

**GAMBARAN IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA
DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK DI
TKIT BAITUSSHALIHIN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAHMA PUTRI PAREDA

NIM. 210210048

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**GAMBARAN IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA
DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK DI
TKIT BAITUSSHALIHIN**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh


Rahma Putri Pareda
NIM. 210210048

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi PIAUD


Faizatul Faridy, M. P.d
NIP.199011252019032019


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.MA
NIP. 197305152005012006

**GAMBARAN IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA DALAM
MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK DI TKIT
BAITUSSHALIHIN**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 17 Desember 2025
26 Jumadil Akhir 1447

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Faizatul Faridy, M. Pd
NIP.199011252019032019

Penguji I



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji II,



Hijriati, M. Pd. I
NIP. 199107132019032013

Penguji III,



Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph. D
NIP. 197801021997031003

LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Putri Pareda

NIM : 210210048

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Gambaran Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Kosakata Pada Anak di TKIT Baitusshalihin

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini:

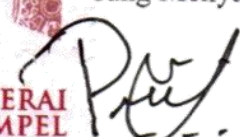
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.


Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh.


Demikian surat pernyataan ini saya dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

BandaAceh, 18 November 2025

Yang Menyatakan,


Rahma Putri Pareda
NIM. 210210048


SEPULUH RIBU RUPIAH
488YUAKX527208206


TOL 20
METERAI
TEMPEL



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor : B- 286 /Un.08/Kp.PIAUD/ 11 /2025

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Rahma Putri Pareda
Nim : 210210048
Pembimbing : Faizatul Faridy, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Gambaran Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Kosakata Pada Anak di TKIT Baitusshalihin


Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 32%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Heliat Fajriah

Banda Aceh, 26 November 2025
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Rahma Putri Pareda
NIM : 210210048
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Gambaran Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Kosakata Pada Anak di TKIT Baitusshalihin
Tanggal Sidang :
Tebal Skripsi : 68 Halaman
Pembimbing : Faizatul Faridy, M. P.d
Kata Kunci : Permainan Tebak Kata, Kosakata, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan kosakata sebagai dasar perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Dalam praktik pembelajaran di lembaga PAUD, pembelajaran bahasa yang bersifat konvensional sering menimbulkan kejenuhan pada anak, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui permainan tebak kata. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak usia dini di TKIT Baitusshalihin serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek dua orang guru dan lima anak kelompok B. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tebak kata dilaksanakan secara terencana dan menyenangkan dengan memanfaatkan media kartu bergambar, huruf awal, dan benda nyata, sehingga anak mampu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kosakata baru secara aktif, serta menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, dan keberanian berbicara. Faktor pendukung meliputi antusiasme anak, kreativitas guru, dan dukungan sekolah, sedangkan keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan anak menjadi faktor penghambat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Berkat pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Gambaran Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Kosakata Pada Anak di TKIT BAITUSSHALIHIN”**.

Shalawat serta salam senantiasa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat, beserta keluarga dan para sahabat beliau yang setia mendampingi dalam suka dan duka demi menegakkan ajaran Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini terdapat berbagai tantangan, kekurangan, dan kesulitan yang dihadapi. Namun, berkat bantuan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bimbingan dan perhatian yang telah diberikan. Dengan penuh hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Safrul Muluk, S. Ag., MA., M.Ed., Ph.D beserta Staf yang telah membantu Penulis dalam proses pelaksanaan untuk menyusun Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh Dosen dan Staf Prodi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Ibu Faizatul Faridy, M. P.d selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dan pemikiran dalam proses penyusunan Skripsi ini, serta memberikan nasehat dan do'a sekaligus telah menjadi motivator bagi saya selama ini.
4. Ibu Putri Rahmi, M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Ibu Yuni Marlita, S.Pd. Selaku kepala sekolah TKIT Baitusshalihin Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada Penulis untuk dapat melakukan penelitian dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku-buku dalam proses penyusunan penulisan Skripsi ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini, Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari Pembaca demi penyempurnaan Skripsi ini.

Banda Aceh, 18 November 2025

Penulis,

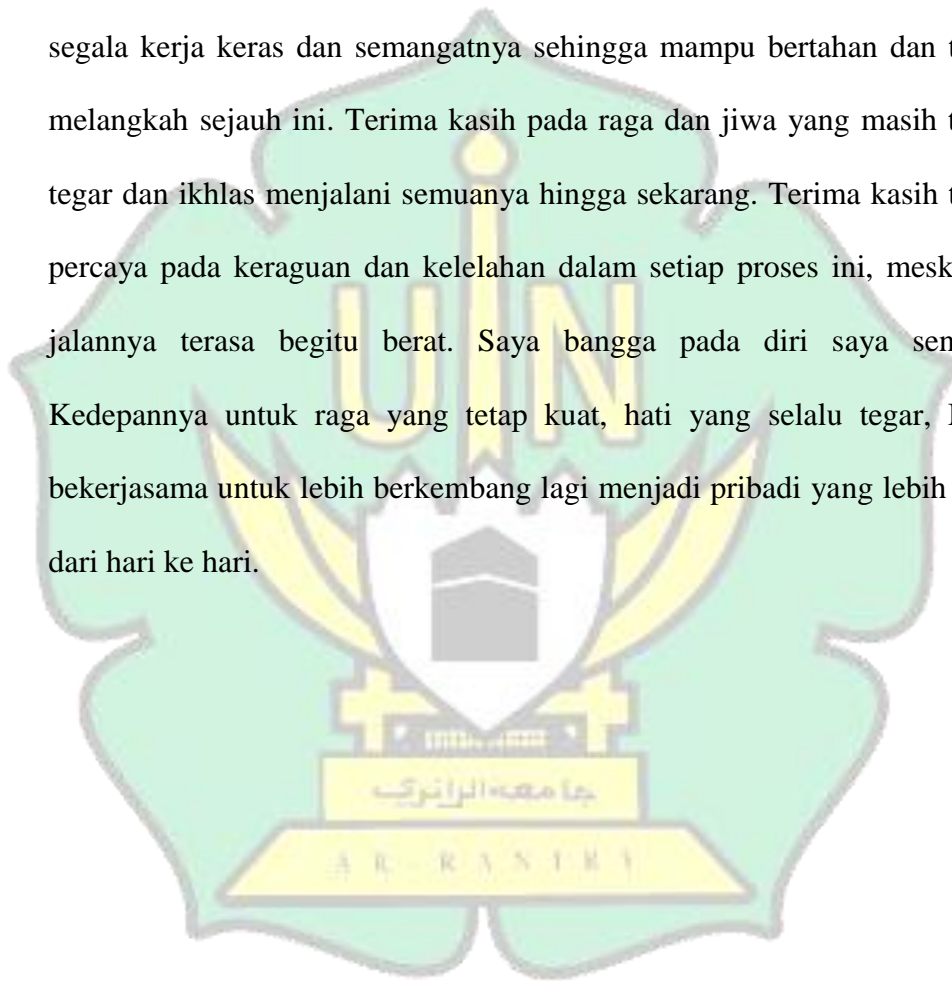
RAHMA PUTRI PAREDA

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala berkat rahmat dan hidayah-Nya, shalawat serta salam yang selalu disanjungkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, Tiada lembar yang paling indah dalam Karya Ilmiah ini kecuali lembar persembahan, berikut penulis persembahkan Karya Ilmiah ini untuk orang-orang terkasih dan tersayang.

1. Teruntuk cinta pertama dan panutanku, Almarhum Ayah tercinta Parmalis. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menyusun skripsi, namun selama hidupnya telah menjadi sosok panutan, sumber semangat, dan inspirasi yang tak tergantikan. Doa-doa Ayah, didikan, dan nilai-nilai kehidupan yang Ayah tanamkan akan selalu hidup dalam diri penulis. Alhamdulillah, penulis kini telah sampai pada tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai bentuk persembahan terakhir sebelum Ayah benar-benar pergi. Semoga Allah SWT menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'Alamiin.
2. Teruntuk Ibu tercinta Herda Lena sosok luar biasa yang selalu hadir dalam doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas cinta yang tak tergantikan, atas air mata dan doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Semoga Allah SWT selalu senantiasa memberikan Kesehatan dan kebahagiaan kepada Ibu. I love you more.

3. Kepada kakak tercinta Lestari Pareda. Terimakasih sudah selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk adikmu. Kasih sayang dan dukungan mu sangat berarti dalam perjalanan ini. Kehadiranmu adalah kekuatan yang tak tergantikan bagi penulis.
4. Terakhir, untuk diri saya sendiri Rahma Putri Pareda, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini, meskipun jalannya terasa begitu berat. Saya bangga pada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Relevan	8
F. Defenisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Permainan Tebak Kata	14
1. Pengertian Tebak Kata	14
2. Kelebihan dan kekurangan permainan tebak kata.....	16
B. Kosakata.....	18
1. Pengertian Kosakata.....	18
2. Macam-Macam Kosakata.....	20
3. Karakteristik Kosakata	22
4. Penguasaan Kosakata	23
5. Indikator Kosakata Anak 5-6 Tahun.....	25
C. Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Kosa Kata ..	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Metodologi Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Sumber Data.....	31

D. Subjek Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Intrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Gambaran Umum Lokasi Sekolah	41
1. Profil Sekolah TKIT Baitusshalihin	41
2. Visi, Misi, dan Tujuan TKIT Baitusshalihin	42
4. Struktur Organisasi TKIT Baitusshalihin	43
5. Sarana dan prasarana.....	43
6. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	48
7. Keadaan Anak	49
B. Pelaksanaan Penelitian	50
C. Hasil Penelitian	50
1. Implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak di TKIT Baitusshalihin	50
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Tebak Kata	56
D. Pembahasan.....	58
1. Implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak di TKIT Baitusshalihin	58
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Tebak Kata	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi TKIT Baitussahalihin.....43



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara.....	35
Tabel 3. 2 Lembar Observasi	37
Tabel 4. 1 Kondisi Sarana TKIT Baitusshalihin	44
Tabel 4. 2 Tenaga Pendidik TKIT Baitusshalihin Banda Aceh.....	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan terpenting pada anak usia dini karena menjadi dasar bagi komunikasi, berpikir, dan belajar¹. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, serta memahami dunia di sekitarnya. Bahasa yang baik akan mendukung keterampilan sosial, emosional, maupun kognitif anak. Sebaliknya, keterbatasan bahasa dapat menghambat kemampuan anak dalam berinteraksi dan menerima pengetahuan baru.

Perkembangan bahasa anak usia dini akan lebih optimal apabila didukung oleh metode pembelajaran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan sesuai dengan dunia anak. Salah satu metode yang relevan adalah melalui permainan edukatif, seperti permainan tebak kata. Permainan ini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengenali, menyebutkan, dan memahami kata-kata baru dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain melatih keterampilan berbahasa, permainan ini juga mendorong partisipasi aktif anak, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat kemampuan motorik dan kognitif anak².

Kegiatan ini melatih anak untuk menggunakan koordinasi otot-otot kecil pada tangan, jari, dan pergelangan tangan, misalnya saat mengambil kartu huruf,

¹ Heny Friantary, 'Zuriah', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume*, 1.2 (2020), 127–36 <<https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2010>>.

² Faizatul Faridy, Muliana Fitri, and Mumtazul Fikri, 'Pendekatan Guru Dalam Mengoptimalkan Pengembangan Motorik Kasar Anak Di PAUD Bungong Seurune Aceh Besar', *Jurnal Raudhah*, 12.1 (2024), 1 <<https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3353>>.

menyusun potongan kata, atau menempelkan huruf pada media belajar. Keterampilan motorik halus sangat penting dalam mendukung kesiapan anak untuk kegiatan akademik lainnya, seperti menulis dan menggambar. Perkembangan motorik halus ini juga berkaitan erat dengan pertumbuhan otak, serta peningkatan kemampuan kognitif dan konsentrasi anak. Oleh karena itu, penerapan permainan tebak kata diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyeluruh dalam mendukung perkembangan bahasa, motorik, dan kognitif anak usia dini³. Oleh karena itu, penerapan permainan tebak kata diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini secara menyeluruh.

Kosakata adalah himpunan kata dalam suatu bahasa yang menjadi perbendaharaan bagi seorang penutur atau penulis dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Kosakata yang luas dan beragam sangat penting untuk memperkaya bahasa serta memudahkan komunikasi antar individu⁴. Kemampuan untuk menggunakan kosakata yang tepat memainkan peranan penting dalam keberhasilan komunikasi sehari-hari, baik dalam percakapan maupun di bidang akademik dan profesional. Penguasaan kosakata tidak hanya tentang mengingat kata-kata, tetapi juga memahami konteks dan penggunaannya yang tepat. Ini melibatkan pemahaman makna, sinonim, antonim, dan konteks di mana kata-kata tersebut dapat digunakan. Proses memperluas kosakata melibatkan

³ Lina Amelia and others, 'The Influence of Activities Cut The Grass on the Fine Motor Skills of Children Aged 4-5 Years At Paud Bungong Jeumpa Pidie Jaya', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9.2 (2023), 244–54.

⁴ Siti Habibah, 'Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris', *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2.3 (2019), 196.

membaca secara luas, berinteraksi dengan berbagai sumber informasi, serta aktif dalam berbicara dan menulis untuk mengasah penggunaan kosakata secara efektif dan akurat. Pengembangan kemampuan bahasa dan literasi pada anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan yang bersifat menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan literasi yang dilaksanakan di pojok baca misalnya, memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan buku bergambar, huruf, serta kata-kata sederhana dalam suasana yang santai dan menyenangkan. Pendekatan seperti ini terbukti mampu meningkatkan minat baca, kemampuan mengenal huruf, serta penguasaan kosakata anak⁵.

Pada rentang usia 5-6 tahun, tingkat perkembangan bahasa anak mencapai kemampuan menyusun kalimat dengan enam hingga delapan kata, mengucapkan lebih dari 2.600 kata, dan memahami sekitar 20.000 kata⁶. Di fase ini, anak dapat menjelaskan arti kata-kata sederhana, memahami lawan kata, kata penghubung, serta kata depan. Menariknya, anak-anak prasekolah lebih mudah mempelajari bahasa dibandingkan pada usia sebelumnya atau saat sudah dewasa. Pada usia 6 tahun, anak dapat memiliki kosakata sekitar 8.000-14.000 kata, dengan rata-rata mempelajari sekitar 22 kata baru setiap hari⁷. Dengan demikian, pengembangan kosa kata yang baik di usia dini akan mendukung kemampuan komunikasi dan interaksi anak, yang merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Untuk

⁵ Rifda Rifda and others, 'Implementasi Pojok Baca Di Desa Jaee Pagar Air: Upaya Meningkatkan Literasi Dini', *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.2 (2024), 60–67 <<https://doi.org/10.51529/kjpm.v4i2.725>>.

⁶ Nurmita, 'Upaya Guru Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bermain Peran Di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu' (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palu (IAIN) Palu).

⁷ Siti Holisoh and others, 'Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Terhadap Kemampuan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun', *Prosiding Seminar ...*, 2022.

mendukung perkembangan kosa kata anak, salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu tebak kata. Dalam permainan ini, anak harus menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut bisa berupa definisi sederhana, sinonim, antonim, atau kalimat yang mengandung kata yang harus ditebak. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya diajak untuk menghafal kata-kata baru, tetapi juga mengembangkan pemahaman mereka terhadap makna, penggunaan, serta hubungan antara kata-kata dalam konteks tertentu. Misalnya, ketika anak diberi petunjuk tentang kata "payung" dengan deskripsi "digunakan saat hujan untuk melindungi diri dari basah", anak akan belajar mengaitkan kata tersebut dengan fungsinya. Proses ini merangsang keterampilan berpikir kritis dan analisis bahasa, sehingga membantu anak membangun kosa kata yang lebih kaya dan beragam. Dengan berulang kali terpapar pada berbagai kata melalui kegiatan tebak kata, anak-anak tidak hanya menambah perbendaharaan kata mereka, tetapi juga memperoleh keterampilan komunikasi yang lebih baik⁸.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2025 menunjukkan bahwa anak-anak tampak semangat dan antusias ketika guru menerapkan permainan tebak kata dalam proses pembelajaran. Anak terlibat aktif, berani mencoba menebak, serta menunjukkan ekspresi senang saat meneja kata-kata yang diberikan. Dibandingkan dengan permainan lain yang juga diterapkan di kelas, seperti menyusun puzzle dan menjemur huruf, permainan tebak kata dinilai lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan kosakata anak. Permainan menyusun puzzle dan menjemur huruf cenderung lebih menekankan pada aspek

⁸ N. Haditsti, I.R. Sulistiani, and E Setiawan, 'Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di RA Tunas Mulia Dua', *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.2 (2022), 60–68.

motorik halus dan pengenalan bentuk huruf, sementara permainan tebak kata secara langsung melibatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak melalui aktivitas mendengar, menyebutkan, menebak, serta mengulang kosakata. Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak yang mengikuti permainan tebak kata menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali, menyebutkan, dan menggunakan kata-kata baru yang diperoleh melalui kegiatan menebak gambar, huruf awal, dan penggunaan kartu bergambar. Dengan demikian, permainan tebak kata dinilai lebih pantas digunakan dalam penelitian ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan stimulus bahasa yang lebih optimal dalam memperkaya perbendaharaan kosakata anak secara alami dibandingkan permainan menyusun puzzle dan menjemur huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan tebak kata dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kosakata anak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penerapan permainan ini tidak hanya mendorong anak untuk mengenal dan menggunakan kosakata baru, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, keberanian berbicara, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak usia dini di TKIT Baitusshalihin melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai proses pelaksanaan permainan tebak kata serta kontribusinya terhadap pengembangan kosakata anak. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Gambaran**

Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini di TKIT Baitusshalihin.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak di TKIT Baitusshalihin?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplemetasian permainan tebak kata dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak di lingkungan di TKIT Baitusshalihin?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penulisan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran bagaimana implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosa kata pada anak di TKIT Baitusshalihin.
2. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian permainan bermain tebak kata dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak di TKIT Baitusshalihin.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori mengenai implementasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak. Permainan tebak kata dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam hal penguasaan kosakata.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak: Melalui penerapan permainan tebak kata, anak dapat belajar mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan ini membantu anak memperkaya kosakata, melatih kemampuan berbahasa, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.
- b. Bagi Guru: Penelitian ini dapat diterapkan guru guna untuk meningkatkan pembelajaran bahasa, khususnya meningkatkan kosakata anak

E. Kajian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah peneliti telaah dari berbagai referensi, peneliti menemukan sejumlah penelitian yang berkaitan dengan penerapan permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata anak. Kajian ini dilakukan untuk melihat posisi penelitian yang peneliti lakukan serta mengidentifikasi perbedaannya dengan penelitian sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Amini (2020) berjudul “Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi kepustakaan (library research), yaitu metode pengumpulan data melalui penelaahan beragam sumber tertulis, seperti buku, artikel jurnal, surat kabar, serta dokumen relevan lainnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Melalui media tersebut, peserta didik lebih mudah mengenali, memahami, serta menambah perbendaharaan kata yang mereka miliki⁹.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu fokus dalam meningkatkan kosakata serta metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu metode yang digunakan pada penelitian yaitu media kartu gambar, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan

⁹ Nur Amini and Suyadi Suyadi, ‘Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini’, *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9.2 (2020), 119–29 <<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>>.

permainan tebak kata.

2. Marheni, dkk (2017) judul penelitian “Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi anak untuk melihat perkembangan keterampilan berbicara melalui kegiatan tebak kata, serta observasi guru untuk menilai proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, permainan tebak kata terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak¹⁰.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama menggunakan permainan tebak kata. Sedangkan perbedaannya yaitu fokus dalam meningkatkan keterampilan berbicara serta metode penelitian yang digunakan yaitu PTK, sedangkan penelitian yang akan diteliti fokus pada peningkatan kosa kata dan metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif.

3. Nitsailla, dkk (2022) judul penelitian “Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, dengan RA Tunas Mulia Dua sebagai lokasi penelitian tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak kata di lembaga tersebut dilakukan melalui dua bentuk kegiatan, yakni permainan dengan alat peraga dan tanpa alat peraga. Pelaksanaan permainan disesuaikan dengan RPPH. Pada praktiknya, guru menyebutkan suku kata

¹⁰ Marheni Budi Harti, Sumarsih, and Anni Suprpti, ‘Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak’, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2.2 (2017), 121–25.

kemudian menampilkan alat peraga berupa kartu fonik yang harus ditebak atau direspons oleh anak. Melalui kedua metode tersebut, guru berupaya mengembangkan kemampuan menyimak anak serta keterampilan berbahasa yang mendukung peningkatan kemampuan membaca mereka¹¹.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama menggunakan permainan tebak kata serta metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, penelitian sebelumnya dilaksanakan di RA Tunas Mulia Dua, sedangkan penelitian ini dilakukan di TKIT Baitusshalihin.

4. Nur Rohmatul Imamah dan Muhammad Reza (2014) judul penelitian “Pengembangan Permainan Tebak Kata Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (penelitian pengembangan). Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak kata yang telah dimodifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di taman kanak-kanak secara signifikan¹².

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan media tebak kata. Sedangkan perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan model ADDIE, sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu kualitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Erna Wati dan Siti Farida berjudul

¹¹ Haditsti, Sulistiani, and Setiawan.

¹² nur rohmatul imamah dan muhammad reza, ‘Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak’, 2014, 1–7.

“Implementasi Permainan Tebak Kata untuk Perkembangan Bahasa Reseptif Anak Usia 4–5 Tahun di RA Maudzal Amin Pasanggar Peganten Pamekasan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu tebak kata berkontribusi positif terhadap perkembangan bahasa reseptif anak usia 4–5 tahun di RA tersebut. Penerapan permainan ini tidak hanya membantu anak dalam mengenali dan memahami huruf-huruf abjad, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal dan menggunakan huruf vokal secara lebih tepat¹³.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan tebak kata. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, penelitian sebelumnya dilaksanakan di RA Tunas Mulia Dua, sedangkan penelitian ini dilakukan di TKIT Baitusshalihin.

F. Defenisi Operasional

Untuk memahami kekeliruan dalam paparan di atas, maka perlu diperjelas lagi sebagai berikut:

1. Kosakata

¹³ Erna Wati, 'Implementasi Permainan Kartu Tebak Kata Untuk Perkembangan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun Di', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8.8 (2024), 29–37.

Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang atau terdapat dalam suatu bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan¹⁴. Dalam penelitian ini, kosakata yang dimaksud adalah kumpulan kata-kata dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti nama hewan, benda, warna, buah, dan aktivitas sederhana. Penguasaan kosakata menjadi indikator perkembangan bahasa anak, yang tercermin dari kemampuan anak untuk mengenal, menyebut, mengeja, dan menggunakan kata dengan benar sesuai konteks pembelajaran di TKIT Baitusshalihin. Pada usia 5-6 tahun, kosakata anak mencakup kata-kata yang berkaitan dengan lingkungan terdekat dan pengalaman konkret anak, seperti nama hewan, benda, warna, buah, anggota tubuh, serta aktivitas sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tebak Kata

Permainan tebak kata merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk memperkenalkan kosakata baru kepada anak melalui aktivitas menebak kata berdasarkan gambar, benda nyata, atau petunjuk huruf awal yang diberikan guru¹⁵. Permainan ini melibatkan unsur interaktif, seperti mendengar, menebak, dan menyebutkan kata secara lisan, yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berbahasa anak. Dalam konteks penelitian ini, permainan tebak kata diterapkan di TKIT Baitusshalihin Banda Aceh sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk memperkaya kosakata anak usia 5–6 tahun.

¹⁴ Wati Kurniawati and Deni Karsana, 'Aspects of Indonesian Vocabulary Mastery by Elementary School Students in Medan City', *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9.2 (2020), 286.

¹⁵ Haditsti, Sulistiani, and Setiawan.

3. Implementasi Permainan Tebak Kata

Implementasi permainan tebak kata dalam penelitian ini diartikan sebagai penerapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan secara terencana dan sistematis oleh guru untuk meningkatkan kosakata anak usia 5–6 tahun di TKIT Baitusshalihin. Implementasi ini mencakup tahapan pelaksanaan permainan, mulai dari persiapan media, proses pelaksanaan, hingga evaluasi hasil belajar anak. Pada tahap pelaksanaan, guru menyajikan permainan tebak kata dengan menggunakan media kartu bergambar, huruf awal, dan gambar yang ditampilkan di papan tulis. Anak diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar atau petunjuk huruf, kemudian menyebutkan, mengeja, dan mengulang kembali kosakata yang diperoleh. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh pelafalan, serta penguatan positif terhadap respons anak.

