

Strategi Kreatif Guru dalam Penggunaan Kartu Gambar pada Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Suhailah Abnan^{1*}, Syamsyiah Depalina²

¹⁻²Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

Email: sama70966@gmail.com¹, syamsyiahdepalina@stain-madina.ac.id²

Korespondensi penulis: sama70966@gmail.com*

Abstract. Language skills are an important foundation in early childhood development, because at this time children are in an active phase of building vocabulary, understanding sentence structure, and learning to communicate effectively. Optimal development of language skills will affect children's success in the next level of education. This research is a library study that takes references from various books and scientific journals that support the theory that the use of flashcards can improve early reading skills in early childhood. Flashcards not only function as visual aids, but also have great potential in fostering children's interest in learning if used creatively and interactively. Teachers as learning facilitators are required to have special strategies in utilizing this media so that the learning process becomes fun, effective and meaningful. The purpose of this article is to identify and describe teachers' creative strategies in using picture cards to improve early childhood language skills.

Keywords: Creative Strategy, Picture Cards, Teacher.

Abstrak. Kemampuan bahasa merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak usia dini, karena pada masa ini anak sedang berada dalam fase aktif membangun kosakata, memahami struktur kalimat, serta belajar berkomunikasi secara efektif. Pengembangan kemampuan bahasa yang optimal akan memengaruhi keberhasilan anak dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan (library research) yang mengambil referensi dari berbagai buku dan jurnal ilmiah yang mendukung teori bahwa penggunaan media kartu bergambar (flashcards) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Flashcards tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki potensi besar dalam menumbuhkan ketertarikan belajar anak jika digunakan secara kreatif dan interaktif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut memiliki strategi khusus dalam memanfaatkan media ini agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif, dan bermakna. Tujuan artikel ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan strategi kreatif guru dalam penggunaan kartu gambar guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Kata kunci: Strategi Kreatif, Kartu Gambar, Guru

1. PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia emas bagi anak usia 0-6 tahun. Anak memiliki karakteristik unik untuk mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki. Sesuatu yang pernah dilihat dan didengar akan menjadi ingatan dan membentuk kepribadian. Dari keunikan yang dimiliki anak diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Hakikat anak usia yang dilahirkan sampai usia 6 tahun, sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian, sehingga dalam usia ini sangat diperlukan bantuan orang tua dan guru untuk memahami karakteristik anak agar dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki serta membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Sebagai seorang guru yang merupakan tenaga profesional yang memegang peran penting dalam dunia pendidikan. Guru dikenal sebagai pihak yang memiliki peran, tugas penting dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar, mendidik, mengasuh, membimbing serta menjadi teladan bagi peserta didiknya untuk keberlangsungan kehidupan di masa depan (Pitaloka & Nandani, 2021).

Anak usia dini merupakan sosok individu dengan proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristiknya sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa (Maghfiroh & Suryana, 2021). Anak usia dini terlihat lebih aktif, antusias, dan rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya seolah-olah tidak pernah berhenti belajar. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu antara jasmani dan rohani. Usia dini merupakan masa yang potensial bagi seorang anak untuk proses perkembangan belajarnya.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang diharapkan, diperlukan strategi pembelajaran tertentu. Seorang pendidik dituntut untuk memahami strategi pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didiknya. Pemilihan strategi yang tepat dapat mempengaruhi keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, seperti menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, sehingga anak dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran dengan baik (Ramadhani *et al.*, 2022). Selain itu, agar proses pembelajaran dan berjalan secara efektif, guru harus menguasai strategi pembelajaran yang bervariasi dan tidak bertumpu pada satu strategi saja. Melalui strategi yang bervariasi tentu bisa merubah kejenuhan anak saat belajar, sehingga tumbuh motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran.

Guru harus menggunakan strategi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini supaya mereka mudah dalam memahami dan belajar lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media yang menarik salah satunya melalui *Flash card* atau kartu huruf yaitu media pembelajaran berbasis visual berupa gambar huruf yang beraneka ragam disertai warna-warna yang lebih menarik anak-anak untuk belajar.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka (library research). Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis strategi-strategi kreatif yang digunakan oleh guru dalam memanfaatkan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Data dikumpulkan melalui telaah berbagai literatur seperti buku-buku teori pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, serta jurnal-jurnal ilmiah yang relevan. Fokus utama diarahkan pada bagaimana

kartu gambar digunakan secara kreatif dalam proses pembelajaran bahasa, baik dari segi metode, teknik, maupun pendekatannya.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari buku-buku pendidikan karya para ahli seperti Musfiroh (2008), Nurgiantoro (2010), dan Suyadi (2015), yang membahas strategi pengembangan bahasa anak usia dini dan penggunaan media pembelajaran visual. Selain itu, sejumlah jurnal ilmiah nasional yang terindeks seperti *Jurnal Obsesi*, *Jurnal AUDI*, dan *Jurnal Golden Age* juga menjadi rujukan utama dalam memperoleh data empiris mengenai implementasi kartu gambar dalam proses belajar mengajar. Artikel-artikel dari jurnal ini dipilih berdasarkan keterkaitan isinya dengan topik penelitian, serta relevansinya dalam menjelaskan praktik guru di lapangan.

Analisis data dilakukan melalui teknik analisis isi (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari literatur yang dikaji, khususnya berkaitan dengan strategi kreatif guru dalam menggunakan kartu gambar untuk merangsang kemampuan berbahasa anak usia dini. Setiap data yang ditemukan diklasifikasikan berdasarkan jenis strategi, kreativitas guru, serta dampaknya terhadap kemampuan bahasa anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang pentingnya inovasi guru dalam menggunakan media sederhana seperti kartu gambar dalam pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan kartu gambar dalam pembelajaran anak usia dini telah terbukti menjadi salah satu media yang efektif untuk merangsang perkembangan kemampuan bahasa. Guru yang kreatif tidak hanya menggunakan kartu gambar sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga mengombinasikannya dengan berbagai metode seperti bermain peran, bercerita, dan tanya jawab interaktif. Dalam beberapa studi, seperti yang dijelaskan dalam jurnal *Golden Age*, guru yang menerapkan pendekatan bermain dengan kartu gambar mampu meningkatkan kosakata anak secara signifikan. Hal ini karena kartu gambar memberikan stimulus visual yang konkret, sehingga anak lebih mudah mengenali dan mengingat kata-kata yang baru mereka pelajari.

Salah satu strategi kreatif yang banyak diterapkan guru adalah teknik "bercerita dengan kartu". Dalam kegiatan ini, guru menyusun alur cerita berdasarkan urutan kartu gambar, lalu melibatkan anak untuk melanjutkan cerita dengan kartu-kartu yang tersedia. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara anak, tetapi juga mendorong daya imajinasi, keberanian, dan struktur berpikir naratif. Guru juga memberi kesempatan kepada anak untuk memilih sendiri kartu yang ingin mereka ceritakan, sehingga memunculkan rasa percaya diri dan minat belajar yang tinggi.

Selain itu, guru juga sering menggunakan kartu gambar dalam permainan kelompok seperti "tebak gambar", "urutkan cerita", atau "berpasangan kata dan gambar". Aktivitas semacam ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan berbahasa, melainkan juga kemampuan sosial dan kerja sama. Anak dilatih untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan teman, dan menanggapi pertanyaan. Dalam studi yang dimuat dalam *Jurnal Obsesi*, ditemukan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan kelompok dengan media kartu gambar mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan merangkai kalimat dan memahami konsep cerita.

Kreativitas guru juga tercermin dalam modifikasi kartu gambar agar sesuai dengan tema pembelajaran atau kebutuhan khusus anak. Misalnya, guru dapat menyesuaikan gambar dengan lingkungan lokal anak, menggambar sendiri kartu yang lebih kontekstual, atau menambahkan elemen interaktif seperti gambar bergerak dan kartu dengan tekstur. Pendekatan ini memicu rasa ingin tahu anak dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar bahasa. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggugah keaktifan anak.

Secara keseluruhan, strategi kreatif guru dalam penggunaan kartu gambar memiliki kontribusi besar terhadap pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Inovasi dalam metode, fleksibilitas dalam pendekatan, serta sensitivitas terhadap karakteristik dan minat anak menjadi kunci keberhasilan strategi ini. Media sederhana seperti kartu gambar, ketika digunakan secara kreatif dan interaktif, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam membangun fondasi bahasa anak secara menyeluruh, baik dari aspek kosakata, struktur kalimat, hingga keberanian berkomunikasi.

A. Kartu Gambar

Kartu merupakan alat bantu yang praktis yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran. Alat peraga yang terbuat dari kertas yang berisikan gambar-gambar yang menarik untuk anak. Gambar atau foto merupakan salah satu media grafis yang umum digunakan dalam proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2008). Gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut. kartu bergambar merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terbuat dari karton dan kertas yang berisikan gambar-gambar yang menarik dan yang dikenal oleh anak, sehingga anak mudah mengingat simbol huruf awal abjad dari gambar tersebut. Media kartu bergambar dapat digunakan guru untuk merangsang kreativitas anak dan daya ingatan anak.

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh sebuah kartu bergambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media yaitu (Madyawati, 2016):

1. Autentik, yaitu gambar tersebut secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda yang sebenarnya
2. Sederhana, yaitu komponen yang terhubung dengan gambar hendaklah cukup jelas dan menunjukkan poin-poin pokok materi
3. Ukuran yang relatif, yaitu gambar dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya
4. Gambar yang terdapat pada kartu bergambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan
5. Kartu bergambar seharusnya bagus dan juga sesuai dengan tujuan pemberian materi pembelajaran

B. Kemampuan Bahasa Anak

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai anak dengan baik. Kemampuan berbahasa anak dalam teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner menekankan pada pemerolehan bahasa diperoleh dari stimulus yang diberikan oleh orang tua. Menurut Noam Chomsky, dalam teori Nativistik pemerolehan kemampuan bahasa anak tidak hanya diperoleh dari lingkungan akan tetapi dari faktor genetik juga dan bisa dikatakan kemampuan berbahasa anak terbentuk sejak lahir. Dan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, Vygotsky, Gardner menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terbentuk dari interaksi anak dengan orang lain. Dan anak akan belajar optimal apabila diberikan kegiatan.

Dari ketiga teori diatas dapat diartikan bahwasanya pemerolehan bahasa anak diperoleh dari stimulus orangtua, faktor genetic yang ada dalam diri individu dari lahir yang berupa kemampuan bahasa dan juga interaksi anak dengan orang lain khususnya orang dewasa di sekitarnya. Jadi dalam keterampilan membaca yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan berbahasa, kemampuan berbahasa anak akan optimal apabila stimulus yang diberikan oleh orang tua dapat meningkatkan motivasi anak dan guru dapat memberikan suasana belajar yang tepat maka kemampuan membaca permulaan anak akan optimal (Habibi, 2018).

Mary Leonhardt, mengatakan anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola pikir kreatif dalam diri mereka. Mereka tidak hanya mendengar informasi tetapi juga belajar untuk mengikuti argumen-argumnen yang kaya dan akan mengingat alur pmikiran yang beragam (Widyastuti, 2017).

C. Strategi Guru dalam Penggunaan Kartu Gambar

Program tahunan atau RPPH memang tidak selalu sama dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, untuk itu guru harus pintar-pintar dalam membuat terobosan baru dengan melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Setiap harinya guru diharapkan untuk membuat program belajar untuk keberlangsungan belajar anak didiknya. Pemakaian metode harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan dimana pengajaran berlangsung (Winata, 2021). Kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang disukai anak-anak karena memiliki warna-warna mencolok serta gambar-gambar yang menarik bagi anak. Berikut adalah beberapa strategi kreatif yang dapat diterapkan guru dalam penggunaan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini

1. Dari Pengenalan ke Kontekstualisasi

Strategi pertama adalah tidak hanya mengenalkan kata tetapi juga menempatkannya dalam konteks yang lebih luas pembelajaran bahasa tidak hanya sekedar mendengarkan guru menerangkan saja, tetapi diperlukan keaktifan siswa di dalam proses belajar mengajar, sehingga terjalin interaksi baik antara siswa dengan siswa maupun dengan guru (Triwardhani *et al.*, 2020),

- a. Langkah 1: Identifikasi dan Penamaan. Mulailah dengan menunjukkan kartu gambar dan meminta anak menyebutkan nama objek yang ada di dalamnya. Misalnya, tunjukkan kartu gambar "kucing" dan ajak anak-anak mengucapkan "kucing".
- b. Langkah 2: Deskripsi dan Atribut. Setelah anak mengenal objek, ajak mereka mendeskripsikan gambar tersebut. "Kucingnya warna apa? Bulunya bagaimana? Punya kumis tidak?" Ini mendorong anak menggunakan kata sifat (adjektiva) dan kata keterangan (adverbia).
- c. Langkah 3: Menggunakan dalam Kalimat. Ajak anak untuk membuat kalimat sederhana menggunakan kata dari gambar tersebut. Misalnya, "Kucingnya sedang tidur" atau "Aku suka kucing yang lucu." Ini melatih kemampuan menyusun kalimat (sintaksis).

2. Permainan Interaktif dan Dinamis

Media belajar anak usia dini umumnya merupakan alat permainan, dan penggunaan media belajar di Taman Kanak-Kanak berguna untuk memudahkan anak belajar memahami atau menyederhanakan sesuatu yang sulit dan kompleks (Rahmi & Saputri, 2022). Pembelajaran akan lebih efektif jika diubah menjadi permainan yang menarik. Berikut beberapa ide permainan:

- a. Permainan 'Cari Pasangan'. Sediakan dua set kartu gambar yang sama. Satu set dipegang guru, dan satu set lagi disebar di lantai. Guru menunjukkan kartu dan anak diminta mencari pasangannya sambil menyebutkan nama gambarnya. Permainan ini melatih fokus dan memori.
 - b. Permainan 'Tebak Aku'. Guru mendeskripsikan salah satu kartu gambar tanpa menunjukkannya. "Aku punya telinga panjang, suka makan wortel, dan jalannya melompat. Siapakah aku?" Anak-anak harus menebak dan mencari kartu gambar yang dimaksud (kelinci). Ini melatih kemampuan menyimak dan berpikir logis.
 - c. Permainan 'Cerita Berantai'. Susun beberapa kartu gambar secara acak. Minta setiap anak mengambil satu kartu dan melanjutkan cerita dari anak sebelumnya. Misalnya, anak pertama mengambil kartu "rumah", lalu berkata, "Ada sebuah rumah". Anak kedua mengambil kartu "pohon", lalu berkata, "Di depan rumah ada pohon". Ini melatih narasi dan imajinasi.
3. Integrasi dengan Keterampilan Lain
- Penggunaan kartu gambar tidak harus berdiri sendiri. Guru bisa mengintegrasikannya dengan kegiatan lain.
- a. Integrasi dengan Seni. Setelah menggunakan kartu gambar, ajak anak-anak menggambar atau mewarnai objek yang ada di kartu tersebut. Saat menggambar, ajak mereka berbicara tentang warna dan bentuk yang mereka gunakan. "Kamu menggambar apel warna merah, ya? Apelnya besar atau kecil?"
 - b. Integrasi dengan Gerakan. Gunakan kartu gambar yang berhubungan dengan gerakan (misalnya, melompat, berlari, menari). Setelah menunjukkan kartu, minta anak-anak menirukan gerakan tersebut. Ini menghubungkan kata dengan tindakan fisik, yang sangat penting untuk anak usia dini.
 - c. Integrasi dengan Lagu. Nyanyikan lagu yang liriknya berhubungan dengan gambar pada kartu. Misalnya, jika kartu gambar menunjukkan "burung", nyanyikan lagu "Burung Hantu" atau "Cicak di Dinding" (Rahma & Witasari, 2023).

4. Bermain Peran

Bermain peran adalah cara memberikan pengalaman pada anak melalui bermain peran, anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran sesuai dengan tugas dari peran tersebut (Azizah & Eliza, 2021). Kegiatan bermain peran dapat melatih kemampuan bahasa anak, dimana pada kegiatan ini anak akan mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosa kata serta berbicara sesuai dengan peran tokoh tersebut.

5. Personalisasi dan Kustomisasi

Setiap anak memiliki minat yang berbeda. Guru dapat memanfaatkan hal ini untuk meningkatkan motivasi belajar. Buat atau gunakan kartu gambar yang sesuai dengan minat anak. Jika anak menyukai dinosaurus, gunakan kartu gambar dinosaurus. Jika anak menyukai kendaraan, gunakan kartu gambar mobil dan kereta api. Ajak anak-anak membuat kartu gambar sendiri. Mereka bisa menggambar atau menempelkan gambar dari majalah. Proses ini melatih motorik halus dan meningkatkan rasa kepemilikan terhadap materi belajar.

4. KESIMPULAN

Perkembangan bahasa anak usia dini mencakup pemerolehan fonologi (bunyi bahasa), morfologi (struktur kata), sintaksis (struktur kalimat), semantik (makna), dan pragmatik (penggunaan bahasa dalam konteks sosial). Peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan bahasa, di mana orang dewasa (guru atau orang tua) bertindak sebagai mediator pengetahuan. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat berpikir dan mengatur perilaku. Kartu gambar adalah media visual yang menampilkan gambar tunggal atau beberapa gambar, seringkali disertai dengan tulisan. Keunggulannya terletak pada sifat visual yang konkret, menarik perhatian anak, dan memfasilitasi asosiasi antara gambar dan konsep. Kartu gambar adalah media visual yang menampilkan gambar tunggal atau beberapa gambar, seringkali disertai dengan tulisan. Keunggulannya terletak pada sifat visual yang konkret, menarik perhatian anak, dan memfasilitasi asosiasi antara gambar dan konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis pada anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723.
- Habibi, M. (2018). *Analisis kebutuhan anak usia dini*. Yogyakarta: Depublish.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa*. Jakarta: Kencana.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Pitaloka, A. A. P., & Nandani, S. A. S. (2021). Guru kreatif dan inovatif. Dalam *Aku bangga menjadi guru: Peran guru dalam penguatan nilai karakter peserta didik* (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Agama Islam).
- Rahma, A. T., & Witasari, R. (2023). Strategi guru kelas dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui media flash card. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(2).

- Rahmi, A., & Saputri, H. (2022). Pembelajaran matematika melalui kegiatan memancing pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Twin Course Pasaman Barat. *JURNAL PAUD*, 1(1), 9–14.
- Ramadhani, Y. R., Subakti, H., Masri, S., Brata, D. P. N., Salamun, S., Walukow, D. S., Haeruman, L. D., Sianipar, L. K., Sanjaya, L. A., & Fidhyallah, N. F. (2022). *Pengantar strategi pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi guru dalam membangun komunikasi dengan orang tua siswa di sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99–113.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ayat 14.
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat jitu anak gemar baca tulis*. Jakarta: Gramedia.
- Winata, K. A. (2021). Implementasi kompetensi guru PAI yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap baca tulis Alquran. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 204–212.