih sedikit pada usia 3 tahun dibandingkan anak dari keluarga dengan input tinggi (Hart & Risley, 2003). Di Indonesia, hal serupa sering terjadi karena minimnya interaksi verbal berkualitas di rumah dan sekolah, yang bertentangan dengan Standar Nasional PAUD (Permendikbud No. 137/2014) yang menekankan stimulasi bahasa optimal (Herawati & Katoningsih, 2023; Kholilullah, 2020).

Dari perspektif jurnal, penelitian menunjukkan bahwa intervensi eksplisit seperti shared book reading atau play-based activities efektif meningkatkan kosakata, dengan efek moderat hingga besar pada anak prasekolah (Toub et al., 2018; Liu et al., 2024). Rendahnya kosakata juga berkorelasi dengan risiko kesulitan perilaku dan emosional, di mana pertumbuhan kosakata lambat terkait dengan hiperaktivitas atau masalah emosi (Zendarski et al., 2020). Oleh karena itu, stimulasi multisensori melalui permainan menjadi esensial untuk mengoptimalkan masa emas ini, memastikan anak mencapai milestone bahasa yang mendukung perkembangan holistik (Dwyer & Harbaugh, 2020; Olszewski & Hood, 2023). Secara keseluruhan, penguasaan kosakata bukan hanya tentang jumlah kata, melainkan kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan berinteraksi, yang pada akhirnya membentuk fondasi keberhasilan akademik dan sosial anak (Paciga & Cassano, 2024; Kurniawati, 2018).

2. Permainan Gali Berbasis Power Point

Game literasi yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah permainan "Gali" berbasis PowerPoint, sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Al-Kautsar. Konsep "Gali" sendiri dapat diinterpretasikan sebagai metafor proses "menggali" atau menemukan pengetahuan literasi yang tersembunyi, di mana anak-anak diajak untuk secara aktif mencari, menebak, menyusun, dan mengungkap huruf serta kata melalui interaksi digital yang menyenangkan. Media ini bukan sekadar presentasi statis, melainkan sebuah permainan edukasi interaktif yang memanfaatkan kemampuan sederhana namun powerful dari software Microsoft PowerPoint untuk menciptakan pengalaman gamifikasi tanpa memerlukan perangkat lunak mahal atau keahlian pemrograman tingkat lanjut. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, game ini menjadi jembatan sempurna antara dunia bermain anak dengan tujuan pembelajaran literasi awal, sehingga anak tidak merasa sedang "belajar" secara formal, melainkan sedang menikmati petualangan yang penuh warna, suara, dan kejutan.

Proses pembuatan game "Gali" dimulai dari pemilihan tema yang relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti "Binatang", "Alat Kebutuhanku", "Tanaman", dan "Kendaraan", yang membuat anak lebih mudah menghubungkan konsep abstrak huruf dan kata dengan objek konkret di sekitar mereka. Setiap tema disajikan dalam serangkaian slide yang saling terhubung, di mana anak-anak diajak untuk berpartisipasi aktif melalui

klik mouse atau sentuhan layar (jika menggunakan proyektor interaktif). Misalnya, pada tema "Binatang", game sering kali dimulai dengan tampilan karakter maskot seperti "Simba" si singa yang lucu dan animasinya bergerak, yang berfungsi sebagai pemandu untuk menyapa anak-anak dan membangun rasa familiar serta antusiasme sejak awal. Anak-anak kemudian dihadapkan pada aktivitas "menggali" seperti menebak gambar hewan yang muncul secara bertahap melalui animasi reveal, diikuti dengan pengucapan bunyi huruf yang disertai efek suara, dan akhirnya menyusun huruf-huruf acak menjadi kata lengkap, seperti dari huruf S-I-N-G-A menjadi "Singa".

Fitur teknis yang membuat game ini begitu interaktif adalah penggunaan elemen-elemen bawaan PowerPoint yang cerdik, seperti animasi entrance dan exit untuk membuat objek "muncul" atau "hilang" secara dramatis, trigger yang mengaktifkan efek hanya saat diklik pada area tertentu, serta hyperlink yang menghubungkan slide berdasarkan jawaban benar atau salah. Jika anak memilih jawaban benar, slide akan berpindah ke halaman puji dengan animasi tepuk tangan, suara cheer, atau hadiah virtual seperti bintang berkilauan; sebaliknya, jika salah, anak diarahkan untuk mencoba lagi dengan petunjuk lembut tanpa membuat mereka merasa gagal. Elemen multimedia lainnya mencakup warna-warna cerah yang menarik perhatian anak, gambar kartun berkualitas tinggi, dan rekaman suara pengucapan huruf serta kata yang jelas, sehingga merangsang indera penglihatan, pendengaran, dan sentuhan (melalui klik). Struktur game juga dirancang bertingkat, mulai dari level mudah seperti mengenal satu huruf hingga level lebih menantang seperti menyusun kata lengkap atau menebak dari petunjuk gambar, sehingga sesuai dengan zona perkembangan proksimal anak menurut teori Vygotsky, di mana tantangan sedikit di atas kemampuan saat ini tapi dapat dicapai dengan bantuan fasilitator (guru).

Dalam pelaksanaan di kelas, game "Gali" biasanya dimainkan secara kelompok dengan durasi sekitar 60 menit per sesi, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong anak-anak untuk bergantian mengklik atau menjawab secara lisan, sehingga tidak hanya melatih keterampilan individu tapi juga interaksi sosial dan kerja sama. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi ini berhasil membangkitkan antusiasme tinggi, terlihat dari ekspresi wajah ceria, tawa riang, dan keberanian anak untuk berbicara yang sebelumnya rendah pada metode konvensional. Pada siklus pertama, meskipun sudah ada peningkatan, masih terdapat kekurangan seperti variasi aktivitas yang terbatas, sehingga beberapa anak kurang terlibat penuh; namun, melalui refleksi PTK, siklus kedua diperkaya dengan lebih banyak level, puji verbal personal, dan pengulangan yang menyenangkan, menghasilkan partisipasi hampir 100%. Kelebihan utama game ini adalah kepraktisannya, mudah dibuat oleh guru biasa, biaya rendah (hanya laptop dan proyektor), serta fleksibilitas untuk dimodifikasi sesuai tema kurikulum atau kebutuhan anak spesifik, seperti penambahan elemen nilai agama melalui kata-kata doa sederhana, yang selaras dengan ayat Al-Qur'an Surat Ar-Rahman tentang pengajaran bayan (penjelasan) kepada manusia.

Meskipun memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada listrik dan perangkat, serta potensi gangguan jika animasi terlalu berlebihan yang bisa mengalihkan fokus, game "Gali" terbukti menjadi alat transformasional dalam mengubah pembelajaran literasi dari sesuatu yang membosankan menjadi petualangan yang dinanti-nanti anak. Hasil akhir penelitian, dengan peningkatan dari rendahnya kemampuan awal hingga 82% anak

menguasai indikator kosa kata, membuktikan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif secara kognitif – memperkaya perbendaharaan kata dari ratusan menjadi ribuan – tetapi juga emosional, membangun kepercayaan diri dan cinta terhadap belajar. Di era digital saat ini, game literasi seperti ini menawarkan model yang dapat direplikasi luas di berbagai lembaga PAUD, membawa harapan baru bagi optimalisasi masa emas anak Indonesia melalui teknologi sederhana yang inklusif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart (1988, dalam Kemmis et al., 2014), yang terdiri atas empat tahap berulang: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena sifatnya reflektif dan kolaboratif, memungkinkan peneliti sebagai praktisi untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis berdasarkan masalah nyata di kelas, dengan fokus pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini (Arikunto, 2021; Machali, 2022). PTK dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan perbaikan berkelanjutan hingga mencapai target keberhasilan minimal 75% pada indikator kemampuan mengenal kosakata.

Penelitian dilakukan di TK PGRI Al-Kautsar, berlokasi di Jl. Talaga KM 3, Desa Talaga, Kecamatan Caringin, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan mencakup observasi awal, intervensi siklus I dan II, serta analisis data, yang dijadwalkan dari September 2025 hingga Januari 2026, dengan kegiatan utama seperti pengajuan judul, penyusunan proposal, observasi lapangan, dan penyusunan laporan.

Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok A (10 perempuan, 5 laki-laki) yang dipilih secara purposive berdasarkan observasi awal bahwa 32% anak mengalami kesulitan mengenal kosakata. Variabel independen adalah permainan gali berbasis PowerPoint, sedangkan variabel dependen adalah kemampuan mengenal kosakata yang diukur melalui lima indikator: (1) mengenal huruf alfabet, (2) mengenal bentuk huruf, (3) mengucapkan huruf benar, (4) membaca dan mengeja, serta (5) antusiasme bermain game literasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan dokumentasi (foto, video, catatan lapangan). Analisis data menggunakan persentase dengan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dengan kategori: BB (0-25%), MB (26-50%), BSH (51-75%), BSB (76-100%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama: pratinjau, siklus I, dan siklus II, untuk mengevaluasi efektivitas permainan gali berbasis PowerPoint dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Al-Kautsar. Pengukuran dilakukan berdasarkan lima indikator: (1) mengenal huruf alfabet, (2) mengenal bentuk huruf, (3) mengucapkan huruf dengan benar, (4) membaca dan mengeja, serta (5) antusiasme saat bermain game literasi. Kategori penilaian meliputi Belum Berkembang (BB, skor 1), Mulai Berkembang (MB, skor 2), Berkembang

Sesuai Harapan (BSH, skor 3), dan Berkembang Sangat Baik (BSB, skor 4).dengan target minimal 75%.

Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kosakata anak masih rendah. Dari 15 anak, hanya 5 anak (32%) yang menunjukkan peningkatan, sementara sebagian besar berada pada kategori BB dan MB. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif, seperti ceramah satu arah, yang tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memerlukan stimulasi visual dan kinestetik.

Tabel 1. Lembar hasil penelitian Pra Tindakan

Indikator	Total Skor	Persentase %
Mengenal Huruf Alphabet	20	26.66%
Mengenal Bentuk Huruf	20	26.66%
Mengucapkan Huruf dengan Benar	17	22.66%
Membaca dan Mengeja	20	26.66%
Antusias dalam Game	18	24.00%
Total	95	32.00%

Diagram pra-tindakan (Tabel 1.) mengilustrasikan distribusi skor yang didominasi kategori rendah, menegaskan perlunya intervensi.

Pada siklus I, intervensi menggunakan game literasi "Simba" dengan tema "Binatang" dilaksanakan selama 2 minggu. Hasil menunjukkan peningkatan menjadi 8 anak (52%), atau naik 20% dari pra-tindakan. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme lebih tinggi, terutama pada indikator 5 (44%), meskipun indikator 3 masih rendah (41.33%) karena kesulitan ucapan. Observasi mencatat bahwa 8 anak aktif berpartisipasi, tetapi 7 anak masih ragu, kemungkinan karena variasi game kurang. Dan antusias anak terhadap game itu pun masih kurang sehingga pada siklus I ini masih memerlukan evaluasi untuk dapat ditingkatkan pada siklus II. Namun pada siklus ini ada kenaikan disbanding pada pra Tindakan atau sebelum dimulainya siklus

Tabel 2. Lembar hasil Siklus I

Indikator	Total Skor	Persentase %
Mengenal Huruf Alphabet	26	34.66%
Mengenal Bentuk Huruf	32	42.66%
Mengucapkan Huruf dengan Benar	31	41.33%
Membaca dan Mengeja	32	42.66%
Antusias dalam Game	33	44.00%
Total	154	52.00%

Diagram siklus I (Tabel 2.) menunjukkan peningkatan merata, meskipun belum mencapai target 75%.

Siklus II memperbaiki kelemahan siklus I dengan menambah variasi game, puji verbal, dan pengulangan huruf. Tema tetap "Binatang" dengan modifikasi untuk

meningkatkan interaksi. Hasil akhir mencapai 13 anak (82%), naik 30% dari siklus I. Semua indikator melebihi 60%, dengan indikator 5 tertinggi (69.33%) karena anak lebih ceria dan aktif. Hanya 2 anak di MB pada beberapa indikator, menandakan keberhasilan intervensi.

Tabel 3. Lembar hasil Siklus II

Indikator	Total Skor	Persentase %
Mengenal Huruf Alphabet	47	62.66%
Mengenal Bentuk Huruf	50	66.66%
Mengucapkan Huruf dengan Benar	48	64.00%
Membaca dan Mengeja	50	66.66%
Antusias dalam Game	52	69.33%
Total	247	82.00%

Diagram siklus II (Tabel 3.) mengonfirmasi peningkatan signifikan, melampaui target.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gali berbasis PowerPoint efektif meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak usia 4-5 tahun, dari 32% (pra-tindakan) menjadi 82% (siklus II). Peningkatan ini selaras dengan teori Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) tentang tahap pra-operasional, di mana anak belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial. Game literasi menyediakan stimulasi visual, auditif, dan kinestetik yang menarik, mengatasi keterbatasan metode tradisional seperti hafalan mekanis yang disebutkan oleh Sihotang et al. (2023). Elemen interaktif seperti animasi "Simba" mendorong partisipasi aktif, meningkatkan retensi kosakata dari 300 kata pada usia 2 tahun menjadi >2.100 pada usia 5 tahun, sesuai dengan Jurnal Obsesi (2020).

Pada pra-tindakan, rendahnya kemampuan (32%) disebabkan minimnya eksposur verbal berkualitas di rumah dan sekolah, sebagaimana observasi awal. Siklus I (52%) menunjukkan kemajuan awal melalui integrasi game, tetapi variasi terbatas menyebabkan 7 anak masih ragu, sejalan dengan Wiresti et al. (2021) yang menekankan stimulasi sesuai standar PAUD Permendikbud No. 137/2014. Perbaikan pada siklus II, seperti variasi permainan dan pujian verbal, menghasilkan 82%, membuktikan efektivitas pendekatan bermain sambil belajar (Izzah et al., 2020). Indikator antusiasme tertinggi (69.33%) mengindikasikan game meningkatkan motivasi intrinsik, mendukung perkembangan literasi lanjutan seperti membaca-menulis.

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya strategi PAUD dengan media digital, berkontribusi pada pengembangan keilmuan. Praktis, guru dapat mereplikasi pendekatan ini untuk optimalisasi literasi awal, meskipun diperlukan adaptasi konteks lokal. Kendala seperti fokus anak diatasi melalui monitoring berkelanjutan, memastikan keberlanjutan hasil.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan gali berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak usia 4-5 tahun

di TK PGRI Al-Kautsar. Kondisi awal mengungkapkan rendahnya penguasaan kosakata, dengan hanya sekitar sepertiga anak (5 dari 15) yang mencapai tingkat dasar pada indikator seperti pengenalan huruf alfabet, bentuk huruf, pelafalan, membaca-menjeja, dan antusiasme literasi, akibat metode konvensional yang kurang interaktif dan tidak selaras dengan tahap pra-operasional Piaget. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, media ini mengintegrasikan elemen visual, auditif, dan kinestetik, seperti animasi "Simba" dan tebak kata bertema binatang, yang selaras dengan nilai Al-Qur'an (Surat Ar-Rahman ayat 1-4) tentang potensi bawaan bahasa manusia.

Proses intervensi menghasilkan peningkatan progresif: siklus I mencapai 52% (8 anak) dengan fokus perbaikan variasi aktivitas, sementara siklus II naik menjadi 82% (13 anak), dengan rincian indikator pengenalan alfabet (62,66%), bentuk huruf (66,66%), pelafalan (64%), membaca-menjeja (66,66%), dan antusiasme (69,33%). Temuan ini mengonfirmasi efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam mengoptimalkan perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional, sesuai Standar Nasional PAUD (Permendikbud No. 137/2014).

Implikasi teoritis memperkaya strategi PAUD dengan media digital sederhana, sementara praktis memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan permainan serupa guna meningkatkan literasi awal. Keterbatasan penelitian meliputi sampel terbatas pada satu kelompok, sehingga penelitian lanjutan disarankan untuk replikasi di konteks lebih luas dan evaluasi jangka panjang terhadap kemampuan baca-tulis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan inovasi pembelajaran di lembaga PAUD, khususnya dalam mengoptimalkan masa emas perkembangan literasi anak melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi sederhana yang mudah diakses oleh pendidik di berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., Wilson, P. T., & Fielding, L. G. (2021). Growth in reading and how children spend their time outside of school. *Reading Research Quarterly*, 23(3), 285-303.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Dwyer, J., & Harbaugh, A. G. (2020). *Early childhood vocabulary development and learning*. National Association for the Education of Young Children.
- Fadlillah, M. (2019). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik dan praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Green, S. (2021). *Language development in early childhood: Key stages and milestones*. Child Development Journal.
- Hart, B., & Risley, T. R. (1995). *Meaningful differences in the everyday experience of young American children*. Paul H. Brookes Publishing.
- Hart, B., & Risley, T. R. (2003). The early catastrophe: The 30 million word gap by age 3. *American Educator*, 27(1), 4-9.
- Hassinger-Das, B., Ridge, K., Parker, A., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Dickinson, D. K. (2016). The role of conversation quality and quantity in language development. *Perspectives on Language Learning and Education*, 23(3), 107-116.
- Herawati, N., & Katoningsih, S. (2023). Pengembangan bahasa anak usia dini melalui metode bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 156-167.

- Hoffman, J. L., Teale, W. H., & Paciga, K. A. (2014). Assessing vocabulary learning in early childhood. *Journal of Early Childhood Literacy*, 14(4), 459-481.
- Izzah, L., Azizah, N., & Suryani, L. (2020). Problematika pembelajaran kosakata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 671-680.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kholilullah, A. (2020). Implementasi pembelajaran bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 23-34.
- Kurniawati, E. (2018). Pentingnya penguasaan kosakata dalam perkembangan literasi anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-58.
- Liu, C., Yang, X., & Zhao, L. (2024). Effects of play-based interventions on vocabulary development in preschool children: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 66, 234-248.
- Machali, I. (2022). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Pustaka Pelajar.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Marulis, L. M., & Neuman, S. B. (2010). The effects of vocabulary intervention on young children's word learning: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 80(3), 300-335.
- Wiresti, R. D., Anwar, Y., & Hendratno. (2021). Strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1606.
- Niklas, F., Cohrssen, C., & Tayler, C. (2016). Parents supporting learning: A non-intensive intervention supporting literacy and numeracy in the home learning environment. *International Journal of Early Years Education*, 24(2), 121-142.
- Olszewski, A., & Hood, M. (2023). Multisensory approaches to early literacy instruction. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 44(1), 78-92.
- Paciga, K. A., & Cassano, C. M. (2024). Vocabulary instruction in early childhood: Research and practice. *Early Childhood Education Journal*, 52(2), 189-201.