

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk mulai memberikan rangsangan kepada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang di masa kanak-kanak mempengaruhi kehidupan masa depan mereka. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*The Golden Age*) (Fatmawati, 2020). *Golden age* merupakan masa paling pesat perkembangan otak anak. Sekitar 80% otak anak berkembang pada usia 0-6 tahun. Kelompok usia ini disebut sebagai masa emas tumbuh kembang anak, karena perkataan dan perbuatan baik dan buruk orang-orang disekitarnya akan terserap seluruhnya dan menjadi dasar pembentukan kepribadian, watak dan kemampuan kognitif anak (Pacific Cross, 2017).

Perkembangan merupakan meningkatnya struktur dan fungsi tubuh ke arah yang lebih kompleks dalam hal kemampuan motorik halus, motorik kasar, verbal, bahasa dan personal sosial (Darmawan, 2019). Indikator perkembangan anak secara keseluruhan adalah kemampuan berbahasa. Hal itu terjadi karena kemampuan berbahasa anak sangat rawan mengganggu sistem lainnya seperti keterlambatan ataupun kerusakan sistem dan melibatkan kemampuan kognitif, motorik, emosional, psikologis dan lingkungan sekitar anak terlibat dalam kemampuan berbahasa anak. Apabila rangsangan yang diberikan pada anak kurang akan menyebabkan gangguan berbicara dan berbahasa yang sifatnya bisa menetap selamanya (Darmawan, 2019).

Terlambatnya perkembangan bahasa anak pada awal perkembangan bisa mempengaruhi beragam fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dapat mempengaruhi kehidupan personal sosial, menyebabkan kesulitan dalam belajar, bahkan dapat menghambat pada saat bekerja kelak. Identifikasi dan intervensi secara dini dapat mencegah kejadian gangguan perkembangan bahasa pada anak. Oleh sebab itu apabila gangguan bicara dan bahasa pada anak tidak segera diterapi dengan benar akan terjadi gangguan membaca, kemampuan verbal, perilaku, adaptasi psikososial dan kemampuan akademis yang buruk. Anak yang mengalami gangguan perkembangan bahasa pada prasekolah 40-60% akan mengalami kesulitan belajar dalam bahasa tulisan dan mata pelajaran akademik. Pengamatan jangka panjang menyatakan bahwa 42,5% anak yang mengalami keterlambatan bicara dan bahasa berisiko mengalami kesulitan belajar dan, kesulitan membaca dan menulis yang akan menyebabkan pencapaian akademik yang kurang secara menyeluruh, pada beberapa kasus mempunyai IQ yang rendah (Safitri, 2017).

*Indonesian Pediatric Society* tahun 2013 menyebutkan bahwa diperkirakan sekitar 5-10% anak di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan setiap tahunnya, dan kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan di dunia pada anak usia 0-5 tahun bisa mencapai 3 juta anak (Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2013). Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 diketahui bahwa indeks perkembangan anak usia 36-56 bulan di Indonesia pada aspek literasi 64,6%, aspek fisik 97,8%, aspek sosial emosional 69,9 %, aspek *learning* 95,2% sehingga jika ditotal

indeks perkembangan Indonesia pada tahun 2018 sebesar 88,3% (Kementrian Kesehatan RI, 2018). Menurut data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah tahun 2020 cakupan pelayanan kesehatan balita di Provinsi Jawa Tengah sebesar 80,3%. Pelayanan kesehatan balita sehat terdiri dari pemantauan pertumbuhan dan perkembangan menggunakan buku KIA dan skrining tumbuh kembang. Dan untuk wilayah Kabupaten Magelang berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah diketahui jika Kabupaten Magelang memiliki persentase terendah nomor 2 dari bawah yaitu sebesar 54,9% dengan persentase terendah yaitu Kabupaten Kebumen sebesar 50,6%. Dari data tersebut tampak bahwa Kabupaten Magelang masih rendah dalam pelayanan kesehatan balita termasuk dalam pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak balita (Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah, 2020).

Pencegahan yang dapat dilakukan untuk menghindari gangguan perkembangan bicara dan bahasa anak bisa dimulai dari meningkatkan pemahaman kita tentang dunia anak, kemampuan bahasa anak, faktor faktor yang dapat mengganggu perkembangan bahasa anak dan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan bahasa anak. APE (Alat Permainan Edukatif) dapat digunakan sebagai stimulasi (Soetjiningsih and Ranuh, 2013).

Alat permainan edukatif adalah mainan yang sengaja dirancang dan digunakan sebagai media pembelajaran anak yang dapat meningkatkan proses perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik kasar, motorik halus dan personal sosial (Yasbiati and Gandana, 2019). Media visual merupakan salah satu alat permainan edukasi yang dapat merangsang

perkembangan bahasa anak. Media visual dapat berupa gambar; hewan, buah, warna, angka, huruf alfabet. Media pembelajaran untuk perkembangan bahasa anak bisa menggunakan seperti buku cerita bergambar, boneka tangan, papan panel, kartu kategori kata, kartu warna dan lain sebagainya (Mutiah, 2015).

Pembelajaran menggunakan media *flashcard* membuat anak lebih kreatif dan inovatif saat di kelas ataupun di rumah, sehingga anak akan mempunyai daya belajar yang lebih. Pembelajaran menggunakan media *flashcard* guru tidak harus ikut andil langsung saat pembelajaran. Disini guru hanyalah mitra dan sumber pengetahuan bagi anak saat di ruang kelas (Soetjningsih and Ranuh, 2013). Media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media *flashcard* dirancang dalam bentuk kartu kecil, mudah dibawa dan berwarna sehingga menarik. Diharapkan anak selalu ingin belajar dan mengulang materi yang telah dipelajari dengan media *flashcard* (Siswina *et al.*, 2020).

Menurut ( Rahmat and Heryani, 2014) bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak di TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian (Rofi'ah dkk, 2018) 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. Diperkuat dengan penelitian (Maulana, 2009) bahwa organ yang paling banyak menyalurkan pengetahuan adalah mata.

Lebih dari 75-87% pengetahuan disalurkan oleh mata, 13-25% lainnya tersalurkan oleh indra lainnya. Oleh sebab itu pembuatan media pembelajaran lebih disarankan menggunakan media visual karena mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan observasi dan wawancara pada Kepala Sekolah TK BA Pucanganom pada tanggal 25 September 2021 diketahui jika di TK BA Pucanganom belum pernah menggunakan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasanya. Dan 46 % anak (6 dari 13 anak) belum bisa menyebutkan warna dengan benar dan berhitung angka 1-5. Data tersebut didapat berdasarkan observasi menggunakan DDST II, dengan item penilaian yaitu meminta anak untuk menyebutkan warna pada suatu objek dan menghitung mainan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Utamingtyas, 2019) diperoleh hasil bahwa pemberian stimulasi pada anak sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Penelitian lanjutan yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu pemberian stimulasi pada anak menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian perkembangan bahasa anak prasekolah dengan penggunaan media *flashcard*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak prasekolah?”

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak prasekolah.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui perkembangan bahasa anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan media *flashcard* pada kelompok eksperimen
- b. Diketahui perkembangan bahasa anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan media majalah anak pada kelompok kontrol
- c. Diketahui perbedaan perkembangan bahasa anak prasekolah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini pada keperawatan anak, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak prasekolah

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan khususnya untuk keperawatan anak yang berkaitan dengan penggunaan media *flashcard* dan perkembangan bahasa anak prasekolah.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Anak Prasekolah

Diharapkan dengan media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah di TK BA Pucanganom.

#### b. Bagi Orangtua Anak

Diharapkan orangtua anak dapat menggunakan media *flashcard* ini untuk mendukung perkembangan bahasa anak ketika di rumah dan menambah wawasan serta pengetahuan orangtua anak mengenai media pembelajaran yang menarik untuk anak.

#### c. Bagi Guru di TK BA Pucanganom

Diharapkan agar media *flashcard* ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran oleh instansi pendidikan guna meningkatkan perkembangan bahasa anak yang inovatif dan efektif.

#### d. Bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan

Manfaat praktis bagi mahasiswa jurusan Keperawatan yaitu dapat digunakan bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan ilmu tentang perkembangan bahasa anak khususnya anak prasekolah.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam membuat penelitian lebih lanjut mengenai media yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah.

## F. Keaslian Penelitian

1. Susanti, dkk (2020) dalam penelitian dengan judul “ Pengaruh Terapi Bermain *Flashcard* Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah”. Desain penelitian ini yaitu *pre eksperimental* dengan pendekatan *one group pre-post test design*. Populasi penelitian ini yaitu semua anak yang mengalami gangguan perkembangan di TK Bina Insani berjumlah 36 responden. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling* dengan sampel 33 responden. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu SOP dan lembar DDST dengan pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating* dan uji statistik menggunakan uji *wilxocon* tingkat kesalahan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan anak belum diberikan terapi bermain *flashcard* adalah normal (30,3%), *suspect* (51,5%), *untestable* (18,2%). Perkembangan anak sesudah diberikan terapi bermain *flashcard* adalah normal (45,5%), *suspect* (54,5%), *untestable* (0%). Hasil uji statistik *wilxocon* didapatkan p (0,0001) lebih rendah dari  $\alpha$  (0,05) atau ( $p < \alpha$ ), maka  $H_1$  diterima. Media yang digunakan penelitian ini adalah media *flashcard*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah jenis penelitian, penelitian ini

- menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pre test post test design*, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *quasy eksperimen* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Untuk variabel terikat, pada penelitian ini adalah perkembangan anak prasekolah sedangkan pada penelitian peneliti variabel terikatnya adalah perkembangan bahasa anak prasekolah. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *simple random sampling*, sedangkan penelitian peneliti menggunakan *total sampling*. Dan juga lokasi penelitian, penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Insani sedangkan penelitian peneliti dilaksanakan di TK BA Pucanganom dan TK BA ‘Aisyah Nglumut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah instrumen penelitian yang digunakan sama yaitu media *flashcard*, SOP dan lembar DDST. Dan media yang digunakan yaitu media *flashcard*.
2. Heri dan Ariana (2018) dalam penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di TPA Yayasan Pantisila PAUD Santo Rafael Singaraja”. Desain penelitian ini yaitu *pre eksperimental* dengan rancangan *one group pre-post test design*. Populasi penelitian ini yaitu anak usia 3-4 tahun di TPA Yayasan Pantisila PAUD Santo Rafael Singaraja. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling *total sampling* dengan besar sampel 23 responden. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi Denver II. Penelitian ini menggunakan statistik parametrik dengan uji *Paired Sample T-test* dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Hasil penelitian

menunjukkan rata-rata *pre* yaitu 43,83 dan rata-rata *post* yaitu 60,87. Hasil uji statistik parametrik menggunakan uji *Paired Sample T-test* didapatkan hasil  $p < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah jenis penelitian, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pre test post test design*, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *quasy eksperimen* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Untuk variabel terikat, pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun sedangkan pada penelitian peneliti variabel terikatnya adalah perkembangan bahasa anak prasekolah. Dan juga lokasi penelitian, penelitian ini dilaksanakan di TPA Yayasan Pantisila PAUD Santo Rafael Singaraja sedangkan penelitian peneliti dilaksanakan di TK BA Pucanganom dan TK BA 'Aisiyah Nglumut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *total sampling*, instrumen penelitian yang digunakan sama yaitu media *flashcard*, dan lembar observasi DDST II.

3. Fadhilah dan Rosadi (2019) dalam penelitian dengan judul "Pengaruh Bermain Peran (*Role Play*) Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Prasekolah Di PAUD Ibnu Abas Tanjungpinang". Metode penelitian menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen*, dengan rancangan *pretest dan posttes without control*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total

- sampling dan alat pengumpulan data digunakan berupa lembar observasi yang sudah baku dari DDST (*Denver Developmental Test*). Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dengan derajat kemaknaan  $\alpha = 0,05$ . Hasil yang diperoleh uji *Wilcoxon* menunjukkan  $p$  value = 0,011 ( $p$  value  $\leq \alpha = 0,05$ ) hasilnya adalah  $H_0$  ditolak. Hasilnya adalah ada pengaruh Bermain Peran (*Role Play*) Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Prasekolah Di Paud Ibnu Abas Tanjungpinang tahun 2017. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah variabel bebas penelitian ini bermain peran (*role play*), sedangkan pada penelitian peneliti penggunaan media *flashcard*. Desain penelitian menggunakan *pretest dan posttest without control* sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Lokasi penelitian, penelitian ini dilaksanakan di Paud Ibnu Abas Tanjungpinang, sedangkan penelitian peneliti dilaksanakan di TK BA Pucanganom dan TK BA 'Aisyah Nglumut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah jenis penelitian yaitu *quasy eksperimen*, lembar observasi yaitu DDST II, variabel terikat yaitu perkembangan bahasa anak prasekolah, teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling*.
4. Fadliyah, dkk (2021) dalam penelitian dengan judul “Stimulasi *Finger Puppet* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pra Sekolah”. Desain penelitian adalah *pre-eksperimen* dengan *one-group pretest and posttest design*. Besar sampel adalah 62 anak yang dipilih menggunakan *simple random sampling*. Penelitian dilakukan di TK Pertiwi Tuban. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi berupa *ceklist*. Analisis data

menggunakan *uji Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan bahasa anak sebelum stimulasi hampir seluruhnya (88,7%) kurang, perkembangan bahasa anak setelah stimulasi terjadi peningkatan lebih dari sebagian (59,7%) memiliki perkembangan bahasa cukup, dan hasil uji *Wilcoxon*  $p=0,000$ , stimulasi *finger puppet* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah variabel bebas penelitian ini stimulasi *Finger Puppet* sedangkan pada penelitian peneliti penggunaan media *flashcard*. Jenis penelitian adalah *pre-eksperimen* dengan desain *one-group pretest and posttest design* sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *quasy eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *simple random sampling*, sedangkan penelitian peneliti menggunakan *total sampling*. Lembar observasi penelitian ini berupa lembar *ceklist*, sedangkan penelitian peneliti menggunakan lembar observasi DDST II. Lokasi penelitian, penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Tuban, sedangkan penelitian peneliti dilaksanakan di TK BA Pucanganom dan TK BA 'Aisiyah Nglumut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah variabel terikatnya yaitu perkembangan bahasa pada anak prasekolah.