

MEDIA GAMBAR *FLASHCARD* DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Siti Rofi'ah, Anisa Setyowati, Ribkha Itha Idhayanti
(Poltekkes Kemenkes Semarang, *e-mail*: nandasheeta@yahoo.com)

ABSTRAK

Stimulasi dini perlu diberikan kepada anak sebagai generasi penerus bangsa. Keterlambatan perkembangan awal dapat mempengaruhi kehidupan anak di masa depan, sehingga diperlukan alat permainan edukatif berupa flashcard dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas media gambar *flashcard* dalam perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Metode penelitian ini kuasi eksperimen dengan menggunakan rancangan *one group pre test post test design*. Populasi dalam penelitian ini sejumlah anak usia 3-4 tahun di 8 kelompok bermain Magelang utara. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan *proportionate random sampling*. Intervensi dilakukan selama 4 kali pertemuan selama 40 menit. Uji statistik dalam penelitian ini yaitu uji *wilcoxon*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar flashcard efektif menstimulasi sebesar 6 kali lipat. Penggunaan media flashcard dapat membantu penyampaian informasi sehingga mempermudah penerimaan pesan dalam hal berkomunikasi lisan, pemahaman huruf vokal dan angka 1-10. Stimulasi dini sangat penting sehingga diharapkan orang tua dan guru untuk sering melakukan stimulasi setiap saat. Diperlukan pengenalan huruf vokal maupun konsonan, agar perkembangan bahasa lebih optimal.

Kata kunci: **Perkembangan bahasa, media gambar *flashcard***

ABSTRACT

Early stimulation needs to be given to children as the nation's next generation. Delays in early development can affect the lives of children in the future, so educational tools in the form of flash cards are needed to stimulate children's language development. The purpose of this study was to determine the effectiveness of flashcard image media in the development of the language of children aged 3-4 years. This research method is quasi-experimental using the one group pre test post test design. The population in this study were a number of children aged 3-4 years in 8 groups playing North Magelang. The sampling technique in this study used purposive sampling and proportionate random sampling. The intervention was carried out for 4 meetings for 40 minutes. The statistical test in this study is the Wilcoxon test. The results of this study indicate that the flashcard image media effectively stimulates as much as 6 times. The use of flashcard media can help deliver information so as to facilitate the reception of messages in terms of oral communication, understanding vowels and numbers 1-10. Early stimulation is very important so parents and teachers are expected to stimulate frequently at all times. Required introduction of vowels and consonants, so that language development is more optimal.

Keywords: Language development, flashcard image media

A. PENGANTAR

Anak dilahirkan dengan mekanisme dan kemampuan untuk mengembangkan bicara dan keterampilan berbahasa. Kemampuan bicara dan bahasa merupakan salah satu indikator perkembangan anak yang sangat penting.



Pada awal perkembangan anak, stimulasi visual dan verbal sangat penting karena menimbulkan sifat-sifat ekspresif. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah perkembangannya lebih cepat dibandingkan yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi (Soetjiningsih and Ranuh, 2012). Keterlambatan perkembangan awal kemampuan bahasa dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan akan menimbulkan kesulitan belajar (Dhamayanti and Herlina, 2009).

Gangguan bicara merupakan salah satu masalah yang sering terdapat pada anak-anak. Membantu proses perkembangan bahasa perlu diawali dengan pemahaman kita tentang dunia anak, kemampuan bahasa anak, faktor-faktor yang mungkin dapat mempengaruhi proses perkembangan bahasa anak, dan stimulasi perkembangan bahasa yang tepat. Stimulasi dapat dilakukan menggunakan APEK (Alat Permainan Edukasi). Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan emosi, perasaan, dan pikirannya sehingga merangsang imajinasi anak untuk melatih kemampuan berbahasa anak (Soetjiningsih and Ranuh, 2012).

Alat permainan edukasi yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak salah satunya adalah menggunakan media gambar. Media gambar yang digunakan berupa gambar; angka, huruf, warna, dan binatang. Model pembelajaran area bahasa dapat dilakukan menggunakan buku-buku cerita, gambar berseri, kartu kategori kata, kartu nama-nama hari, boneka tangan, panggung boneka, papan planel, kartu nama bulan, majalah anak, macam-macam gambar sesuai tema, dan sebagainya (Mutiah, 2010).

Kemahiran anak dalam bahasa dan berbicara dipengaruhi oleh faktor intrinsik (dari anak) dan faktor ekstrinsik (dari lingkungan) (Hartanto *et al.*, 2011). Salah satu faktor ekstrinsik yaitu pemberian stimulasi perkembangan bahasa. Stimulasi yang diberikan pada anak harus seimbang baik dalam kualitas maupun kuantitas sesuai tingkat pengetahuan anak (Soetjiningsih and Ranuh, 2012).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi media gambar *flashcard* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru, orang tua maupun petugas kesehatan khususnya yang menangani masalah pertumbuhan dan

perkembangan balita untuk menjadi salah satu alternative dalam menstimulasi perkembangan bahasa sehingga tercapai perkembangan yang optimal.

Pada buku dengan judul “Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian” (Susilana and Riyana, 2009) disebutkan bahwa media *flashcard* yang berupa lembaran berisi pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan memanfaatkan gambar/ foto yang sudah ada kemudian di tempelkan akan dapat merangsang anak dalam mengucapkan kata-kata. Gambar pada *flashcard* berisi serangkaian pesan yang disajikan beserta keterangan pada setiap gambar. Media visual atau gambar merupakan sarana dalam menyampaikan pesan / materi dalam kegiatan pembelajaran, walaupun itu hanya media yang sederhana tetapi itu sangat membantu komunikasi menjadi efektif..

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mengkombinasikan gambar binatang, buah, angka, huruf vocal, alat transportasi yang dikombinasikan dengan warna. Masing-masing kelompok *flashcard* disesuaikan dengan usia balita. Pada usia 3 tahun difokuskan pada gambar binatang dan buah. Selanjutnya pada usia 4 tahun mulai dapat diperkenalkan dengan angka, huruf, alat transportasi dan warna. Stimulasi perkembangan bahasa pada balita, tidak ditekankan pada kemampuan membaca namun pada kemampuan mengucapkan kata-kata secara jelas. Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan rumusan masalah “Apakah aplikasi media gambar *flashcard* efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun?

B. METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan studi *pre-experimental design*, dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian ini adalah semua murid TK A di 8 (delapan) Kelompok Bermain se-Kecamatan Magelang Utara. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel secara *purposive sample* dan *proporionate random sampling*. Penentuan Kelompok Bermain yang dijadikan sampel adalah kelompok bermain yang menggunakan kurikulum 2013, memiliki kelas kelompok A dan bersedia untuk dijadikan tempat penelitian. Dalam penentuan sampel penelitian, kriteria inklusi yang harus dipenuhi adalah anak

mengikuti kegiatan intervensi sebanyak 4 (empat) kali pertemuan serta orang tua anak umur 3-4 tahun mengizinkan anaknya dijadikan responden penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sampel 51 orang responden.

Kegiatan penelitian terdiri 3 tahap, yaitu pre test, kegiatan penelitian dan *post test*. Pada tahap *pre-test* peneliti bersama enumerator melakukan penilaian menggunakan kuesioner perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun sebelum diberikan aplikasi media gambar *flashcard* selama 40 menit. Pemberian intervensi dilakukan oleh enumerator sejumlah 8 orang yaitu guru kelas di setiap Kelompok Bermain. Kegiatan penelitian berlangsung selama 2 minggu, dalam 1 minggu terdapat 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan materi pengenalan angka 1-10, pertemuan kedua adalah materi pengenalan abjad a,i,u,e,o, pertemuan ketiga materi pengenalan macam-macam binatang, terakhir pertemuan keempat adalah permainan tebak gambar dan evaluasi *post test*. Lama waktu setiap pertemuan 40 menit. Analisa bivariat penelitian ini menggunakan uji statistik *Wilcoxon* dengan taraf signifikan 0,05

C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Kategori	Before	After
Mean	76.65	92.25
Median	77	92
p value uji normalitas	0.041	0.200
Standar Deviasi	8.868	6.468
Range	30	33
Minimum	60	74
Maksimum	90	107
Kategori	Nilai	
Meningkat	51	
Menurun	0	
Tetap	0	
P value	0.0001	
Nilai Z	-6.218	



C.1 Perkembangan Bahasa Sebelum Diberi Aplikasi Media Gambar *Flashcard*

Perkembangan bahasa anak sebelum diberikan intervensi media gambar *flashcard* masih terdapat responden yang memiliki kriteria MB (Mulai Berkembang) pada indikator D (Dapat menghasilkan coretan-coretan/ pramenulis) pada sub “mengenali tulisan nama diri sendiri” sebesar 76 %. Responden yang memiliki kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebagian besar pada indikator B mengenai “dapat berkomunikasi/ berbicara secara lisan dengan jelas” pada sub “meniru bunyi huruf-huruf vokal” sebesar 41 responden (80%).

Menurut (Suminah, 2015), kriteria belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru. Kriteria Mulai Berkembang artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru; Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dengan demikian, perkembangan bahasa anak dibutuhkan bimbingan oleh guru maupun orang tua.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak memerlukan dukungan dari luar (faktor eksternal). Perkembangan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya yaitu nutrisi, budaya keluarga atau masyarakat, Status sosial dan ekonomi keluarga, iklim atau cuaca, olahraga atau latihan fisik, posisi anak dalam keluarga, status kesehatan, faktor hormonal, faktor persalinan, faktor pascapersalinan, psikologis, lingkungan pengasuhan, stimulasi, obat-obatan. Dengan demikian, untuk mencapai perkembangan yang optimal diperlukan penunjang dari faktor eksternal (Maya, 2012).

Sejalan dengan pernyataan (Soetjiningsih and Ranuh, 2012) Perkembangan merupakan proses diferensiasi sel tubuh, jaringan, organ, sistem organ yang berkembang sehingga masing masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya, sehingga diperlukan pengenalan lambang-lambang seperti angka dan huruf menggunakan media gambar untuk menambah perbendaharaan kosa kata, hal tersebut didukung dengan teori Burns

dalam (Mutiah, 2010) Belajar huruf dan angka sangat berpengaruh bagi anak di masa yang akan datang, bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmetika, berhitung), pola fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

Perkembangan anak membutuhkan rangsangan dari luar, menggunakan alat bantu berupa media, hal tersebut sejalan dengan teori Edgar Dale (1954) dalam (Haenilah, 2015), tingkatan pengalaman dan media yang diperlukan untuk membentuk pengalaman tersebut adalah pengalaman langsung, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, percontohan, darmawisata, pameran museum, televisi, gambar hidup, gambar tetap, rekaman dan radio, lambang visual, lambang kata sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar anak.

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan (Maulana, 2009) bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya mempermudah penyampaian dan penerimaan informasi, menimbulkan minat sasaran. Dalam membimbing anak, diperlukan model yang baik, kata yang benar dan jelas serta diucapkan perlahan-lahan. Kalau salah segera dibetulkan. Selain itu dalam proses berbicara, diperlukan interaksi agar anak dapat berkomunikasi dengan baik, sesuai dengan pernyataan (Soetjningsih and Ranuh, 2012) yaitu anak harus diberi kesempatan untuk mempraktikkan kemampuannya dengan cara bercakap-cakap dan berinteraksi dengan anak sesering mungkin.

Dalam upaya mengoptimalkan perkembangan, maka perlu dilakukan stimulasi yang berulang-ulang. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi harus dilakukan secara berulang-ulang (Soetjningsih and Ranuh, 2012). Berikan stimulasi setiap hari, kapan saja, setiap kali bertemu dengan anak. Stimulasi harus dilakukan secara teratur dan diulang-ulang. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya stimulasi bagi perkembangan anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian (Sumiyati and Yuliani, 2016) bahwa terdapat hubungan antara stimulasi dengan perkembangan anak.

C.2 Perkembangan Bahasa Sesudah Diberi Aplikasi Media Gambar *Flashcard*

Nilai median perkembangan bahasa setelah diberikan aplikasi media gambar *flashcard* mengalami peningkatan sebesar 15. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, setelah diberikan aplikasi media gambar *flashcard*, didapatkan hasil sebagai berikut: Responden yang memiliki kriteria berkembang sangat baik sebesar 24 responden (47 %) terdapat pada indikator B (dapat berkomunikasi/ berbicara secara lisan dengan jelas) mengenai meniru bunyi huruf-huruf. Sedangkan responden yang memiliki kriteria mulai berkembang sebagian besar pada indikator D (dapat menghasilkan coretan-coretan/ pramenulis) mengenai “mengenal tulisan nama diri sendiri” sebesar 17 responden (33%)

Hal tersebut diperkuat (Hartanto *et al.*, 2011) bahwa kemahiran dalam bahasa dan berbicara dipengaruhi oleh faktor intrinsik (dari anak) dan faktor ekstrinsik (dari lingkungan). Faktor intrinsik yaitu kondisi pembawaan sejak lahir termasuk fisiologi dari organ yang terlibat dalam kemampuan bahasa dan berbicara. Sedangkan faktor ekstrinsik dapat berupa stimulus yang ada di sekeliling anak, misalnya perkataan yang di dengar atau ditujukan kepada si anak. Pemberian media *flashcard* dalam menunjang perkembangan bahasa sesuai pernyataan (Soetjningsih and Ranuh, 2012) yaitu APE (Alat Permainan Edukasi) berfungsi dalam perkembangan bahasa, dengan mengajari berbicara menggunakan kalimat yang benar.

Masih terdapat responden yang memiliki kriteria mulai berkembang mengenai keterampilan pra menulis “mengenal tulisan nama diri sendiri”, hal tersebut dikarenakan anak memiliki latar belakang berbeda, seperti umur, kondisi lingkungan keluarga, kondisi lingkungan sekolah. Opini tersebut diperkuat dengan penelitian (Maharany, 2016) yang menunjukkan bahwa penguasaan kosa-kata bahasa dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya faktor usia, kondisi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan bermain.

Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah perkembangannya lebih cepat dibandingkan yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Stimulasi dapat dilakukan menggunakan APE (Alat Permainan Edukasi), melalui



permainan, anak dapat mengekspresikan emosi, perasaan, dan pikirannya sehingga merangsang imajinasi anak untuk melatih kemampuan berbahasa anak (Soetjiningsih and Ranuh, 2012).

Pemberian stimulasi untuk keterampilan menulis perlu diberikan sesering mungkin melalui pengenalan angka dan huruf baik di sekolah oleh guru maupun di rumah oleh orang tua. Opini tersebut dibuktikan oleh penelitian (Hapsari, Ruhaena and Pratisti, 2017) yang menunjukkan bahwa program stimulasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi. Temuan selanjutnya adalah kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya stimulasi literasi menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan literasi anak.

Hal tersebut dapat menambah perbendaharaan kosa kata, yang diperkuat dengan teori Lerner (1982) dalam (Mutiah, 2010), dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman tersebut akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

Pemberian stimulasi hendaknya tidak hanya dilakukan disekolah, namun dirumah perlu dilakukan stimulasi oleh orang-orang yang berada didekatnya. Hal tersebut diperkuat dengan teori Urie Bronfenbrenner dalam (Soetjiningsih and Ranuh, 2012), bahwa orang tua terutama ibu, guru, dan siapapun yang menghabiskan waktunya bersama anak disebut mikrosistem. Mereka yang berada di dalam mikrosistem memiliki efek langsung terhadap anak secara timbal balik (*didirectional*). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian (Elmanora, Hastuti and Muflikhati, 2017) bahwa stimulasi dari lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang lebih kuat pada perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan stimulasi dari lingkungan sekolah.

Penggunaan media *flashcard* yang diaplikasikan melalui permainan tebak gambar dapat merangsang anak untuk tertarik mengikuti kegiatan, hal tersebut diperkuat (Sujiono, 2011) bahwa bermain huruf mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil. Anak belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua atau guru. Seiring dengan pemahaman anak dengan huruf dan penggunaannya,

yaitu dengan bermain kartu bergambar berikut kosa katanya. Jika anak paham dengan penggunaan huruf pada kata, ajaklah ia bermain tebak kata, misalnya menyebutkan benda yang bermula dengan huruf “B”. Permainan ini selain mengajak anak mengenal huruf, juga dapat menambah perbendaharaan kata-katanya.

Penambahan kosa kata sangat membantu anak dalam berbicara, agar ia tidak sering kehilangan kata-kata. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Retnowati, 2016) bahwa metode demonstrasi dan pemberian tugas menggunakan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran pengenalan angka 1 – 10 dengan kartu angka, metode demonstrasi dan pemberian tugas dapat memotivasi anak dan menumbuhkan minat belajar anak dan terjadinya perubahan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

C.3 Perkembangan Bahasa Sesudah Diberi Aplikasi Media Gambar *Flashcard*

Hasil penelitian ini yaitu terjadi 6 kali lipat peningkatan perkembangan bahasa yang signifikan setelah pemberian media gambar *flashcard*. Hal ini sesuai dengan (Susilana and Riyana, 2009) bahwa karakteristik media *flashcard* yaitu gampang di ingat karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan pendek akan memudahkan untuk mengingat pesan tersebut. Selain itu karakteristiknya menyenangkan karena penggunaannya bisa melalui permainan, dapat mengasah kemampuan kognitif maupun motorik.

Penggunaan media *flashcard* yang digunakan melalui permainan tebak gambar akan merangsang anak dalam berimajinasi. Sejalan dengan teori menurut Docket dan Fleer (2000:41-43) dalam (Sujiono, 2011) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak, karena dengan bermain anak dapat mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuannya. Melalui permainan *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa, karena sajian pesan berupa huruf, angka, dan dapat merangsang anak menyampaikan isi pesan, sehingga menambah kosa kata anak (Sujiono, 2011). Hal tersebut dibuktikan



dengan (Rahmat and Heryani, 2014) bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa, hal tersebut sejalan dengan (Maulana, 2009) yaitu media adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan bahan pendidikan ataupun pengajaran. Media disebut alat peraga karena memeragakan dan membantu dalam proses pendidikan atau pengajaran. Prinsipnya mudah diterima melalui pancaindra, sehingga media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa. Media membantu penyajian pesan dalam bentuk tulisan sehingga anak akan mudah mengingat materi sesuai kerucut Edgar Dale dalam (Nursalam, 2009). Setelah dua minggu partisipan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan, ia akan mengingat 10% dari materi yang dibacanya dan informasi verbal ia akan mengingat serta memahami 50% dari apa yang didengar dan dilihatnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan penelitian (Fitriawati, Syukri and Miranda, 2014) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri pada siklus I belum berkembang 7%, mulai berkembang 45%, berkembang sesuai harapan 48%. Pada siklus II belum berkembang 3%, mulai berkembang 12%, dan berkembang sesuai harapan 85% hal ini menunjukkan terdapat peningkatan daya ingat pada anak.

Nilai Z-score menunjukkan bahwa aplikasi media *flashcard* 6 kali lebih efektif dalam perkembangan bahasa anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun mampu menerima materi yang disampaikan menggunakan media *flashcard* sehingga perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan coughlin dkk (2000:26) dalam (Sujiono, 2011) bahwa anak usia 3-4 tahun mampu mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cepat, mereka terlihat berbicara sendiri dengan suara keras ketika memecahkan masalah atau menyelesaikan suatu kegiatan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media gambar dapat meningkatkan perkembangan bahasa, sejalan dengan pernyataan (Susilana and

Riyana, 2009) kelebihan media gambar yaitu mempermudah dan mempercepat pemahaman terhadap pesan yang disajikan. Hal tersebut diperkuat (Maulana, 2009) bahwa organ yang paling banyak menyalurkan pengetahuan adalah mata. Lebih kurang 75-87% pengetahuan disalurkan melalui mata, 13-25% lainnya tersalurkan melalui indra lain. Oleh sebab itu dalam aplikasi pembuatan media lebih disarankan menggunakan alat-alat visual karena mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi.

Penerimaan informasi akan merangsang otak untuk menyimpan dan merubah pengalaman tersebut melalui bahasa. Penerimaan informasi akan merangsang otak untuk menyimpan dan merubah pengalaman tersebut melalui bahasa. Hal ini diperkuat (Supratman and Pujasari, 2016) bahwa dalam proses penerimaan informasi, alat indera merupakan faktor yang menentukan, karena setiap stimuli yang datang dari luar diri seseorang ditangkap melalui alat indera yang disebut dengan sensasi.

Sensasi dimulai dengan reseptor indera, yang mengubah energi dari sebuah stimulus menjadi impuls listrik yang berjalan sepanjang saraf menuju otak. Sinyal listrik tersebut bernama impuls (rangsangan). Reseptor visual yaitu sel batang dan sel kerucut. Terletak di retina mata. Sel-sel ini mengirimkan sinyal (melalui sel-sel lainnya) ke sel-sel ganglia dan berakhir di saraf optik, yang kemudian membawa informasi visual ke otak (Wade, 2008). Informasi visual diantar oleh kata tertulis selanjutnya disalurkan melalui girus angularis, yaitu area yang berkaitan dengan penglihatan, ke area interpretasi bahasa wernicke yang telah tumbuh dalam lobus temporalis yang dominan. Sebagian besar pengalaman sensorik kita ubah menjadi bahasa yang sesuai sebelum disimpan dalam area ingatan otak. Area sensorik dari hemisfer dominan untuk interpretasi bahasa adalah area wernicke, dan area ini erat hubungannya dengan area pendengaran primer dan sekunder pada lobus temporalis (Guyton, 2007).

Penggunaan media *flashcard* yang digunakan melalui permainan tebak gambar akan merangsang anak dalam berimajinasi. Opini tersebut diperkuat oleh Docket dan Fleer (2000:41-43) dalam (Sujiono, 2011) bahwa bermain merupakan



suatu kebutuhan bagi anak, karena dengan bermain anak dapat mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuannya.

Penggunaan *flashcard* yang fleksibel, mudah dibawa, membuat anak mendapatkan kesempatan untuk memegang kartu, sehingga anak dapat lebih memahami pesan yang disampaikan secara dekat seperti yang disampaikan (Sujiono, 2011) bahwa bermain huruf mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil. Anak belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua atau guru. Seiring dengan pemahaman anak dengan huruf dan penggunaannya, yaitu dengan bermain kartu bergambar berikut kosa katanya. Jika anak paham dengan penggunaan huruf pada kata, ajaklah ia bermain tebak kata, misalnya menyebutkan benda yang bermula dengan huruf "B". Permainan ini selain mengajak anak mengenal huruf, juga dapat menambah perbendaharaan kata-katanya. Penambahan kosa kata sangat membantu anak dalam berbicara, agar ia tidak sering kehilangan kata-kata.

Penggunaan kartu angka terutama kartu a,i,u,e,o dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak dalam pemahaman mengenal angka dan huruf. Hal ini dibuktikan dengan penelitian (Chandra, 2017) diperoleh *p value* 0,05 sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah media visual Kartu Angka.

Penggunaan *flashcard* menambah kemampuan berkomunikasi lisan, baik huruf maupun angka. Opini tersebut diperkuat dengan hasil penelitian (Dewi, Agung and Tirtayana, 2015) bahwa penerapan metode bermain berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I sebesar 65,43% yang berada pada kategori sedang dan siklus II meningkat menjadi sebesar 84.18% berada pada kategori tinggi. Setelah skor yang diperoleh pada siklus I ke siklus II maka diperoleh nilai gains skor sebesar 0,5 berada pada kategori sedang.

Pemilihan kategori hewan dan penyajian materi sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan dan sub tema pembelajaran pada anak usia dini. Melalui pengenalan nama nama benda yang dijumpai di sekitar anak, akan mempermudah



anak dalam menyampaikan ide, harapan dan keinginannya, sehingga dalam penelitian ini, diberikan pengenalan hewan, selain itu, pengenalan hewan dapat menunjang kecerdasan naturalis pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Madyawati, 2016) bahwa mengenalkan berbagai nama benda disekitar anak baik yang dijumpai dan dilihat anak maupun melalui gambar, baik benda hidup maupun mati, seperti nama hewan, tumbuhan, nama kendaraan, nama pekerjaan atau profesi akan menambah kosa kata anak. Kecerdasan naturalis yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan flora dan fauna.

D. KESIMPULAN

Media *flashcard* efektif dalam menstimulasi perkembangan Bahasa anak. Hal ini karena *flashcard* memiliki kelebihan yaitu mudah diingat dan menyenangkan, mudah diaplikasikan ke berbagai macam permainan salah satunya permainan tebak gambar. Untuk itu diharapkan tenaga kesehatan khususnya bidan, tenaga pendidik, dan orang tua untuk menggunakan alat permainan edukatif dalam hal ini media gambar flashcard untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Stimulasi hendaknya dilakukan secara berulang dan berkesinambungan. Bagi peneliti selanjutnya perlu mengembangkan variasi penggunaan media lain untuk stimulasi perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, R. D. A. (2017) 'Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, i, u, e, o pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember', *INDRIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 2(1), pp. 45–71. doi: 10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71.
- Dewi, P. K. A., Agung, A. G. and Tirtayana, L. A. (2015) 'Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak', *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Dhamayanti, M. and Herlina, M. (2009) 'Skrining gangguan kognitif dan bahasa dengan menggunakan Capute Scales (Cognitive Adaptive Test/Clinical Linguistic & Auditory Milestone Scale-CAT/CLAMS)', *Sari Pediatri*, 11(3), pp. 189–209. doi: 10.1080/00036846.2011.589824.
- Elmanora, Hastuti, D. and Muflikhati, I. (2017) 'Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah', *Jur. Ilm. Kel. & Kons*, 10(2), pp. 143–156. Available at:



- file:///C:/Users/USER/Downloads/Lingkungan_Keluarga_sebagai_Sumber_Stimulasi_Utama.pdf.
- Fitriawati, E., Syukri and Miranda, D. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar Berseri', *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, 3(4). Available at: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5448>.
- Guyton, A. C. (2007) *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. 11th edn. Jakarta: EGC.
- Haenilah, E. (2015) *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hapsari, W., Ruhaena, L. and Pratisti, W. D. (2017) 'Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah melalui Program Stimulasi', *Jurnal Psikologi*, 44(x), pp. 177–184. doi: 10.22146/jpsi.16929.
- Hartanto, F. et al. (2011) 'Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun', *Sari Pediatri*, 12(6), pp. 386–390.
- Madyawati, L. (2016) *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. 1st edn. Jakarta: Kencana.
- Maharany, A. D. (2016) 'Gejala Fonologis Bahasa Indonesia pada Anak Usia 3-4 tahun di PAUD Permata Hati Kota Kendari', *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 1(2). Available at: file:///C:/Users/USER/Downloads/1506-4165-1-PB.pdf.
- Maulana, H. D. (2009) *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Maya, F. (2012) *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*. Yogyakarta: D-Medika.
- Mutiah, D. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nursalam, D. (2009) *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rahmat, P. S. and Heryani, T. (2014) 'Pengaruh Media Kartu kata terhadap kemampuan Membaca dan penguasaan Kosakata', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), p. 2014. Available at: <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/61>.
- Retnowati, E. (2016) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 -10 dengan Menggunakan Kartu Angka', *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah*, 6(3), pp. 26–31. Available at: file:///C:/Users/USER/Downloads/document (3).pdf.
- Soetjiningsih and Ranuh, I. N. G. (2012) *Tumbuh Kembang Anak*. 2nd edn. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sujiono, Y. (2011) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suminah, E. (2015) *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sumiyati and Yuliani, D. R. (2016) 'Hubungan Stimulasi dengan Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun di Desa Karangtengah Kecamatan Baturaden Kabupaten Banyumas', *LINK*, 12(1), pp. 34–38. Available at: file:///C:/Users/USER/Downloads/450-3964-1-PB.pdf.
- Supratman and Pujasari, L. (2016) *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta:



Deepublish.

Susilana, R. and Riyana, C. (2009) *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Wade, C. (2008) *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.