
PENGARUH *FLASHCARD* TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK DI TK DHARUL KHAIR

Tessa Siswina^{1✉}, Lusya², Asmaurika Pramuwidya³
^{1,2,3}Jurusan Kebidanan , Poltekkes Kemenkes Pontianak, Indonesia
Email : virshaia@yahoo.com

Info Artikel

Kata Kunci : Flashcard, Perkembangan Bahasa Anak

Abstrak

Pada dasarnya perkembangan bahasa merupakan perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif tersebut perlu distimulus. 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. Mengidentifikasi pengaruh *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak di TK Dharul Khair tahun 2019. Desain penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode rancangan *pre test* dan *post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah TK Dharul Khair tahun 2019 sebanyak 64 siswa. 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%. Kemudian dapat kita lihat pada kolom sig. yaitu sebesar 0,043 yang berarti bahwa nilai tersebut kurang dari nilai alpha yaitu sebesar 0,05. adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair. Adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair.

EFFECT OF FLASHCARD ON DEVELOPMENT OF CHILDREN LANGUAGE IN KINDERGARTEN DHARUL KHAIR

Info Artikel

Keywords: *Flashcard*, *Children Language Acquisition*

Abstract

Language development basically reflect cognitive development which needs stimulus. To create an attractive class in order to get the students' interest and learning motivation, flashcard game can be used as learning tools. The students are expected to be more creative and innovative in learning so that they'll have more learning motivation. To identify the effects of flashcard in the language acquisition's students in kindergarten Dharul Khair in 2019. The research used pre-test and post-test research design. The population of this research is 64 students in kindergarten Dharul Khair. The sample is taken by using purposive sampling method, therefore, from the population, 20 students were taken as the sample. The presentage of the result of the behavior change test increased to 52,96% and the Sig. value is 0,043 or less than alpha value 0,05 which shows that there are effects of the use of flashcard on the students in kindergarten Dharul Khair language acquisition. There are effects of the use of flashcard on the students in kindergarten Dharul Khair language acquisition.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada masa kanak-kanak ini dikenal sebagai *golden age* (masa keemasan) bagi pertumbuhan, perkembangan, dan kecerdasan anak. Pada masa ini banyak penelitian menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50%. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. (Depdiknas, 2008).

Melihat betapa pentingnya periode ini bagi anak, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat akan membantu anak-anak tersebut tumbuh, berkembang, dan belajar dengan maksimal termasuk diantaranya melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak mempelajari banyak hal penting. (Rachmawati dan Kurniati, 2010).

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil proses pematangan. (Soetjningsih, 2012).

Kemampuan bahasa merupakan indikator keseluruhan perkembangan anak. Karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya, sebab melibatkan kemampuan kognitif, sensori motor, psikologis, emosi, dan lingkungan sekitar anak. (Soetjningsih, 2012).

Pada dasarnya perkembangan bahasa merupakan perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif tersebut perlu distimulus. Dalam proses pembelajaran agar terciptakan suasana belajar di ruang kelas agar tidak membosankan, membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar serta mendalami materi yang dipelajari, maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran permainan *flashcard*. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* siswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kekuatan atau dorongan untuk belajar sehingga tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan *flashcard* ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu yang ada di ruang kelas. (Soetjningsih, 2012).

Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan *flashcard*. Selain itu bahwa permainan *flashcard* ini diciptakan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau

mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Penilaian pertumbuhan dan perkembangan dapat dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan. Deteksi dini merupakan upaya penjarangan yang dilaksanakan secara komprehensif untuk menemukan penyimpangan tumbuh kembang dan mengetahui serta mengenal faktor risiko pada balita, yang disebut juga anak usia dini. Melalui deteksi dini dapat diketahui penyimpangan tumbuh kembang anak secara dini, sehingga upaya pencegahan, stimulasi, penyembuhan serta pemulihan dapat diberikan dengan indikasi yang jelas pada masa-masa kritis proses tumbuh kembang. (Tim Dirjen Pembinaan Kesmas, 1997)

METODE

Desain penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode rancangan *pre test* dan *post test*. Analisis data dilakukan secara deskriptif Untuk karakteristik data sample berskala rasio. populasi dalam penelitian ini adalah TK Dharul Khair Pontianak tahun 2019 sebanyak 64 siswa. Teknik pengambilan sample adalah *purposive sampling* sebanyak 20 orang. Alat ukur yang digunakan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah uji *T dependent*.

Tabel 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur pada Anak TK Dharul Khair

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	%
1.	Perempuan	7	35
2.	Laki-Laki	13	65
Total		20	100

No	Umur	Jumlah	%
1	5	4	20.0
2	6	9	45.0
3	7	7	35.0
Total		20	100

Sumber: Data Primer, 2019

Berdasarkan tabel 5.1 maka dapat kita ketahui bahwa terdapat 20 sampel dalam penelitian ini dengan jumlah anak perempuan yaitu sebanyak 7 orang atau sebesar 35% sedangkan anak laki-laki yaitu sebanyak 13 orang atau sebesar 65%.

Berdasarkan keterangan pada tabel di atas maka dapat kita ketahui bahwa anak yang berumur 5 tahun terdapat sebanyak 4 orang atau sebesar 20%. Untuk anak yang berumur 6 tahun terdapat sebanyak 9 orang atau sebesar 45%. Sedangkan untuk anak yang berumur 7 tahun sebanyak 7 orang atau sebesar 35%.

Tabel 5.4
Distribusi Responden Berdasarkan Hasil Pre
Test dan Post Test Pada Anak TK. Dharul Khair

Perilaku Perubahan	n	Mean	Median	Min - Max	% Kenaikan	P-value
Pre Test	20	48	47,50	35 – 65	52,96	.043
Post Test	20	73,42	71,67	65 – 93,33		

Berdasarkan keterangan pada persentase perubahan mengalami kenaikan terhadap hasil perilaku perubahan test yang dilakukan peneliti sebesar 52,96%. Dari keterangan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa untuk mengetahui kedua varian tersebut apakah identik atau sama, atau malah justru berbeda.

Hal terpenting pada penelitian ini yaitu dapat kita lihat pengaruh akan hasil pre test dan post test apakah memiliki hubungan atau tidak. Maka hasil tersebut dapat kita lihat pada kolom sig. yaitu sebesar 0,043 yang berarti bahwa nilai tersebut kurang dari nilai alpha yaitu sebesar 0,05. Hal ini sudah bisa menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu tolak H_0 dan terima H_a yang artinya adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan bahasa anak

Dari hasil yang dilakukan oleh peneliti, hasil yang didapatkan serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Irma Safitri (2018) dengan judul Pengaruh Bermain Flashcard dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur. Adapun hasil penelitian maka diperoleh hasil bahwa 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% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain Flashcard efektif terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018.

Pengertian perkembangan bahasa meliputi juga perkembangan kompetensi komunikasi. yakni kemampuan untuk menggunakan semua keterampilan berbahasa manusia untuk berekspresi dan memaknai. Peran perkembangan bahasa memainkan peranan yang signifikan dalam perkembangan sosial anak (Madyawati, 2016).

2. perkembangan bahasa anak

Berdasarkan keterangan rekapitulasi nilai anak maka dapat kita ketahui bahwa terdapat 20 anak yang mendapat nilai jauh di bawah rata-rata nilai standar yang telah ditetapkan oleh Guru. Dari 20 anak tersebut peneliti menjadikan anak tersebut sebagai target dan sampel dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pada post test pertemuan I dapat kita lihat, bahwa terdapat 6 anak yang lulus atau sebesar 30% dan terdapat 14 anak yang tidak lulus atau sebesar 70% dari nilai pre test. Pada post test pertemuan II dapat kita lihat, terdapat peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu sebanyak 14 anak yang lulus atau sebesar 70% dan terdapat 6 anak yang tidak lulus atau sebesar 30% dari nilai pre test. Kemudian untuk post test pertemuan III dapat kita lihat, terdapat peningkatan yang sangat signifikan dari hasil pre test yaitu sebanyak 18 anak yang lulus atau sebesar 90% dan terdapat 2 anak yang tidak lulus atau sebesar 10% dari nilai pre test.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan, akan tetapi kita yang harus lebih jeli akan kebutuhan serta mencari tau bagaimana cara menumbuhkan minat anak dalam belajar. Dari hasil di atas terbukti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran flash card minat dan antusias anak dalam belajar semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dari hasil yang mereka tunjukkan dari pre test hingga ke post test yang selalu membaik akan tetapi ada anak yang memiliki daya tanggap cepat dan adanya juga yang lambat. Maka dengan ini dapat kita simpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak 5 sampai 7 tahun di TK Dharul Khair tahun 2019.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gusti (2015) yang menunjukkan adanya pengaruh *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak di Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Ada pengaruh signifikan pada model pembelajaran kooperatif time token berbantuan media flashcard yaitu pada siklus I yakni sebesar 74,18% dan rata-rata hasil belajar berdasarkan data perkembangan bahasa anak pada siklus II yakni sebesar 84,11%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar berdasarkan data perkembangan bahasa anak dari siklus I ke siklus II sebesar 9,93%.

Penelitian lain yang sejalan yaitu Khodrul (2010) dengan judul Efektivitas permainan flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca anak prasekolah di tk sunan pandan aran ngaglik sleman yogyakarta. Hasil statistik menunjukkan nilai $p=0,002$ ($p < 0,05$) dengan $t=3,563$ artinya ada perbedaan antara post-test kedua kelompok, atau ada perbedaan kemampuan membaca antara kelompok anak yang diberi perlakuan berupa flashcard dengan yang tidak diberi perlakuan berupa flashcard.

3. Pengaruh penggunaan metode *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak 5 sampai 7 tahun

Penilaian pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan pembelajaran untuk mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan. Dengan penggunaan media pembelajaran flash card setidaknya dapat merubah pandangan anak mengenai belajar bahasa tidaklah sulit dan membosankan. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar serta lebih berantusias lagi dalam menghafalan dengan menggunakan media maupun tidak.

Hal terpenting pada penelitian ini yaitu dapat kita lihat pengaruh akan hasil pre test dan post test apakah memiliki hubungan atau tidak. Maka hasil tersebut dapat kita lihat pada kolom sig. yaitu sebesar 0,043 yang berarti bahwa nilai tersebut kurang dari nilai alpha yaitu sebesar 0,05. Hal ini sudah bisa menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu tolak H_0 dan terima H_a yang artinya adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak TK Darul Khair dilakukan setelah pembelajaran post test berakhir, diketahui bahwa siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran bahasa yang dilakukan dengan media flash card. Siswa merasa semangat dan tidak malas untuk mengikuti pembelajaran bahasa. Anak dapat menghafal dengan mudah dari setiap huruf dan gambar yang ditunjukkan.

PENUTUP

1. Ada perbedaan perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair usia 5 – 7 tahun sebelum diberikan metode pembelajaran *flash card* (mean = 48)
2. Ada perbedaan perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair usia 5 – 7 tahun setelah diberikan metode pembelajaran *flash card* (mean = 73,42)

3. Dapat kita lihat pada kolom sig. yaitu sebesar 0,043 yang berarti bahwa nilai tersebut kurang dari nilai alpha yaitu sebesar 0,05. Hal ini sudah bisa menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu tolak H_0 dan terima H_a yang artinya adanya pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak TK Dharul Khair.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Anggoro, U. K., Machfoedz, M. M., Darwanto, D. H., Radhy, F., Sasono, A., ... & Subejo, R. (2013). *Jihad Menegakan Kedaulatan Pangan*; Suara dari Bulaksumur.
- Antari, I. G. A. D. P., Sujana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2015). *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Berbantuan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B4 Tk Kemala Bhayangkari I Denpasar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 3(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum.
- Dharma, K. K. (2017) *Metodologi Penelitian Keperawatan: Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta: Trans Info Media.
- Hidayat A, Aziz Azimul (2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Isjoni, dkk (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Jalongo, Mary renck. (2007). *Early Childhood Language Arts*. USA: Pearson.
- Jean Piaget (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khayatun, A. N. (2013). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Salatiga 05 Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Latif dkk (2013) *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM PERS.
- Machfoedz, Ircham. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Mala Rizkika. (2013). *Analisis Efektivitas dan Kontribusi Tindakan Penagihan Pajak Aktif dengan Surat Teguran dan Surat Paksa sebagai Upaya Pencairan Tunggal Pajak*. Jurnal Administrasi Bisnis. Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan*

- Bahasa Pada Anak. Kencana.
- Menkes RI. 2007. *Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor Permenkes 369/MENKES/SK/III/2007 tentang Standar Profesi Bidan.*
- Mildred Parten, 2001. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metoda Penelitian.* Yogyakarta: Gadjah mada University.
- Narendra, Moersintowarti B. (2002). *Tumbang Anak dan Remaja.* Jakarta: CV Sagung Seto.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Parten, M. B. (1932). *Social participation among pre-school children.* The Journal of Abnormal and Social Psychology, 27(3), 243.
- Rachmawati dan Kurniati. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan.* Jakarta: Erlangga.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma baru pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Roid, G. H. (2003). *Stanford-Binet Intelligence Scales interpretive manual: Expanded guide to the interpretation of SB5 test results.* Itasca, IL: Riverside.
- Setiana. L. 2018. *Teknik Penyuluhan Dan Pemberdayaan Masyarakat.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saryono. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Santoso, S. (2000). *Problematika pendidikan dan cara pemecahannya.* Jakarta: Kreasi Pena Gading.
- Setyawan, A. S. (2011). *Metodologi penelitian kebidanan DIII, DIV, S1, dan S2.*
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak.* Jakarta: EGC.
- Spodek, B., Saracho, O. N., & Davis, M. D. (1991). *Foundations of early childhood education: Teaching three-, four-, and five-year-old children.* Pearson College Division.
- Sudarmanto. (2012). *Kinerja dan Pengembangan Kompensasi SDM.* Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. (2008). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Grasindo.
- Sujiono (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1,* Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Tedja Saputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta: PT. Grasindo.
- Saputra, Tedja A. B., & Sari, E. R. (2005). *Supporting rapid ethnography for HCI field research with pair writing. In HCII 2005 conference proceeding, Las Vegas (pp. 22-27).*
- Tim Dirjen Pembinaan Kesmas. (1997). *Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita.* Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Undang - Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002.
- Wibawa, S. (2007). *Implementasi pembelajaran Bahasa Daerah sebagai muatan lokal.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wikasanti, E. (2014). *Pengembangan Life Skill untuk Anak Berkebutuhan Khusus.* Jogjakarta: Redaksi Nasional.
- Yus. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Kencana.