



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 05/12/2023
 Accepted : 08/12/2023
 Published : 09/12/2023

Everhard Markiano Solissa¹
 Rismar Julia Utami²
 Al Ikhlas³
 Sepryanus Rano Putra⁴
 Antonius Rino Vanchapo⁵
 Devin Mahendika⁶

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *FLASHCARD* (CBA)

Abstrak

Kurangnya perkembangan bahasa pada anak, seperti hal sederhana oleh beberapa anak kurang jelas di usia tersebut. Maka diperlu adanya intervensi lanjutan terhadap anak tersebut, diperlukan stimulus untuk meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk melihat validitas media *flashcard* CBA perkembangan bahasa ekspresif pada anak melalui media *flashcard*. Jenis penelitian yang eksperimental-kuasi (*Non-randomized pretest-posttest kontrol design*), dengan jumlah populasi 16 orang dengan responden penelitian 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol. Teknik pengambilan data observasi dan wawancara serta alat ukur perkembangan bahasa. Analisis data melakukan analisis statistik dengan uji paired sampel t-tast. Penelitian menunjukkan bahwa Kelompok Eksperimen (8 subjek) dan kelompok kontrol (8 subjek) bahwa nilai Sig $0,305 < 0,05$ pada kelompok eksperimen, pada kelompok kontrol menunjukkan nilai Sig $0,388 < 0,05$ Hasil menunjukkan signifikan antara perkembangan bahasa ekspresif sebelum diberikan (*pretest*) dan sesudah diberikan (*posttest*). Dapat disimpulkan dari hasil *pretest-posttest* terdapat keefektifitasan pada permainan *flashcard* CBA terhadap perkembangan bahasa pada anak dengan mean pada pretest sebesar 62,25 dan pada posttest sebesar 62,87. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 0,62%.

Kata Kunci: Perkembangan Bahasa Ekspresif, Permainan Flashcard CBA

Abstract

Language development is still lacking, as the simple thing by some children is less clear at that age. So the need for continued intervention of the child, stimulus is needed to improve expressive language development in children aged 6 years. The study aimed to look at the validity of CBA flashcard media expressive language development in children through flashcard media. This type of research is experimental-quasi (*Non-randomized pretest-posttest control design*), with a population of 16 people with 8 experimental group study respondents and 8 control groups. Techniques for recording observation and interview data and measuring language development. Data analysis performs statistical analysis by paired t-tast sample test. Research showed that the Experimental Group (8 subjects) and control group (8 subjects) that sig values of $0.305 < 0.05$ in the experimental group, in the control group showed a value of Sig $0.388 < 0.05$ Results showed significant between the development of expressive language before it was given (*pretest*) and after it was given (*posttest*). It can be concluded from the results of pretest-posttest experimental groups there is an influence on the development of expressive language. There is an effectiveness

¹ Universitas Pattimura
 eversolissa@yahoo.com

^{2,3} STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh
 rismarjuliautami7@gmail.com, alikhlas752@gmail.com

⁴ Universitas Kristen Tentena
 ranoputra7k@gmail.com

⁵ STIKes Faathir Husada
 van_chapo@yahoo.com

⁶ Puskesmas Ranai
 dmahendika@gmail.com

in CBA flashcard games on language development in children with a pretest mean of 62.25 and on posttest of 62.87. The results showed an increase of 0.62%.

Keywords: Expressive Language Development, CBA Flashcard Game

PENDAHULUAN

Anak-anak adalah generasi yang terus merawat anak dan memelihara alam negara. Tahapan perkembangan anak bersifat optimis jika berkembang sesuai dengan tahapan dan tugas perkembangannya masing-masing. Anak berusia 6 tahun dalam kategori prasekolah. Saat usia ini, perkembangan anak semakin pesat. Perkembangan ini memiliki pola-pola khusus, hal ini tergantung aspek perkembangannya. Aspek perkembangan pesat pada usia ini seperti bahasa, emosi, dan sosial (Ilham, 2020). Anak usia 6-8 tahun, perkembangan bahasanya, misalnya mengetahui cara penggunaan kata verbal serta bentuknya, serta memahami jika ada kata kata sindiran, serta anak dapat berkomunikasi (Ilham, 2020). Perkembangan bahasa mulai pada usia 1 tahun, anak sudah dapat berceloteh meskipun maknanya tidak jelas. Dan seiring pertumbuhan usia serta stimulus yang tepat. Sehingga perkembangan bahasa anak akan meningkat, karena bertambahnya kosa kata bertambah (Khaironi, 2018).

Bahasa itu adalah suatu bentuk dalam perkembangan anak yang meliputi memahami cerita perintah, mengungkapkan bahasa, kemampuan bertanya, kemampuan mengungkapkan emosi, ide dan keinginan dalam bentuk coretan, serta hubungan antara bentuk huruf dan suara. Pahami kata-kata dalam cerita. Sehingga dengan adanya suatu pembakalan pada anak akan menjadikan anak siap dalam berinteraksi serta berkomunikasi dengan baik di lingkungan tempat dia berada untuk menunjang proses pengembangan potensi dirinya, bahasa itu sendiri sangat berperan penting dalam suatu perkembangan intelektual, sosial, dan juga emosional pada anak, sehingga dengan hal ini menjadi penunjang dalam suatu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Fajriah, 2015).

Beberapa standar dalam suatu perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut Sofyan (2015), diantaranya : mengerti dan paham akan perintah, mengerti rules permainan, dapat meneruskan atau mengulang suatu kalimat lebih kompleks, dapat menjawab suatu pertanyaan, semangat dalam membaca, dapat berkomunikasi secara lisan, dapat menyebutkan suatu gambar dengan memiliki makna sama, mampu menyusun kalimat sederhana dengan terstruktur, pembendaharaan kata dengan baik serta mengenal simbol, dapat mengatakan simbol huruf yang di kenal, terdapat banyak kata untuk mengekspresikan ide, memahami hubungan suatu bunyi dan bentuk huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda. Terdapat beberapa indikator dalam pencapaian anak usia 6 tahun mengenai tahapan perkembangan menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2011), seperti anak seharusnya mampu untuk mengatakan perasaan serta keinginannya, serta dapat berkomunikasi dengan orang lain, memiliki kesenangan dalam membaca, serta dapat mengutarakan perasaan serta ide dengan pemilihan kata dengan sesuai ketika berkomunikasi.

Adanya flashcard dapat menstimulus perkembangan bahasa serta akan menambah kosa kata anak, serta kegiatan pada flashcard ini sebagai suatu aktivitas sehari-hari. Media flashcard ini media yang cukup praktis serta dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang akan disampaikan tentunya media ini dapat menstimulus perkembangan anak (Febiola, 2020).

Salah satu media flashcard yang digunakan adalah permainan tebak-tebakan yang dapat mendorong anak-anak untuk mengenalkan diri., hal ini sesuai dengan teori Docket dan Fleer (2000: 4143), berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi Anak-anak dalam memperoleh pengetahuan melalui bermain anak dapat mengembangkan keterampilan mereka. Dengan Bermain flashcard akan meningkatkan perkembangan bahasa anak. flashcards memberikan pesan berupa huruf dan angka yang dapat menginspirasi anak untuk menyampaikan isi pesan dan menambah perbendaharaan kata.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif yang mendefinisikan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk melihat suatu perlakuan terhadap suatu perlakuan dalam kondisi yang terkendali. Studi eksperimen adalah studi yang menyelidiki hubungan kausal antara variabel independen dan variabel dependen, dan menentukan pengaruh terhadap

variabel dependen, adapun variabel terikat dari penelitian perkembangan bahasa dan untuk variabel bebas adalah flashcard CBA. Metode eksperimen penelitian yang terencana karena adanya pengaturan situasi yang mana penelitian ini membandingkan dua kondisi mendesain suatu kondisi tersebut dan mengaturnya (Ratminingsih, 2010). Jenis penelitian yang eksperimental-kuasi (Non-randomized pretest-posttest kontrol design), dengan jumlah populasi 16 orang dengan responden penelitian 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol. Teknik pengambilan data observasi dan wawancara serta alat ukur perkembangan bahasa. Analisis data melakukan analisis statistik dengan uji paired sampel t-tast.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Prosedur pelaksanaan *Pretest*

Prosedur pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada seluruh subjek yang sesuai dengan populasi. *Pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan pada seluruh subjek yang sesuai dengan kriteria.

2. Prosedur pemberian perlakuan

Perlakuan hanya diberikan kepada kelompok eksperimen berjumlah 8 orang. Permainan *flashcard* CBA dilakukan oleh 1 fasilitator dalam setiap sesi permainan. Kegiatan ini dilakukan didalam kelas. Sebelum diberikan permainan *flashcard* CBA dilakukan *ice breaking* agar anak dapat fokus dalam permainan. Perlakuan yang diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Sesi I (Tebak Gambar), sebelum sesi ini dilakukan fasilitator menjelaskan aturan permainan kemudian fasilitator memberikan *ice breaking* agar anak dapat kondusif sebelum permainan dimulai. Di sesi ini anak anak harus dapat menebak setiap gambar. *Flashcard* sendiri merupakan permainan yang bisa dimainkan anak dengan teman atau keluarga, permainan *flashcard* ini dimainkan dengan cara yang sama, hanya setiap gambar berbeda.
- b. Sesi II (Menyusun *flashcard*), fasilitator menjelaskan aturan permainan kemudian membagikan perlengkapan permainan kepada setiap anak. Pada sesi ini anak harus dapat menyusun *flashcard* CBA sehingga dapat menjadi suatu bentuk kata yang utuh.
- c. Sesi III (Mengelompokkan *Flashcard*), fasilitator menjelaskan aturan permainan kemudian membagikan perlengkapan permainan kepada setiap kelompok. Pada sesi ini anak harus dapat mengelompokkan pada gambar berdasarkan jenis.

3. Prosedur Pelaksanaan *Posttest*

Posttest dilakukan setelah dilakukan perlakuan terhadap subjek penelitian kelompok eksperimen dan kontrol, skala yang digunakan dalam proses ini adalah skala yang sama yang digunakan pada percobaan sebelumnya. *Posttest* dilakukan kepada 8 subjek kelompok kontrol dan 8 subjek kelompok eksperimen.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	<i>Exact Sig (2-tailed)</i>	P	Status
Pretest KE dan Posttest KE	0.305	p <0,05	Signifikan
Pretest KK dan Posttest KK	0.388	p <0,05	Signifikan

Dari tabel kelompok Eksperimen (8 subjek) serta kelompok kontrol (8 subjek) diketahui nilai nilai Sig $0,305 < 0,05$ pada kelompok eksperimen, serta kelompok kontrol menunjukkan nilai Sig $0.388 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perkembangan bahasa ekspresif sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) Berdasarkan deskripsi data tersebut maka dapat diambil kesimpulan dari kelompok eksperimen hasil *pretest-posttest* terdapat pengaruh perkembangan bahasa ekspresif sebelum (*pretest*) dan sesudah diberikan permainan *flashcard* CBA (*posttest*) pada kelompok eksperimen, artinya permainan *flashcard* CBA mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 6 tahun..

Pembahasan

Penelitian ini telah berhasil membuktikan efektivitas permainan flashcard CBA terhadap perkembangan bahasa pada anak usia 6 tahun. Permainan flashcard CBA adalah permainan edukatif atau permainan flashcard yang telah dimodifikasi untuk dapat menjadi media dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Flashcard ini dimodifikasi menjadi berbagai macam, dari awalnya hanya berbentuk gambar sederhana, namun telah dimodifikasi menjadi berbagai bentuk gambar, serta permainan yang jauh lebih menarik..

Dari hasil pengamatan selama penelitian atau pengambilan data di lapangan peneliti menghabiskan waktu sekitar 7 hari, yaitu 2 hari untuk pretest, 3 hari untuk pemberian treatment atau perlakuan (permainan flashcard CBA) pada kelompok eksperimen dan 2 hari untuk posttest. Pada saat pretest dipilih 16 orang anak, dimana 8 anak menjadi kelompok eksperimen dan 8 anak menjadi kelompok kontrol.

Pretest kelompok eksperimen diberikan dihari pertama dan pretest kelompok kontrol diberikan pada hari kedua. Subjek diberikan tes berupa alat ukur perkembangan bahasa yang berhubungan dengan bahasa dan diberikan beberapa alat stimulus untuk membantu dalam pengisian alat ukur perkembangan bahasa. Setelah pretest selanjutnya dilakukan pemberian treatment atau perlakuan berupa permainan flashcard CBA. Penelitian ini memiliki waktu satu hari untuk memberikan masing-masing perlakuan kepada subjek kelompok eksperimen atau masing-masing permainan, sehingga keseluruhan total waktu pemberian perlakuan diperlukan tiga hari yaitu Tebak Gambar hari pertama, Menyusun flashcard CBA kata, mengelompokkan flashcard CBA hari ketiga.

Dari hasil observasi fasilitator pada permainan treatment atau perlakuan berupa permainan flashcard CBA dihari pertama anak-anak dari kelompok eksperimen merasa sangat senang diajak bermain. Untuk permainan yang diberikan, beberapa anak sudah mengenal permainan flashcard CBA dan beberapa anak belum mengenal permainan flashcard CBA. Setelah dijelaskan oleh fasilitator akhirnya subjek mulai mengerti jalan permainan dan bagaimana cara memainkannya. Subjek yang diberikan permainan sudah dapat menebak keseluruhan gambar pada flashcard.

Dari hasil observasi dihari kedua yaitu permainan menyusun flashcard CBA anak-anak antusias karena mereka diperkenalkan permainan flashcard yang berbeda. Subjek yang salah menyusun namun ide yang dikemukakan benar maka akan digolongkan berhasil. Dari hasil pengamatan fasilitator, subjek sudah mulai sedikit terdapat perkembangan bahasa walaupun belum baik, sehingga harus tanyakan kembali, kata apa yang telah disusun pada flashcard tersebut. Dari hasil observasi dihari ketiga, subjek diberikan permainan mengelompokkan flashcard CBA, subjek yang salah dalam mengelompokkan diminta untuk membenarkannya berdasarkan jenis dari setiap gambar. Setelah semua gambar benar, fasilitator meminta mereka menyebutkan gambar apa yang telah di susun.

Pada saat pemberian Posttest alat ukur perkembangan bahasa tidak dilakukan serentak karena dikarenakan beberapa anak tidak datang kesekolah dan dilanjutkan pada anak yang belum mendapatkan posttest disaat anak-anak sudah masuk sekolah.

Dari hasil wawancara terhadap orang tua setelah penelitian dilakukan, subjek sudah jauh lebih aktif dirumah, dan lebih rajin dalam belajar, serta di sekolah pun anak jauh lebih aktif dan perkembangan bahasanya pun sudah cukup baik. Meskipun begitu subjek juga harus di ingatkan kembali untuk mengucapkan terimakasih setelah menerima sesuatu ataupun ingin meminta sesuatu harus izin terlebih dahulu.

Hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test dapat dilihat dari koefisiennya nilai Sig sebesar $0,305 < 0,05$ pada kelompok eksperimen, hal ini menunjukkan bahwa terdapat suatu pengaruh perkembangan bahasa pada anak usia 6 tahun, sebelum dan sesudah diberikan permainan flashcard CBA. Dari analisis data tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai Sig pretest dan posttest kelompok kontrol sebesar $0,388 < 0,05$ hasil tersebut menunjukkan suatu pengaruh yang signifikan antara pretest dan hasil posttest pada kelompok kontrol.

Responden dengan kategori perkembangan bahasa sangat rendah berjumlah 1 orang (5,9%) , subjek dengan kemampuan perkembangan bahasa kategori rendah sebanyak 1 orang (5,9%) , subjek dengan perkembangan bahasa cukup sebanyak 6 orang (35,3%) dan perkembangan bahasa kategori di tinggi berjumlah 8 orang (47,1%). Hasil korelasi aspek perkembangan bahasa

dengan variabel perkembangan bahasa menunjukkan adanya korelasi dimana nilai korelasi “Kosakata” sebesar $0,000 < 0,01$ dengan nilai Pearson 0,900, nilai korelasi “Sinteksis” sebesar $0,001 < 0,01$ dengan nilai Pearson 0,749 dan nilai korelasi “Semantik” sebesar $0,000 < 0,01$ dengan nilai Pearson 0,749 .

Dari hasil penelitian, permainan flashcard CBA dapat menjadi suatu media dalam meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif terhadap anak. Dengan permainan flashcard CBA subjek mengalami kemajuan dalam berbahasa, karena anak dikenalkan disetiap sesi konsep yang menarik dan berbeda beda sehingga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Hal ini membuktikan bahwa permainan flashcard CBA memiliki pengaruh dalam meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 6 tahun.

Berdasarkan dengan ciri-ciri perkembangan bahasa, anak usia 6 tahun mengalami perkembangan dalam beberapa aspek bahasanya yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk terlibat dalam percakapan dengan orang lain, baik teman sebaya maupun orang dewasa disekitarnya (Susanto, 2011).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tessa Siswina¹, Lusiana², Asmaurika Pramuwidya (2020) dimana Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian media Flashcard efektif berpengaruh terhadap perkembangan bahasa Anak Usia 5- 6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung timur, peroleh t hitung = -2,117 > t tabel dengan df = 28 sebesar 2.0484 (> 2.0484) dan sig.(2-tailed) dimana dengan taraf kepercayaan 95%.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai pretest dan posttest perkembangan bahasa ekspresif anak usia 6 tahun sebelum dan sesudah permainan flashcard CBA pada kelompok eksperimen adalah 62,25 dan posttest 62,87. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 0,62% Serta dari hasil analisis data yang dilakukan dengan uji paired sample t-test, dari kelompok eksperimen (8 subjek) dan kelompok kontrol (8 subjek) dapat diketahui bahwa nilai Exact Sig (2-tailed) pretest dan posttest kelompok eksperimen sebesar $0,305 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara perkembangan bahasa ekspresif sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberikan permainan flashcard CBA. Berdasarkan nilai Exact Sig (2-tailed) tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan flashcard CBA efektif pada perkembangan bahasa ekspresif anak usia 6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Dini Indriani. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Diva Press.
- Febiola, S. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1026–1036. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 1(2), 131.
- Ilham, I. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 4(2), 162–180.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Pratiwi, P. A. C. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash. Journal for Lesson and Learning Studies, 3(3), 416–424. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/viewFile/29421/18396>
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. Prasi, 6(11), 31–40.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Jurnal Publikasi Pendidikan, II(1), 59–67.

Salmiati dan Samsuri. (2018). Penerapan Media Flash Carddalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar. *Buah Hati*, Vol.5(2), 118–126.