

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1) Peran Guru

Guru adalah seorang pendidik yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Secara umum, guru adalah individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi untuk mengajar dan membimbing siswa dalam mencapai tujuan pendidikan (Sugiyono, 2023). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam perkembangan karakter, sosial, dan emosional siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan arahan kepada siswa agar dapat berkembang secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan, baik akademik maupun non-akademik (Suryani, L., & Hidayati, S., 2024:234-245).

Guru merupakan sosok utama dalam proses pendidikan yang memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mendidik, dan membentuk karakter peserta didik (Prasetyo, A., 2023). Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup pengembangan potensi anak didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Rahmawati, N & Subroto, H, 2024:189-200).

Peran guru merujuk pada tanggung jawab dan fungsi yang dijalankan oleh seorang pendidik dalam proses

pembelajaran (Supriyadi, T, 2023). Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi atau pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator bagi siswa dalam mencapai potensi terbaik mereka. Peran ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan mendukung perkembangan karakter, keterampilan, serta pengetahuan peserta didik (Widiastuti, D., & Farid, M., 2024:112-123).

Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai peran guru (Rahayu, A., & Wijayanti, 2024:45-58):

- a. Pendidik (Educator): Guru bertanggung jawab menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial kepada siswa, membimbing mereka menjadi individu yang berkarakter dan berintegritas.
- b. Pengajar (Instructor): Guru menyampaikan materi pelajaran sesuai kurikulum, memastikan siswa memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan.
- c. Fasilitator: Guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan agar siswa dapat belajar secara efektif.
- d. Motivator: Guru mendorong dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimal, memberikan semangat dan inspirasi dalam proses pembelajaran.
- e. Konselor: Guru membantu siswa dalam mengatasi masalah pribadi atau akademik, memberikan nasihat dan bimbingan yang diperlukan.

- f. Pengelola Kelas (Class Manager): Guru mengatur dan mengelola dinamika kelas, menciptakan suasana yang teratur dan disiplin untuk mendukung proses pembelajaran.
- g. Inovator: Guru terus berinovasi dalam metode pengajaran, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era modern.
- h. Evaluator: Guru menilai kemajuan belajar siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- i. Perencana (Planner): Guru merancang dan mengembangkan kurikulum serta rencana pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa.
- j. Model/Teladan: Guru menjadi contoh dalam hal etika, moral, dan perilaku, yang dapat diteladani oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks perkembangan terbaru, peran guru semakin kompleks dengan adanya tantangan seperti kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa yang beragam. Guru dituntut untuk berperan sebagai peneliti kurikulum, menguji berbagai komponen kurikulum, dan memastikan efektivitas program pembelajaran (Anwar, S., & Nugroho, H.2023).

Peran guru sangat penting, karena guru akan menjadi pihak yang aktif dalam membimbing dan mengarahkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kosakata mereka.

Dalam konteks skripsi ini, peran guru bisa dijelaskan dalam beberapa aspek, sebagai berikut:

a. Fasilitator Pembelajaran

Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu anak-anak memahami dan mempelajari kosakata baru dengan menggunakan media buku aktif. Guru akan mengenalkan berbagai kata yang ada dalam buku aktif dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, seperti melalui cerita atau permainan. Ini akan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mengurangi rasa jenuh pada anak-anak.

b. Membimbing dan Menyediakan Stimulasi yang Sesuai

Pada usia 3-4 tahun, perkembangan bahasa anak sangat pesat, dan guru perlu memberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan usia anak. Guru akan memilih kata-kata yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak dan memastikan bahwa anak-anak mendapatkan kesempatan untuk mengulang dan menggunakan kata-kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu anak memperkaya kosakata mereka secara alami.

c. Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Menyenangkan

Guru harus menciptakan suasana yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak-anak. Dengan media buku aktif, guru bisa merancang kegiatan yang melibatkan anak secara langsung, seperti tanya jawab,

nyanyian, atau permainan interaktif yang terkait dengan kata-kata yang ada dalam buku. Guru juga dapat memberikan penghargaan atau pujian kepada anak yang dapat mengingat dan menggunakan kata-kata baru dengan tepat.

d. Menjadi Teladan dalam Penggunaan Kosakata

Sebagai model atau teladan bagi anak-anak, guru juga harus menggunakan kosakata yang kaya dan variatif dalam komunikasi sehari-hari. Cara guru berbicara, memilih kata, dan menyampaikan informasi akan memberikan contoh langsung bagi anak-anak. Jika guru sering menggunakan kosakata yang tepat dan bervariasi, anak-anak akan terdorong untuk meniru dan menggunakannya juga.

e. Evaluasi dan Refleksi terhadap Perkembangan Kosakata Anak

Guru juga memiliki peran dalam mengevaluasi sejauh mana kemampuan kosakata anak berkembang setelah menggunakan media buku aktif. Melalui observasi dan penilaian, guru bisa mengetahui apakah anak-anak telah menguasai kosakata yang diajarkan. Dari sini, guru dapat membuat refleksi tentang metode pembelajaran yang digunakan dan memperbaiki kekurangan yang ada.

f. Kolaborasi dengan Orang Tua

Selain berperan di dalam kelas, guru juga harus berkolaborasi dengan orang tua anak. Misalnya, guru bisa

memberikan rekomendasi atau tips kepada orang tua tentang cara melibatkan anak dalam aktivitas membaca di rumah dengan media yang serupa, sehingga proses peningkatan kosakata anak tidak hanya terbatas di sekolah tetapi juga di rumah.

g. Penerapan Metode Pembelajaran yang Kreatif

Guru perlu menggunakan metode yang kreatif agar pembelajaran kosakata tidak membosankan. Menggunakan buku aktif yang berisi gambar-gambar menarik atau cerita-cerita pendek bisa menjadi media yang sangat efektif. Guru bisa mengajak anak untuk berbicara tentang gambar yang ada di buku, atau bahkan meminta anak untuk menceritakan kembali cerita yang ada dalam buku dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri.

Peran guru dalam penelitian ini sangat luas dan mencakup banyak aspek, mulai dari menyediakan media yang tepat (buku aktif), membimbing anak dalam penggunaan kosakata, menciptakan lingkungan yang kondusif, hingga mengevaluasi hasil belajar. Guru harus kreatif, sabar, dan fleksibel dalam pendekatan pengajaran untuk memastikan bahwa anak-anak bisa mengembangkan kemampuan kosakata mereka secara optimal pada usia dini. Dengan menggunakan media buku aktif, guru dapat membantu anak-anak belajar bahasa secara lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, dalam era Masyarakat 5.0, guru berperan sebagai fasilitator dan pemandu dalam mengarahkan siswa

untuk mengembangkan kecerdasan kolaboratif dan menguasai teknologi sebagai alat pembelajaran (Santoso, P., & Ardiansyah, M, 2023).

Sebagai Pendidik Membimbing anak sesuai tahap perkembangan usia dini. Mengajarkan nilai moral, sosial, dan keterampilan dasar melalui kegiatan bermain.

Sebagai Pengasuh dan Pelindung Memberikan rasa aman, nyaman, dan penuh kasih sayang. Menjaga kesehatan, keselamatan, serta kebutuhan emosional anak. Sebagai Fasilitator Menyediakan media, alat, dan lingkungan bermain-belajar yang menarik. Memfasilitasi anak agar bisa bereksplorasi, bereksperimen, dan berinteraksi.

Sebagai Motivator Memberi dorongan, semangat, dan pujian agar anak percaya diri. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar anak. Sebagai Teladan (Role Model) Menjadi contoh perilaku positif dalam berbicara, bersikap, dan berinteraksi. Menunjukkan nilai-nilai sopan santun, kerja sama, dan disiplin.

Dengan demikian, peran guru sangatlah multifaset dan dinamis, menuntut profesionalisme dan dedikasi tinggi dalam mendidik generasi penerus bangsa.

2) Pengertian Kosakata

Kosakata (atau vocabulary dalam bahasa Inggris) adalah kumpulan kata yang diketahui, dipahami, dan digunakan oleh seseorang dalam komunikasi, baik secara lisan maupun

tulisan. Kosakata mencakup semua kata yang dimiliki seseorang untuk mengekspresikan ide, pikiran, perasaan, dan pengetahuan dalam bahasa tertentu. Adapun jenis-jenis kosakata antara lain: kosakata reseptif (*receptive vocabulary*), kosakata produktif (*productive vocabulary*), kosakata dasar dan kosakata khusus (*specialized vocabulary*) (Chappel, P, 2020:40-50).

Kosakata adalah komponen penting dalam pembelajaran bahasa, dan pengembangannya merupakan bagian dari proses pendidikan yang terus berlangsung sepanjang hidup. Perkembangan kosakata pada anak usia dini merupakan landasan penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa, komunikasi, dan membaca anak. Kosakata yang luas tidak hanya membantu anak-anak berkomunikasi dengan lebih efektif, tetapi juga membantu mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka. Anak kecil, terutama yang berusia antara 3 dan 4 tahun, berada pada tahap kritis ketika kemampuan mereka dalam menyerap informasi dan bahasa muncul sejak dini (Badzis, M. I, 2021:45-60).

Kosakata merujuk pada sekumpulan kata atau istilah yang dimiliki oleh suatu bahasa atau yang digunakan oleh individu dalam berkomunikasi. Kosakata ini mencakup semua kata yang dikenal dan dipahami dalam bahasa tertentu, baik yang digunakan dalam percakapan sehari-hari, tulisan, maupun dalam konteks profesional dan akademik (Lestari, S., 2020:145-159). Setiap kata dalam kosakata

memiliki makna yang spesifik, dan kata-kata ini dapat berkembang seiring berjalannya waktu karena pengaruh sosial, budaya, serta teknologi. Kosakata juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan sebagainya (Hidayah, N, 2021:28-35).

Kosakata sangat penting karena menjadi dasar dalam komunikasi. Tanpa kosakata yang cukup, seseorang akan kesulitan dalam menyampaikan ide, perasaan, atau informasi. Kosakata juga merupakan elemen dasar dalam membangun kemampuan berbahasa seseorang, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki dan digunakan seseorang untuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bagi anak usia dini, khususnya 3–4 tahun, kosakata merupakan modal dasar dalam perkembangan bahasa.

Pada usia ini, anak sedang berada pada tahap pesat dalam pemerolehan bahasa, ditandai dengan anak mulai mampu menyebutkan nama benda, hewan, atau orang di sekitarnya. Sudah bisa menggunakan kalimat sederhana (2-4 kata). Mulai memahami arti kata-kata yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari, seperti makan, minum, main, tidur, ayah, ibu, buah, dll. Anak menunjukkan kemampuan untuk bertanya (“apa ini?”, “siapa itu?”) sebagai upaya memperkaya kosakatanya.

Dengan demikian, kosakata anak usia 3-4 tahun adalah sejumlah kata yang telah dipahami dan dapat digunakan oleh anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya, baik untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, maupun untuk memahami orang lain.

Jadi, penguasaan kosakata di usia ini sangat penting karena akan menjadi dasar bagi kemampuan berbahasa, berpikir, dan belajar di tahap perkembangan berikutnya.

Kosakata dalam suatu bahasa akan selalu berkembang seiring waktu. Ada beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan kosakata dalam bahasa:

a. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan penciptaan kata-kata baru. Misalnya, kata *smartphone*, *wifi*, *robot*, yang diambil dari bahasa asing dan disesuaikan dalam bahasa Indonesia.

b. Interaksi Antarbudaya

Proses interaksi antara berbagai budaya, baik melalui perdagangan, migrasi, atau pengaruh media massa, juga memperkenalkan kosakata baru dalam bahasa Indonesia. Contoh, kata *sushi*, *ballet*, atau *pizza* adalah kosakata yang berasal dari bahasa Jepang, Prancis, dan Italia, namun sudah diadaptasi dalam bahasa Indonesia.

c. Perubahan Sosial

Kosakata juga dipengaruhi oleh perubahan sosial dan budaya. Misalnya, munculnya istilah-istilah baru yang

berhubungan dengan fenomena sosial, seperti viral, hashtag, atau influencer, yang menjadi populer di kalangan anak muda dan pengguna media sosial.

d. Perubahan Bahasa yang Terjadi Secara Alami

Setiap bahasa akan mengalami perubahan alami, yang kadang-kadang menyebabkan kata-kata tertentu mulai jarang digunakan atau bahkan terlupakan, sementara kata-kata baru lebih sering digunakan.

e. Pentingnya Memperluas Kosakata

Memperluas kosakata bukan hanya penting untuk berkomunikasi secara efektif, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan intelektual. Seseorang yang menguasai lebih banyak kosakata dapat memahami bacaan dengan lebih baik, menulis dengan lebih jelas, serta berbicara dengan lebih persuasif dan menarik.

Proses pembelajaran kosakata mencakup tidak hanya pengenalan kata, tetapi juga pemahaman mengenai bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam kalimat dan konteks tertentu (Arifah, M & Prasetyo, Y, 2022:76-84). Kosakata dapat bersifat pasif (kata-kata yang diketahui tetapi tidak sering digunakan) atau aktif (kata-kata yang sering digunakan dalam percakapan dan tulisan sehari-hari) (Setyani, D, 2023:150-160).

Oleh karena itu, pengembangan kosakata pada anak usia dini harus menjadi prioritas pendidikan. Guru dan orang tua harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang

mendukung anak-anak mengeksplorasi bahasa melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif seperti membaca, menyanyi, dan berbicara aktif.

3) Pengertian Media Buku Aktif

Buku aktif merupakan media yang efektif dalam membantu anak usia dini untuk memperkenalkan berbagai kosakata melalui gambar, teks, serta kegiatan yang melibatkan anak secara aktif. Buku aktif dapat berupa buku dengan ilustrasi menarik, pop-up, atau buku yang memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan gambar-gambar dan teks melalui sentuhan fisik, suara, atau gerakan. Media ini dirancang untuk menarik perhatian anak dan memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan (Miller, E., & Almon, J., 2020; 12-29).

Menurut penelusuran, istilah “busy book” seperti yang banyak dikenal sekarang yakni buku media aktif. Yang paling awal dikenal dalam literatur anak-anak adalah *The Busy Book* yang ditulis oleh Floy Little Bartlett dan diterbitkan oleh Doubleday sekitar tahun 1920-an. Buku ini berisi berbagai permainan, teka-teki, dan riddle untuk anak-anak kelas tiga dan empat sekolah dasar, dirancang untuk “menjaga anak tetap sibuk”.

Walaupun begitu, jika dilihat dari konsep buku bergambar untuk anak-anak, guru asal Ceko Jan Amos Comenius (Johann Amos Comenius) pada tahun 1658 telah menerbitkan *Orbis Pictus*, yang dianggap sebagai buku bergambar anak pertama

dan membawa pendekatan pendidikan visual dalam pengajaran meskipun bukan interaktif seperti busy book modern.

Berdasarkan penelitian oleh Ginsburg (2022), penggunaan buku aktif dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak secara signifikan. Buku ini mendorong anak untuk berbicara, bertanya, dan menanggapi gambar atau cerita yang ada, yang akhirnya memperkaya kosakata mereka. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memperkenalkan berbagai konsep baru yang mendalam dan aplikatif bagi anak-anak.

Media buku aktif adalah jenis buku yang dirancang untuk melibatkan anak-anak secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas fisik, interaktif, atau manipulatif. Buku ini biasanya dirancang dengan elemen-elemen yang dapat disentuh, dipindahkan, atau dimainkan oleh anak-anak, sehingga mereka tidak hanya membaca atau melihat gambar, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang ada di dalam buku tersebut (Dewi, I. K, 2023). Ciri-ciri utama dari buku aktif, antara lain sebagai berikut (Johnson, 2023):

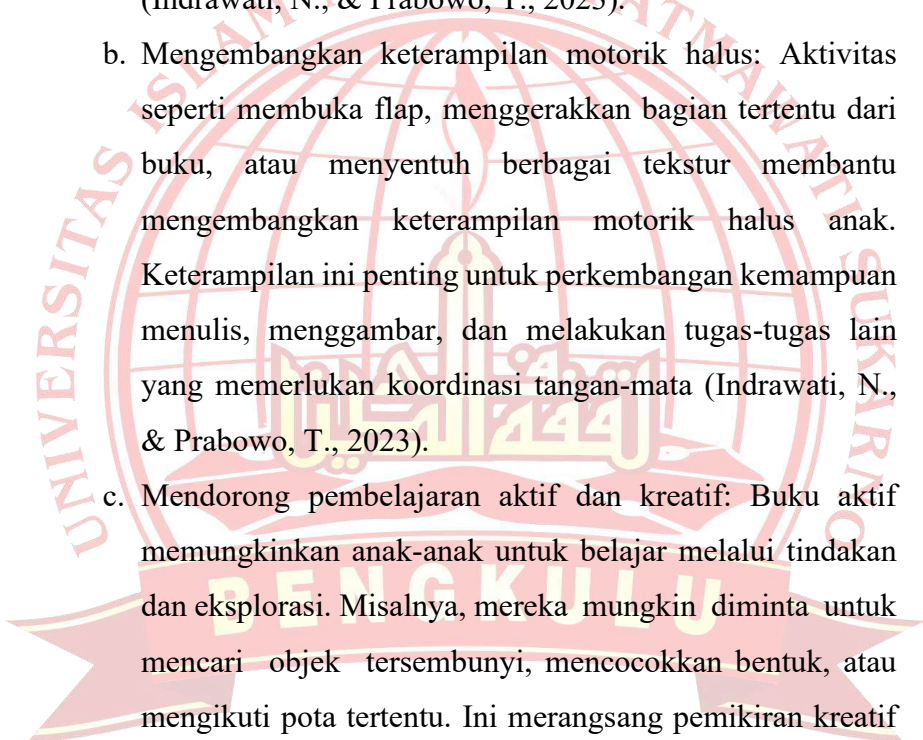
- a. Interaktif: Buku aktif sering kali memiliki elemen interaktif seperti flap (lipatan yang bisa dibuka), roda yang bisa diputar, atau bagian yang bisa ditarik untuk mengungkapkan gambar atau informasi tersembunyi.
- b. Melibatkan Indra: Buku aktif dirancang untuk melibatkan lebih dari satu indera. Selain visual dan audio, buku ini

mungkin melibatkan indera peraba melalui tekstur yang berbeda atau bagian yang bisa disentuh.

- c. Mengajak Anak untuk Bergerak: Beberapa buku aktif meminta anakanak untuk melakukan gerakan tertentu, seperti mengikuti pola dengan jari, menekan tombol, atau menggerakkan bagian-bagian tertentu dari buku untuk menyelesaikan aktivitas.
- d. Fokus pada Pembelajaran AktifBuku ini dirancang untuk merangsang pembelajaran aktif, di mana anak-anak belajar melalui tindakan dan eksplorasi. Ini dapat mencakup aktivitas seperti menghitung, mengidentifikasi bentuk dan warna, atau mengikuti instruksi untuk menyelesaikan teka-teki sederhana.
- e. Menarik dan Menyenangkan: Desain dan konten buku aktif biasanya dibuat dengan cara yang menyenangkan dan menarik, menggunakan warna-warna cerah, karakter yang menarik, dan cerita yang menarik untuk menjaga minat anak.

Buku aktif sangat populer untuk anak usia dini karena membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterlibatan, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media buku aktif menawarkan banyak manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran untuk anak-anak usia dini (Williams, 2022).

Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan buku aktif (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023):

- 
- a. Meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi: buku aktif dirancang untuk menarik perhatian anak-anak melalui elemen interaktif seperti flap yang bisa dibuka, roda yang bisa diputar, atau bagian yang bisa disentuh dan digerakkan. Hal ini membuat anak-anak lebih terlibat dalam proses membaca dan meningkatkan konsentrasi mereka (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
 - b. Mengembangkan keterampilan motorik halus: Aktivitas seperti membuka flap, menggerakkan bagian tertentu dari buku, atau menyentuh berbagai tekstur membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Keterampilan ini penting untuk perkembangan kemampuan menulis, menggambar, dan melakukan tugas-tugas lain yang memerlukan koordinasi tangan-mata (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
 - c. Mendorong pembelajaran aktif dan kreatif: Buku aktif memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui tindakan dan eksplorasi. Misalnya, mereka mungkin diminta untuk mencari objek tersembunyi, mencocokkan bentuk, atau mengikuti pola tertentu. Ini merangsang pemikiran kreatif dan pemecahan masalah (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
 - d. Meningkatkan pemahaman dan ingatan: Interaksi fisik dengan buku membantu memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang dipelajari. Aktivitas yang melibatkan tangan sering kali membantu dalam

memperkuat ingatan jangka panjang karena anak-anak tidak hanya melihat atau mendengar informasi tetapi juga mengalaminya secara langsung.

- e. Memperluas kosakata dan keterampilan berbahasa: Saat anak-anak berinteraksi dengan buku aktif, mereka sering kali ditemani oleh orang tua atau guru yang bisa memperkenalkan kata-kata baru dan konsep melalui cerita atau instruksi dalam buku. Ini membantu dalam memperluas kosakata dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
- f. Mengajarkan kemandirian dan kepercayaan diri: buku aktif sering kali dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak bisa menyelesaikan aktivitas tertentu sendiri, memberikan mereka rasa pencapaian dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Ini juga mengajarkan kemandirian saat mereka belajar menyelesaikan tugas tanpa terlalu banyak bantuan dari orang dewasa (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
- g. Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan: buku aktif menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Ini membantu memupuk minat mereka dalam membaca dan belajar sejak dini (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).
- h. Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Kolaborasi: ketika digunakan dalam kelompok atau dengan

pendamping, buku aktif dapat menjadi alat yang baik untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang dewasa (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).

Dengan manfaat-manfaat ini, media buku aktif menjadi salah satu alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik, sosial, maupun emosional (Indrawati, N., & Prabowo, T., 2023).

Tujuan pembelajaran menggunakan media buku aktif adalah untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran anak-anak melalui pengalaman yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Tujuan spesifik dari pembelajaran dengan media buku aktif (Smith, 20237) adalah: meningkatkan minat dan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, mendorong pembelajaran mandiri dan inisiatif, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, meningkatkan keterampilan bahasa dan komunikasi, mengajarkan nilai sosial dan kerja sama, memfasilitasi pembelajaran holistik dan mempromosikan pengalaman belajar yang bermakna.

Media buku aktif dirancang untuk mendukung perkembangan anak, mempersiapkan mereka untuk tahapan pendidikan berikutnya dengan dasar yang kuat dalam berbagai aspek keterampilan dan pengetahuan.

4) Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak

Peran guru dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak sangat besar, terutama pada usia 3-4 tahun, yang merupakan periode emas dalam perkembangan bahasa. Menurut Santrock (2020), guru dapat berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pemberi stimulus verbal dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Guru yang aktif berbicara dengan anak, mengajukan pertanyaan, serta memberikan contoh kata-kata yang baru, dapat memperkaya kosakata anak secara signifikan.

Pada kelompok bermain, guru tidak hanya bertanggung jawab untuk mengajarkan hal-hal akademik, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan bahasa anak. Guru dapat menggunakan berbagai metode seperti permainan kata, cerita, serta kegiatan kelompok yang melibatkan percakapan untuk mengembangkan kosakata anak (Berk, L. E, 2020). Hal ini membantu anak-anak untuk lebih aktif dalam menggunakan dan memahami kata-kata dalam konteks yang lebih luas.

Peran guru dalam pengembangan kosakata anak usia dini sangat penting karena pada usia ini, anak-anak berada dalam masa kritis untuk perkembangan bahasa. Penguasaan kosakata yang baik menjadi fondasi bagi kemampuan berbahasa dan keterampilan literasi di masa depan (Amstrong, L., 2023). Berikut adalah beberapa peran utama guru dalam

pengembangan kosakata anak usia dini (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90):

a. Sebagai Perancang Pembelajaran

Guru merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak. Menggunakan media menarik (misalnya buku aktif/busy book, gambar, kartu kata, lagu, permainan bahasa). Menentukan tema pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak, seperti buah-buahan, hewan, keluarga, dan lingkungan sekitar.

b. Sebagai Model Bahasa (Role Model)

Guru menjadi contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam percakapan sehari-hari. Mengulang kosakata baru dengan intonasi yang jelas agar anak mudah menirukan. Menyediakan kesempatan bagi anak untuk mendengar kosakata dalam konteks nyata.

c. Sebagai Fasilitator

Memberi kesempatan anak untuk mencoba mengucapkan kata baru melalui aktivitas bermain, bercerita, bernyanyi, atau percakapan sederhana. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh motivasi agar anak berani berbicara. Menggunakan strategi bertanya, misalnya “Ini apa ya?” atau “Warnanya apa?” agar anak merespons dengan kosakata yang dipelajari.

d. Sebagai Stimulator

Memberikan rangsangan dengan kegiatan interaktif seperti tebak gambar, mencocokkan kata dengan benda,

atau permainan peran. Menambah kosakata anak secara bertahap, mulai dari kata sederhana (apel, bola, merah) hingga kata yang lebih kompleks (apel merah, bola besar).

e. Sebagai Evaluator

Guru mengamati dan menilai sejauh mana anak mampu menyebutkan dan menggunakan kosakata yang baru dipelajari. Memberikan penguatan atau umpan balik positif ketika anak berhasil menggunakan kosakata dengan tepat. Mencatat perkembangan kosakata anak untuk dijadikan dasar perencanaan pembelajaran berikutnya.

f. Sebagai Motivator

Memberikan pujian, dorongan, dan penghargaan sederhana agar anak merasa percaya diri dalam mengungkapkan kosakata. Menumbuhkan minat anak pada bahasa melalui kegiatan yang menyenangkan, bukan paksaan.

Jadi, peran guru di Kelompok Bermain bukan hanya mengajar kosakata, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kaya bahasa, menyenangkan, serta mendorong anak untuk aktif berkomunikasi.

a. Memperkenalkan Kosakata Baru Secara Kontekstual

Guru dapat memperkenalkan kata-kata baru melalui aktivitas yang terstruktur dan kontekstual, misalnya melalui cerita, permainan, atau percakapan sehari-hari. Pengenalan

kosakata dalam konteks memudahkan anak memahami makna kata dengan lebih baik dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

b. Mendorong Interaksi dan Percakapan

Guru berperan dalam mendorong anak untuk aktif berkomunikasi. Melalui percakapan, anak akan terbiasa mendengar dan menggunakan kata-kata baru. Guru dapat mengajukan pertanyaan terbuka yang memancing anak untuk berpikir dan berbicara lebih banyak, yang secara tidak langsung meningkatkan kosakata (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

c. Menyediakan Lingkungan yang Kaya Akan Bahasa

Lingkungan yang kaya bahasa termasuk penggunaan poster, buku bergambar, kartu kata, dan alat bantu visual lainnya yang dapat merangsang minat anak pada kata-kata baru. Guru juga dapat menciptakan sudut baca dan memberikan waktu untuk membaca bersama, sehingga anak tertarik pada literasi sejak dini (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

d. Menerapkan Pembelajaran melalui Bermain

Anak usia dini belajar paling efektif melalui bermain. Guru dapat mengintegrasikan pengembangan kosakata dalam berbagai jenis permainan, seperti permainan peran, teka-teki kata, atau permainan tebak kata. Melalui bermain, anak merasa lebih santai dan terbuka untuk

mempelajari kata-kata baru tanpa merasa tertekan (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

e. Menggunakan Beragam Media untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa

Penggunaan media seperti lagu, video, dan aplikasi edukatif dapat membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menarik. Media ini membantu anak mendengar pengucapan yang benar dan memahami makna kata dalam berbagai konteks yang bervariasi (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

f. Memberikan Umpan Balik Positif

Guru perlu memberikan apresiasi dan umpan balik yang positif ketika anak menggunakan kosakata baru. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menggunakan kata-kata baru yang mereka pelajari (Wulandari, L & Suprpto, A, 2024:78-90).

Kemampuan kosakata merupakan aspek fundamental dalam perkembangan bahasa anak. Penguasaan kosakata yang baik akan membantu anak dalam memahami, menyampaikan, dan mengembangkan ide atau pikiran secara efektif. Dalam hal ini, guru memegang peran penting dan strategis dalam mendampingi serta memfasilitasi proses perkembangan kosakata anak, terutama pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) dan sekolah dasar (SD).

Peran guru dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak sangat penting dan multidimensi. Guru tidak hanya mengajarkan kata-kata baru, tetapi juga menciptakan lingkungan yang kaya bahasa, menjadi model bahasa yang baik, merancang kegiatan yang menyenangkan, serta memberikan umpan balik yang mendukung. Dengan pendekatan yang tepat dan konsisten, guru dapat membantu anak mengembangkan kosakata yang luas, yang pada gilirannya akan mendukung kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan belajar anak secara keseluruhan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki banyak referensi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya membantu peneliti menentukan langkah-langkah penelitian dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Afnida, dkk. (2016) Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul “Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk A Di Banda Aceh” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak pada TK A di Banda Aceh. Penelitian ini merupakan kualitatif

deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Peran guru sangat berpengaruh terhadap tingginya tingkat kemampuan bahasa anak yang dapat diraih jika guru dapat membangkitkan semangat anak, serta memanfaatkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Sumitra, dan Nita Sumini. (2019) Jurnal Ilmiah Potensia, dengan judul “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud” Hasil penelitian diperoleh data mengenai: 1) langkah- langkah perencanaan guru dalam mengembangkan minat baca anak melalui metode read aloud, yaitu: pemilihan tujuan pembelajaran, tema dan subtema yang sesuai dengan rencana program semester, penentuan kegiatan belajar yang sesuai dengan aspek perkembangan anak seperti: nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, 2) Proses pelaksanaan guru dalam mengembangkan kemampuan minat baca anak usia dini melalui metode read aloud di kelompok B Kober Misykatul Anwar, yaitu: pelaksanaan pembelajaran yang dengan RPPH, penataan lingkungan main yang sudah sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran minat baca menggunakan metode read aloud, 3) evaluasi dan penilaian pengembangan minat baca anak adalah sebagai berikut: guru sudah melakukan penilaian berdasarkan minat belajar, minat membaca, konsentrasi dan kemampuan menyimak, guru

mendokumentasikan proses penilaian dengan cara mengumpulkan, menganalisa, menafsirkan dan mendisplay kejadian- kejadian selama proses kegiatan berlangsung, teknik penilaian menggunakan observasi dan running record.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Mufliharsi. (2017) pemanfaatan Busy Book dengan judul “Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di Paud Swadaya Pkk” Tujuan yang ingin dicapai melalui media ini adalah meningkatkan kosakata pada anak melalui peran para guru PAUD dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan media busy book.
4. Penelitian oleh Sulastri (2019) dengan judul “Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Buku Cerita Bergambar di PAUD Tunas Bangsa” adapun hasil penelitian adalah media buku bergambar mempermudah anak dalam memahami makna kata karena adanya visualisasi yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia mereka, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kosakata anak melalui media buku bergambar. Strategi yang digunakan meliputi membaca bersama, pengulangan kata, dan tanya jawab setelah membaca. Hal ini terbukti efektif dalam menambah jumlah dan pemahaman kosakata anak usia 3–4 tahun.
5. Penelitian oleh Andini & Ramadhani (2020) dengan judul “Efektivitas Buku Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini di TK Pelita Harapan” adapun hasil

penelitian adalah peran guru sangat vital sebagai fasilitator dan mediator dalam mengenalkan dan memperkuat pemahaman kosakata melalui stimulus dari buku aktif, buku aktif yang menggabungkan gambar, teks, dan interaksi sederhana (seperti buka-tutup lipatan atau stiker) mampu menarik minat anak. Guru yang terlibat secara aktif dalam pendampingan saat penggunaan buku ini mampu meningkatkan jumlah kosakata baru yang dipahami anak secara signifikan.

6. Penelitian oleh Lestari (2018) dengan judul “Peran Guru dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Membaca Interaktif” adapun hasil penelitian dari judul tersebut adalah keterlibatan guru secara verbal dan emosional saat membacakan buku mengungkapkan pemahaman terhadap kosakata baru.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran tentang langkah-langkah penelitian dari awal sampai akhir dengan tujuan untuk mencapai hasil penelitian. Dalam kerangka pemikiran ini, telori dihubungkan dengan berbagai faktor yang sudah teridentifikasi sebagai permasalahan krusial serta menjadi objek penelitian. Kerangka pemikiran ini menguraikan aspek garis besar akan teori yang akan dipakai oleh peneliti dalam rangka mengatasi masalah yang muncul pada konteks pengembangan media buku aktif di Desa Batu Gajah yang terletak di Kecamatan Rupit, Kabupaten Musi Rawas Utara, Provinsi Sumatera Selatan.

Selain itu, kerangka berpikir ini menguraikan proses yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk menjalankan penelitian supaya penelitian terarah. Tujuan utama penelitian ini untuk memahami pengembangan media buku aktif yang dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Al-Barokah Desa Batu Gajah. Fokus penelitian bagaimana guru maupun orang tua memberi pengertian kepada anak-anak dalam pengembangan media buku aktif. Berikut ialah gambaran kerangka berpikir pada penelitian ini.

Tabel. 2.1 Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir diatas menjelaskan hubungan antara Media Buku Aktif, Peran Orang Tua, dan Peran Guru dalam mendukung Pengembangan Kosakata anak.

1. Media Buku Aktif: Berperan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk anak.
2. Peran Guru: Guru berperan dalam mengintegrasikan penggunaan media buku aktif ke dalam kegiatan pembelajaran, memberikan panduan, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Peran Orang Tua: Sebagai pendamping di rumah, orang tua memiliki kontribusi penting dalam menggunakan media buku aktif untuk membantu anak mengembangkan kosakatanya.

Kedua peran (orang tua dan guru) bekerja sama melalui pemanfaatan media buku aktif untuk mendukung tercapainya pengembangan kosakata anak secara optimal. Hubungan ini menggambarkan proses sinergi antara media dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

