

## Bermain Kartu Emosi dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini

Leni Agustia Sari<sup>1\*</sup>, Sasmiati<sup>2\*</sup>, Een Yahya Haenilah<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

\*e-mail: leniagutyas@gmail.com, Telp: +6282175402866

*The problem in this research was children low language skills in early childhood. This research aimed to determine the correlation between emotional cards play activity with children language development skills. The research method was used quantitative research with correlation and eksplanatif design. The population were 30 students. Samples teqnique was total sampling with 30 student sample of early childhood. Data were collected by observation and documentation. The results of the study were analyzed by Spearman Rank test. The result showed that 66,7% has a positive correlation between emotional card play activity and children language development. Therefore, playing emotional cards can be used as one of the play activities in early childhood, that can stimulate early childhood language skills.*

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya keterampilan berbahasa pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain kartu emosi dengan pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional dan desain penelitian eksplanatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 anak. Sampel yang digunakan berjumlah 30 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan Korelasi *Spearman Rank* sebesar 66,7% menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara bermain kartu emosi dengan pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini. Oleh sebab itu bermain menggunakan kartu emosi dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan bermain dalam pembelajaran untuk menstimulasi keterampilan berbahasa anak usia dini.

**Kata kunci** : bermain kartu emosi, keterampilan berbahasa, anak usia dini.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sujiono (2010) berpendapat bahwa anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2012). Anak

usia dini adalah manusia kecil yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan suatu hal yang mereka temui dan mereka amati di sekitar lingkungannya. Anak juga suka sekali melakukan pengamatan yang menjadi sumber pengetahuan serta pembelajaran bagi mereka, sehingga mereka akan mengetahui persamaan dan perbedaan suatu benda. Anak suka sekali melakukan kegiatan yang membuatnya penasaran karena pada masa ini anak berada pada masa keemasan atau sering disebut dengan istilah "*golden age*", karena pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Pendidik menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan perkembangan dan pertumbuhan mereka, karena pendidik merupakan fasilitator terbaik dalam memberikan stimulus yang tepat untuk anak usia dini, sehingga anak harus diberikan pendidikan yang tepat sesuai dengan perkembangannya.

Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Ada beberapa aspek dalam perkembangan anak usia dini seperti

perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik motorik, seni kreativitas dan salah satunya yaitu perkembangan bahasa anak. Dalam kegiatan sehari-hari bahasa sangatlah penting bagi anak, sesuai dengan pendapat Dhieni (2008), menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya. Menurut pendapat Suhartono (2008), menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan, ketika anak bermain dengan temannya, mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa, dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan anak yang digunakan untuk mengucapkan bunyi-bunyi untuk mengekspresikan serta menyampaikan pikiran dan perasaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008) yang menyatakan bahwa berbahasa merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sejalan dengan penelitian Putu (2014) mengatakan berbahasa mempunyai makna penting bagi perkembangan anak TK karena dengan mengungkapkan bahasa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan dalam melakukan kegiatan bersama, juga meningkatkan keterampilan menyatakan perasaan, serta menyatakan gagasan atau pendapat secara verbal.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu pembelajaran belum dikemas melalui bermain, pembelajaran belum menggunakan media atau alat pembelajaran yang menarik, anak belum diberikan kesempatan untuk bertanya dan mengungkapkan ide ataupun gagasan, ketika menjawab pertanyaan anak masih terbata-bata, serta belum berani bercerita berdasarkan pengalaman yang pernah dialami. Hasil observasi di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung menunjukkan bahwa anak belum terampil sebanyak 60% dari jumlah siswa 30 anak. Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga

membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas seperti mengungkapkan ide atau gagasan, menjawab pertanyaan dan bercerita sesuai dengan keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga pada saat pembelajaran anak merasa bosan dan kesulitan memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Perkembangan bahasa anak untuk mencapai perkembangan yang optimal jika distimulasi dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa khususnya perkembangan berbahasa lisan anak, dalam hal ini anak melalui proses mendengar dan mengucapkan apa yang didengar. Maka media pembelajaran yang dibutuhkan untuk penunjang perkembangan yang dimiliki anak dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media yang menarik minat anak. Media pembelajaran yang dapat digunakan berupa bermain kartu emosi.

Triharso (2013) berpendapat bahwa media peraga seperti kartu bergambar adalah penyajian visual dua dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar yang berisi tentang unsur-unsur kehidupan sehari-hari misalnya: manusia, benda-benda, binatang, tumbuhan, perasaan, peristiwa dan tempat. Menggunakan kartu bergambar emosi atau ekspresi seseorang ini merupakan salah satu jenis permainan aktif yang berbentuk media pembelajaran visual, yaitu media yang dapat dilihat dan diraba, dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar dapat menjadi suatu alat bantu dalam suatu proses belajar mengajar. Kartu bergambar merupakan alat permainan yang menggunakan suatu gambar pada setiap kartu, yang digunakan dalam berbagai topik bidang studi yang mampu menggdapat membantu anak dalam memahami suatu pembelajaran. Maka, diharapkan dalam suatu proses kegiatan pembelajaran guru PAUD yang terjadi dilapangan diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terhadap kegiatan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak

usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *eksplanatif* korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2017.

Populasi penelitian berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian menggunakan sampel jenuh atau sampel total. Teknik ini dipilih karena keseluruhan dari populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hal tersebut jumlah sampel berjumlah 30 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 16 anak perempuan.

Variabel pada penelitian ini adalah bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini. Adapun skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan alternatif skala 4,3,2,1. Adapun indikator yang dinilai pada variabel bermain kartu emosi yakni (1) Memilih kartu (2) Mengambil kartu (3) Menuliskan kata yang tertera pada kartu. Sedangkan pada variabel keterampilan berbahasa indikator yang akan dinilai yakni (1) Menjawab pertanyaan (2) Bertanya (3). Mengungkapkan ide atau gagasan (4) Bercerita berdasarkan apa yang dilihat (5) Bercerita berdasarkan apa yang didengar.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikatornya pada aktivitas bermain kartu emosi dan skor 1-4 pada masing-masing indikatornya pada pengembangan keterampilan berbahasa. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak mengikuti aktivitas dalam bermain kartu emosi, skor 2 apabila anak jarang mengikuti kegiatan dalam bermain kartu emosi, skor 3 apabila anak mengikuti aktivitas bermain kartu emosi meskipun harus dibujuk oleh guru dan skor 4 apabila anak sering mengikuti kegiatan bermain kartu emosi. Penilaian untuk perkembangan keterampilan berbahasa anak yakni anak mendapatkan skor 1 apabila anak tidak bertanya, menjawab, mengungkapkan ide gagasan dan bercerita, skor 2 apabila anak sudah mau bertanya, menjawab, mengungkapkan ide gagasan dan bercerita

meskipun masih ragu-ragu, skor 3 apabila anak sudah mau bertanya, menjawab, mengungkapkan ide gagasan dan bercerita meskipun masih terbata-bata, skor 4 apabila anak dapat bertanya, menjawab, mengungkapkan ide gagasan dan bercerita dengan kalimat yang benar.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale*. Sebelum melakukan observasi kisi-kisi instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi (*content validity*) menurut pendapat dari ahli (*experts judgment*). Penggunaan uji validitas isi dari ahli PAUD sehingga kisi-kisi instrumen akan memudahkan untuk pengujian di lapangan, memenuhi syarat dalam pengambilan data dan dapat dilakukan secara sistematis.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis uji korelasi *Spearman Rank*. Sebelum dilakukan uji korelasional digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan homogenitas dengan uji Fisher. Hasil Uji Normalitas diperoleh bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa yakni 0,193. Hasil menunjukkan lebih besar dari 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka distribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang varians sama atau tidak varians. Uji homogen perlu diuji agar hasilnya lebih dapat dipertanggung jawabkan dalam mengambil suatu keputusan, dari analisis variabel bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa diperoleh nilai Nilai Fhitung yang diperoleh sebesar 1,28 sedangkan dilihat dari tabel distribusi F dengan  $df(n_1) k-1 = 2-1 = 1$  untuk  $df(n_2) n-k = 30-2 = 28$  serta taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 maka diperoleh Ftabel sebesar 4,20. Berdasarkan nilai Fhitung dan Ftabel diperoleh  $F_{hitung} = 1,28 < F_{tabel} 4,20$  maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan bahwa kedua kelompok data variabel bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data penelitian, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis, dengan menggunakan teknik korelasi *Spearman Rank* untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Bermain Kartu Emosi

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan bahwa anak sudah aktif dalam memilih kartu emosi yakni 56.67% bahkan sudah sangat aktif dalam pelaksanaan memilih kartu emosi yakni 13.33% sedangkan anak yang kurang aktif 23.33% dan 6.67% tidak aktif. Pada aktivitas mengambil kartu menunjukkan bahwa anak sudah aktif yakni 50.00% bahkan sudah sangat aktif sebanyak 16.67% sedangkan yang kurang aktif 30.00% dan 3.33% anak kurang aktif. Pada aktivitas menuliskan kata yang tertera pada kartu menunjukkan bahwa anak sudah aktif yakni 53.33% bahkan sudah sangat aktif sebanyak 10.00% dan 26.67% anak kurang aktif dan 10.00% anak tidak aktif dalam menuliskan kata yang tertera pada kartu.

**Tabel 1. Data Bermain Kartu Emosi**

No	Indikator	Kategori	Total		p-Value
			n	%	
1	Aktivitas memilih kartu	(SA)	4	13.33	T sig
		87 - 100			
		(A)	17	56.67	
		76 - 86			
		(KA)	7	23.33	
2	Aktivitas mengambil kartu	(SA)	5	16.67	
		87 - 100			
		(A)	15	50.00	
		76 - 86			
		(KA)	9	30.00	
3	Aktivitas menuliskan kata yang tertera pada kartu	(SA)	3	10.00	
		87 - 100			
		(A)	16	53.33	
		76 - 86			
		(KA)	8	26.67	
	(TA)	3	10.00		
	54 - 64				
	Jumlah		30	100.00	
	Rata-rata	25.00			
	± Std	±20.64			
	Min-Max	1 - 17			

### Rekapitulasi Bermain Kartu Emosi

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam bermain kartu emosi mayoritas anak sudah aktif tentang bermain kartu emosi yakni

53.33% bahkan sudah sangat aktif dengan bermain kartu emosi yakni 13.33% sedangkan anak yang kurang aktif 26.67% dan 6.67% tidak aktif.

**Tabel 2. Rekapitulasi Bermain Kartu Emosi**

No	Kategori	Indikator			Total	
		1	2	3	n	%
1	(SA)	13.33	16.67	10.00	4	13.33
	87- 100					
2	(A)	56.67	50.00	53.33	16	53.33
	76 - 86					
3	(KA)	23.33	30.00	26.67	8	26.67
	65 - 75					
3	(TA)	6.67	3.33	10.00	2	6.67
	54 - 64					
Total					30	100.0
Rata-rata ± SD					25 ± 20.64	

Keterangan :

Sangat Aktif (SA)

Aktif (A)

Kurang Aktif (KA)

Tidak Aktif (TA)

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel 3 menunjukkan bahwa anak sudah berkembang sesuai harapan dalam bertanya kepada guru yakni 53.33% bahkan sudah berkembang sangat baik yakni 13.33% sedangkan anak yang mulai berkembang 23.33% dan 10.00% belum berkembang. Dalam menjawab pertanyaan menunjukkan bahwa anak sudah berkembang sesuai dengan harapan yakni 56.67% bahkan sudah sangat berkembang sangat baik sebanyak 16.67% sedangkan yang mulai berkembang sebanyak 26.67% dan tidak ada yang belum berkembang. Dalam mengungkapkan ide atau gagasan menunjukkan bahwa anak sudah berkembang sesuai dengan harapan yakni 6.67% bahkan sudah sangat berkembang sangat baik sebanyak 53.33% sedangkan yang mulai berkembang sebanyak 30.00% dan 16.67% belum berkembang. Dalam bercerita tentang apa yang dilihat menunjukkan bahwa anak sudah berkembang sesuai dengan harapan yakni 56.67% bahkan sudah sangat berkembang sangat baik sebanyak 16.67% sedangkan yang mulai berkembang sebanyak 26.67% dan tidak ada yang belum berkembang. Dalam bercerita tentang apa yang didengar menunjukkan bahwa anak sudah berkembang sesuai dengan harapan yakni 46.67% bahkan sudah sangat berkembang sangat baik sebanyak 13.33% sedangkan yang mulai berkembang sebanyak 26.67% dan 13.33% belum berkembang.

## Keterampilan Berbahasa

**Tabel 3. Data Keterampilan Berbahasa**

No	Indikator	Kategori	Total		p-Value T sig
			n	%	
1	Bertanya kepada guru	(BSB) 91 – 100	4	13.33	
		(BSH) 82 – 90	16	53.33	
		(MB) 73 – 81	7	23.33	
		(BB) 64 – 72	3	10.00	
2	Menjawab pertanyaan	(BSB) 91 – 100	5	16.67	
		(BSH) 82 – 90	7	56.67	
		(MB) 73 – 81	8	26.67	
		(BB) 64 – 72	0	0.00	
3	Mengungkapkan ide atau gagasan	(BSB) 91 – 100	2	6.67	
		(BSH) 82 – 90	16	53.33	
		(MB) 73 – 81	9	30.00	
		(BB) 64 – 72	3	10.00	
4	Bercerita tentang apa yang dilihat	(BSB) 91 – 100	5	16.67	
		(BSH) 82 – 90	17	56.67	
		(MB) 73 – 81	8	26.67	
		(BB) 64 – 72	0	0.00	
5	Bercerita tentang apa yang didengar	(BSB) 91 – 100	4	13.33	
		(BSH) 82 – 90	14	46.67	
		(MB) 73 – 81	8	26.67	
		(BB) 64 – 72	4	13.33	
Jumlah			30	100.00	
Rata-rata ± Std		25.00 ± 20.64			
Min-Max		0 - 17			

## Rekapitulasi Keterampilan Berbahasa

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel 4 menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam berbahasa mayoritas anak sudah berkembang sangat baik yakni 56.67% bahkan sudah berkembang sesuai harapan yakni 10.00% sedangkan anak yang kurang aktif 26.67% dan 6.67% tidak aktif.

**Tabel 4. Rekapitulasi Keterampilan Berbahasa**

No	Kategori	Indikator					Total	
		1	2	3	4	5	n	%
1	BSB 91-100	13.33	16.67	6.67	16.67	13.33	4	13.33
2	BSh 82-90	53.33	56.67	53.33	56.67	46.67	16	53.33
3	MB 73-81	23.33	26.67	30.00	26.67	26.67	8	26.67
3	BB 64-72	10.00	0.00	10.00	0.00	13.33	2	6.67
Total							30	100.00
Rata-rata ± SD							25.00 ± 20.64	

Keterangan:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
Berkembang Sangat Baik (BSB)  
Mulai Berkembang (MB)  
Belum Berkembang (BB)

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 5 perhitungan korelasi antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa diperoleh nilai rho ( $\rho$ ) 0.000 < 0.05. Dari hasil analisis tersebut terlihat bahwa dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung.

**Tabel 5. Koefisien Korelasi Variabel x, y**

	Variabel Y	P
Variabel X	1.000	0.000
	0.742	

Keterangan :  $p < 0.05$

## Pembahasan

### Bermain Kartu Emosi

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa aktivitas bermain kartu emosi anak usia dini masuk pada kategori aktif. Sebab sebagian besar anak telah aktif dalam bermain kartu emosi untuk anak usia dini. Menurut Ratnawati dalam Susanto (2011), permainan kartu dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenali huruf atau

angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

Sejalan dengan Pupu (2014), melalui penggunaan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak meningkat sesuai dengan indikator yang ingin dicapai seperti membedakan dan menirukan kembali bunyi suara tertentu, menirukan kembali 4-5 urutan kata, menyebutkan atau membedakan kata-kata yang mempunyai suku awal yang sama seperti kalimat atau suku kata akhir yang sama misalnya nama, mengelompokkan kata-kata yang sejenis, dan bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas pada anak.

Menurut Yulinar (2012), beberapa kelebihan media bermain kartu didapat dipaparkan, mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan. Kelemahan media kartu menurut Nurjanah (2014), kelemahan media kartu adalah anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media kartu. Komang, A.D (2015), mengemukakan bahwa bermain kartu biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya, dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Gambar pada kartu bertujuan untuk memudahkan siswa mengetahui penjelasan pada gambar.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan media bermain kartu emosi yaitu siapkan kertas, gambar, gunting, lem, potong-potong kertas lalu ditempel. Guru harus menguasai bahan pembelajaran dengan baik, mempersiapkan kartu, mempersiapkan tempat, mempersiapkan anak. Kartu yang sudah disusun di pegang menghadap anak, kartu dicabut satu persatu. Berikan anak untuk bergiliran untuk mengamati.

### **Keterampilan Berbahasa**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini. Sebab sebagian besar anak telah terampil dalam berbahasa seperti dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengungkapkan ide atau gagasan dan bercerita. Sejalan dengan Monalisa (2012),

mengatakan bahwa keterampilan berbahasa melibatkan beberapa aspek perkembangan diantaranya terkait dengan kegiatan mendengar, kecakapan memahami, dan produksi suara, dalam kondisi ini sudah dibawa anak sejak lahir, dan lingkunganlah selanjutnya yang turut memperkaya anak berbahasa dengan baik. Perkembangan bahasa anak di TK diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikiran dengan menggunakan kata-kata.

Sejalan dengan Safitri (2012), banyak cara yang dilakukan dalam meningkatkan bahasa anak salah satunya adalah melalui permainan bergambar dan konsep yang dapat dikembangkan melalui permainan bergambar tersebut anak dapat menceritakan dan menyebutkan cerita pendek, namun demikian kemampuan guru lebih penting dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Sejalan dengan Kadek (2014), untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak, perlu pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi suara menjadi berekspresi dengan berkomunikasi, dan dari berkomunikasi dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan kemauannya berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas. Anak usia dini biasanya mampu mengembangkan keterampilan berbahasanya melalui percakapan atau bercerita yang dapat memikat orang lain dengan menggunakan kata-kata untuk menyebut benda-benda atau menjelaskan peristiwa akan membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas (2016), dengan judul Hubungan Aktivitas Bermain Kartu Kata Bergambar Dengan Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Insani Langkapura Bandar Lampung, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara aktivitas bermain menggunakan media kartu kata bergambar dengan penguasaan kosakata anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media kartu gambar cerita berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini. Sebagaimana yang tertera pada Pedoman Pengembangan Berbahasa Permulaan Anak (2007) keterampilan berbahasa dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku: menyapa, memperkenalkan diri, bertanya,

mendeskripsikan, melaporkan kejadian, menyatakan suka/ tidak, meminta ijin, bantuan, mengemukakan alasan, memerintah atau menolak sesuatu.

Hal ini terbukti pada saat pembelajaran berlangsung dengan beragam aktivitas atau permainan yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang disajikan atau yang diberikan oleh guru sangat beragam, tidak lagi hanya sekedar membaca benda ataupun menulis huruf dipapan tulis. Guru mulai paham mengenai tujuan keterampilan berbahasa yaitu agar anak dapat mengetahui dasar-dasar dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan Raban (2009), pendekatan yang seimbang untuk mendukung perkembangan bahasa anak-anak dan pembelajaran keaksaraan melibatkan (a) hubungan sosial yang memanfaatkan kekuatan, minat dan pengetahuan anak-anak, (b) berfokus pada komunikasi yang sesuai secara sosial dalam konteks (penggunaan bahasa pragmatik), (c) mempromosikan pengembangan kosakata, (d) mengembangkan kesadaran fonologis, (e) mengembangkan pengetahuan alfabet dan surat-surat, (f) menyediakan lingkungan literasi yang kaya di mana keaksaraan sengaja digunakan dan dibahas.

Sejalan dengan Janet (2012), pengalaman pada pendengaran anak usia dini dan pengalaman berbicara anak usia dini, telah ditemukan bahwa mendengar pada masa kecil, pengalaman anak pada waktu kecil bisa memiliki keuntungan abadi untuk produksi fonologi dalam kemampuan berbahasa anak itu sendiri. Menurut Susan (2014) Kosakata anak dalam berbahasa bisa ditingkatkan pada saat prasekolah dan guru bisa menggunakan kata-kata ataupun kosa kata yang langka yang mengembangkan keterampilan anak berbahasa.

Menurut Sujiono (2013) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan bahasa yaitu agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberikan penjelasan, e) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri. Pedoman Pengembangan Berbahasa Permulaan Anak (2007) karakteristik anak

terampil berbahasa yaitu dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata, mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami, menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya, menyebut nama panggilan orang lain (teman, kakak, adik atau saudara yang telah dikenalnya), mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa dan bagaimana, dan dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa dan mengapa.

Pembelajaran keterampilan berbahasa untuk anak usia dini sebaiknya dikenalkan kepada anak melalui permainan atau alat permainan edukasi yang mendukung perkembangan anak. Menurut Delfita (2014), permainan kartu merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama mengembangkan kemampuan bahasa lisan yaitu memperkaya kosakata anak, dan penambahan kosa kata. Berdasarkan uraian dalam aktivitas bermain kartu emosi memiliki hubungan dengan keterampilan berbahasa anak. Ketika proses aktivitas anak seperti bertanya, (apa, mengapa, siapa, kapan, dan bagaimana), menjawab pertanyaan, mengungkapkan ide atau gagasan dan bercerita serta menuliskan kata secara sederhana sehingga dapat menghasilkan sebuah keterampilan berbahasa terhadap lingkungannya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung. Hubungan kedua variabel tersebut dapat dilihat dalam pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*.

### **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran (a) bagi guru, diharapkan dapat guru di sekolah dapat lebih kreatif dan selektif dalam memilih dan menyediakan media atau APE agar anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar, permainan

lebih bermakna bagi anak, dan anak tidak akan merasa bosan datang ke sekolah. (b) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. (c) bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Asmara D, P.L. 2014. *Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B*. E-Journal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1), 14-15. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3169>. [diakses pada 16 November 2017].
- Ayuningtyas, D. 2016. *Hubungan Aktivitas Bermain Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar dengan Penguasaan Kosakkata Anak Usia 5-6 tahun di TK Mutiara Insani Langkapura Bandar Lampung*. Universitas Lampung, 34(35). Tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/23330/>. [diakses pada 17 November 2017].
- Delfita, R. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*. Jurnal Pesona PAUD, 1(1), 22-23. Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1700>. [diakses pada 18 November 2017].
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas.
- Gunawan, I. 2016. *Pengantar Statistika Inferensial*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Janet, S. O. 2012. *Holding On To Childhood Language Memory*. *Journal of Psychology, University of California, Los Angeles (UCLA), Los Angeles, CA, USA*. 3-4 [https://doi.org/10.1016/S0010-0277\(02\)00175-0](https://doi.org/10.1016/S0010-0277(02)00175-0). [diakses pada 28 November 2017].
- Kadek, P. 2014. *Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1), 6-7. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3237>. [diakses pada 16 November 2017].
- Komang, A. D. 2015. *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 9-10. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/4276>. [diakses pada 16 November 2017].
- Monalisa. 2012. *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Dongeng di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama*. e-Journal Pesona PAUD, 1(1), 5-6. Tersedia di [http://www.e-journal.com/2015/06/peringkatan-perkembangan-bahasa-anak\\_2.html](http://www.e-journal.com/2015/06/peringkatan-perkembangan-bahasa-anak_2.html). [diakses pada 18 November 2017].
- Nurjanah. 2014. *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas lima SD N 5*. e-Journal Kreatif Tadulako Online, 4 (8), 293-294. Tersedia di <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3420>. [diakses pada 20 November 2017].
- Pedoman Pembelajaran Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak. 2007. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Pupu, S. R. 2014. *Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata*. E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 4-5. Tersedia di

<http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/61>. [diakses pada 21 November 2017].

downloadportalgaruda.org. [diakses pada 15 November 2017].

Raban B, M Brown, E Care, F Rickards & O'Connell, T 2011, *Young Learners — Learning and Literacy in the Early Years*. AARE International Education Research Conference, 2(1), 7-8. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2016.10.001>.

Safitri. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Awal Anak Usia Dini Melalui Media Cerita Bergambar Di RA Tarbiyatul Athfal*. Jurnal (Online). <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/belia/article/view/165>. [diakses pada 17 November 2017].

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suhartono. 2008. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

\_\_\_\_\_. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Susan, L. M. 2004. *Teacher–Child Conversation in the Preschool Classroom*. *Early Childhood Education*, 31(4). <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2014.09.004>.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Tedjasaputra, M. S. 2008. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Triharso, A. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

Yulinar, 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Bergambar Taman Kanak Kanak Pasaman Barat*. Jurnal (Online). Tersedia di <http://jurnalmahasiswaunepa.ac.id/index>.