

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan kemampuan bahasa anak meliputi kemampuan untuk merespond suara, mencari arah bunyi, mengikuti perintah, dan kemampuan berbicara (Salnita *et al.*, 2019). Vigotsky dalam Nurjanah & Anggraini (2020:2) mengatakan bahasa merupakan suatu pertanyaan yang menghasilkan petunjuk untuk berfikir, dikarenakan bahasa sebagai media untuk menyampaikan pemikiran seseorang. Kemampuan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak, karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kelainan pada sistem lainnya, seperti kemampuan kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi dan lingkungan di sekitar anak (Khairunnisa, 2021).

Sobur (2017) mengatakan Fungsi bahasa yang utama yaitu sebagai alat berkomunikasi. Saat anak berkomunikasi maka anak harus dapat memahami bahasa yang digunakan orang lain. Anak usia 4-6 tahun memiliki ciri-ciri perkembangan bahasa dipengaruhi kemampuan menyimak dan membaca dapat dilihat dari cara berinteraksi dilingkungan ketika menyampaikan informasi, bertanya, meminta bantuan dan menjawab pertanyaan (Lishartani *et al.*, 2020). Anak yang mengalami keterlambatan bahasa kemungkinan mendapatkan masalah sosial, ekonomi, emosional ketika dewasa (Firdaus *et al.*, 2020).

Penelitian Nelson dalam Safitri (2017) yang dilakukan di Amerika Serikat didapatkan jumlah dari keterlambatan bahasa anak antara 5% sampai 8%. *World Health Organization (WHO)* tahun 2018 menyatakan bahwa data prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan adalah 28,7%. Indonesia menduduki urutan ketiga dengan prevalensi tertinggi di regional Asia Tenggara/*South-East Asia Regional (SEAR)*. Tumbuh kembang anak di Indonesia harus mendapatkan perhatian

serius, sekitar 5-10% mengalami keterlambatan perkembangan umum. Satu dari 100 anak mengalami keterlambatan berbahasa (Sugeng et al., 2019).

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) melakukan pemeriksaan sekitar 2.634 anak usia 0-72 bulan di Jawa Timur. Berdasarkan hasil pemeriksaan didapatkan perkembangan anak normal sesuai usiannya 53%, meragukan 13%, mengalami penyimpangan sebanyak 34%. Menurut penyimpangan perkembangan meliputi 10% motorik kasar seperti berjalan atau berlari, 30% motorik halus seperti menulis dan memegang, 44% bahasa serta 16% sosialisasi kemandirian. Dari data diatas angka penyimpangan masih cukup besar di Jawa Timur terutama dalam perkembangan bahasa anak yang sebanyak 44% (Proborini, 2017)

Perkembangan kemampuan bahasa anak pra sekolah dapat diasah dengan pemberian stimulasi atau rangsangan dari orang tua, keluarga, lingkungan serta sekolah. Dikarenakan dengan bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan teman, keluarga dan lingkungan. Stimulasi bahasa dapat diberikan secara langsung, dengan bermain serta dirangsang pendidik agar anak dapat menceritakan apa yang diperoleh (Kaimudin *et al.*, 2020).

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak yang berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak, stimulasi dilakukan oleh orang tua, pengajar (guru), anggota keluarga serta lingkungan (Kaimudin *et al.*, 2020). Stimulasi dapat membantu anak dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal yang disesuaikan dengan umur dan prinsip stimulasi (Yunita *et al.*, 2020).

Pemberian Stimulasi pada anak sangat penting karena dapat menunjang aspek perkembangan anak, khususnya pada aspek perkembangan bahasa. Anak usia *golden age* cepat menangkap apa yang diajarkan dan menyerap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Namun sebaliknya, jika stimulasi diberikan pada anak lebih dari usia 7 tahun, dikarenakan usia keemasannya sudah berlalu (Syam & Damayanti, 2020).

Stimulasi untuk perkembangan bahasa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Stimulus sensoris berasal dari pendengaran (*auditory*

*expressive language development dan auditory receptive language development*) serta *language (visual penglihatan development)*, sehingga sangat penting dalam stimulasi perkembangan bahasa diantaranya dengan mengajarkan bermain sambil belajar dan mengajak untuk berinteraksi di lingkungan sosial (Audina *et al.*, 2019).

*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan kosa kata (Munthe, 2018). *Flashcard* yaitu kartu dengan dua sisi, sisi satu bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utamanya untuk melatih daya ingat anak terhadap kata yang sedang dipelajari (Febriyanto, & Umroh, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Cecilya Kustanti (2021) yang berjudul “Efektifitas Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Anak Tunagrahita”, kegiatan cuci tangan bagi anak tunagrahita akan terasa sulit dilakukan karena keterbatasan berpikir yang dimilikinya sehingga metode drill dengan media *flashcard* merupakan salah satu metode pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan cuci tangan dapat diajarkan pada anak tunagrahita dengan tepat. Ada peningkatan signifikan kemampuan anak Tunagrahita tentang praktik cuci tangan pakai sabun setelah mendapatkan edukasi melalui metode drill bermedia *flashcard*. Oleh karena itu, strategi pemberian edukasi melalui metode drill bermedia *flashcard* sangat efektif untuk kegiatan belajar mengajar.

Adapun penelitian terdahulu dari Firdaus Khansa (2020) yang berjudul “Perbedaan Efektifitas Stimulasi Bahasa Metode Glenn Doman Melalui *Flashcard* Bergambar dan *Flashcard* Tulisan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah di Kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang”. Hasil uji *Mann Whitney p value*  $0.551 > 0.05$ , menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan efektifitas stimulasi bahasa dengan metode

Glenn Doman melalui kartu edukasi bergambar dan kartu edukasi tulisan terhadap perkembangan bahasa anak usia prasekolah di kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang. Sehingga kartu edukasi bergambar maupun kartu edukasi tulisan memiliki keefektifan yang dapat digunakan sebagai media stimulasi bahasa anak usia prasekolah.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian ini yang dilakukan pada hari Jum'at, 11 Maret 2022, di RA Nurrohman Donorojo, dengan melakukan observasi perkembangan bahasa menggunakan lembar *Denver II* pada 10 anak usia 4-6 tahun. Di peroleh hasil 40% anak mampu melakukan tugas perkembangan bahasa yang sesuai dengan tahapan umurnya, namun 60% anak mengalami *suspect* (bila didapatkan dua atau lebih *caution* atau bila didapatkan satu atau lebih *delay*) anak tidak dapat menyebutkan kata sifat, tidak dapat mengartikan kata, tidak dapat menyebutkan kegunaan benda dan tidak mengetahui kegiatan. Anak menolak atau gagal dalam melakukan tugas perkembangan bahasa sesuai tahap umurnya.

Dari data tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Stimulasi Bahasa Melalui Metode *Flashcard* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak 4-6 Tahun Di Raudhotul Athfal Nurrohman Donorojo Pacitan”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Stimulasi Bahasa Melalui Metode *Flashcard* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak 4-6 Tahun Di Raudhotul Athfal Nurrohman Donorojo Pacitan”.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh dari stimulasi bahasa melalui metode *flashcard* terhadap kemampuan bahasa anak 4-6 tahun di RA Nurrohman

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendiskripsikan kemampuan bahasa anak prasekolah sebelum dilakukan stimulasi bahasa melalui metode *flashcard*.
- b. Mendiskripsikan kemampuan bahasa anak prasekolah sesudah dilakukan stimulasi bahasa melalui metode *flashcard*.
- c. Menganalisis pengaruh stimulasi bahasa melalui metode *flashcard* terhadap kemampuan bahasa anak prasekolah.

### **D. Manfaat penelitian**

#### 1. Bagi anak pra sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa dengan menggunakan metode yang telah diajarkan.

#### 2. Bagi sekolah dan guru

Memberikan gambaran perkembangan bahasa anak sehingga menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang kreatif.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan kepada peneliti tentang penerapan stimulasi bahasa melalui metode *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia pra sekolah.

## E. Keaslian penelitian

Berdasarkan studi kepustakaan, penulis menemukan beberapa penelitian yang dilakukan yang berhubungan dengan pengaplikasian metode *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, diantaranya :

Firdaus, K. A, Indahwati, L., & Wati, L. R (2020) dengan judul penelitian “Perbedaan Efektifitas Stimulasi Bahasa Metode Glenn Doman Melalui *Flashcard* Bergambar dan *Flashcard* Tulisan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah di Kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektifitas antara stimulasi bahasa dengan metode Glenn Doman melalui kartu edukasi bergambar dan kartu edukasi tulisan terhadap perkembangan bahasa anak usia prasekolah di kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang. Hasil penelitian ini menggunakan *uji mann whitney p value*  $0.551 > 0.05$ , menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan efektifitas stimulasi bahasa dengan metode *Glenn Doman* melalui kartu edukasi bergambar dan kartu edukasi tulisan terhadap perkembangan bahasa anak usia prasekolah di kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang. Sehingga kartu edukasi bergambar maupun kartu edukasi tulisan memiliki keefektifan yang dapat digunakan sebagai media stimulasi bahasa anak usia prasekolah. Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama meneliti tentang keefektifitasan stimulasi bahasa. Perbedaan dari penelitian ini adalah membandingkan 2 metode yang digunakan dalam meningkatkan perkembangan bahasa.

Siswina, T. Lusiana, & Pramuwidya, A. (2020) judul penelitiannya adalah “Pengaruh *Flashcard* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tk Dharul Khair”. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan kelas agar tidak membosankan, membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan *flashcard*. Diharapkan siswa dapat lebih kreatif dan inovatif

dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kekuatan atau dorongan untuk belajar sehingga tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan kriteria yang ditetapkan responden dengan menggunakan metode *purposive sampling*, maka sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 20 orang. Berdasarkan keterangan pada persentase perubahan mengalami kenaikan terhadap hasil perilaku perubahan test yang dilakukan peneliti sebesar 52,96%. Adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair. Persamaan pada penelitian ini merupakan sama-sama meneliti pengaruh efektifitas *flashcard*. Perbedaan pada penelitian ini adalah lokasi sekolah maka berpengaruh pada jumlah populasi dan sampel.

Wahyuni,S. (2020) dengan judul “Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”.

Tujuan: untuk mendeskripsikan dampak penerapan media gambar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Candiwatu Kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto pelajaran 2019/2020.

Hasil: Penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tematik “Kegiatanku” siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Candiwatu Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Persamaan: variabel bebas. Perbedaan: variabel terikat dan tempat, waktu penelitian

R. Pangestuti.,& S. Hanum (2017) dengan judul “Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf ”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf-huruf abjad dan membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan bunyi dan bentuk. Hasil dari penelitian ini yang diperoleh bahwa perkembangan abjad meningkat karena adanya stimulus dengan kartu abjad. Permainan kartu anak menjadi lebih menyenangkan untuk mengenal abjad dan bisa langsung bermain dengan kartu abjad secara langsung. Selain mengenal huruf, dengan kartu alfabet anak juga dapat menggali pengetahuannya melalui gambar, warna dan bentuk yang ada pada

huruf. Hal ini menunjukkan bahwa subjek telah mencapai hasil yang baik dalam mengenali alfabet, karena sejak awal ia belum dapat membedakan huruf yang ada daripada subjek dapat membedakan huruf yang bentuknya serupa. Selain itu, subjek juga dapat mengetahui huruf awal suatu kata dan dapat membacanya.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu huruf atau *flashcard*. Perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti berfokus pada pengenalan hurufnya saja.

P. Firdaus (2019) dengan judul penelitiannya yaitu “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung melalui media kartu huruf. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44% menjadi 86,26%. Dengan demikian penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung. Persamaan pada penelitian ini sama sama menggunakan media kartu huruf. Perbedaan penelitian ini adalah peneliti berfokus pada pengenalan huruf pada siswa Kober Darussalam.