

Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu *Scrapbook*

Cici Novia Putri^{1,*}, Ari Sofia², Rizki Drupadi³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
tel/fax : +6282347341686, email: cicinoviap@gmail.com

Abstract : *The problem in this research was the children low language ability aged 5-6 years old. The reserach aimed to determine the effect of playing scrapbook cards toward children language development. The research used quasi experimental method with one group pretest-posttest design. The sample in this research were 30 children aged 5-6 years old. Data were colledted through observation and documentation, while in analyzing the data is paired sample test was used. The results showed that there was a significant influence of playing scrapbook cards toward children language development.*

Keywords: *early childhood, scrapbook, language skills*

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun belum sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain kartu *Scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data digunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam bermain kartu *Scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, kartu *scrapbook*, keterampilan berbahasa

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah aspek bahasa. Bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan sarana penting dalam kehidupan anak. Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya Dhieni (2006). Anak juga membutuhkan orang lain untuk berinteraksi mengungkapkan isi hati, pikirannya, serta keinginannya melalui bahasa baik yang berlangsung di rumah, di lingkungan sekitar anak, ataupun di sekolah. Bahasa sangat memegang peranan penting bagi perkembangan anak karena dengan 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 Tarigan (2014).

Kemampuan berbahasa disebutkan sebagai serangkaian keterampilan atau komponen pengetahuan sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Gu(2015). Kemampuan keterampilan berbahasa penting untuk kompetensi sosial anak. Karena anak-anak harus memahami orang lain dan berkomunikasi secara efektif untuk menunjukkan keterampilan sosial mereka Gallagher (2012). Keterampilan berbahasa anak sangat mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak kelak. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kemampuan keterampilan berbahasa anak dapat dijadikan modal dasar anak dalam mempelajari hal-hal disekitarnya Kaseng (2016).

Jika perkembangan bahasa anak tidak berkembang dengan baik maka mengakibatkan gangguan perkembangan bahasa. Biasanya akan menimbulkan dampak psikososial bagi anak, seperti kemampuan kognitif, sosialisasi atau emosinya yang terbatas. Jika gangguan tersebut tidak ditangani dengan segera maka dapat menghambat dan mengancam masa perkembangan anak di masa depan Depdikbud (2009). Tidak hanya itu kemampuan berbahasa juga merupakan indikator seluruh perkembangan anak karena sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem yang lainnya. Prevalensi gangguan bicara dan bahasa anak antara 1%-32%.

Anak yang mengalami kelainan berbahasa pada masa pra-sekolah, akan mengalami kesulitan dalam bahasa tulisan dan mata pelajaran akademik sekitar 40% - 75% Latifah (2017). Berdasarkan data dari Departemen IKHTHT-KL RSUP Dr. Moh Hoesin Palembang menunjukkan bahwa anak - anak penderita keterlambatan bicara terbanyak adalah laki- laki, pada penelitian ini jumlah anak laki-laki sebanyak 65,9% (298). Prevalensi pada Maret 2012 adalah 88,4%. Distribusi jenis kelamin laki-laki 343 pasien (66,9%) dan perempuan 170 pasien (33,1%) Bawono (2012) . Data yang diperoleh dari Jakarta, ditemukan keluhan utama terbesar pasien saat memeriksakan anaknya adalah gangguan bicara sebesar 46,8% Dewanti et al, (2012) dan di Surakarta terdapat 595 anak mengalami keterlambatan berbicara selama tahun 2016 di RSUD Moewardi Sihaloho, (2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan di TK Dharma Wanita Gumuk Mas, Pringsewu, pada tanggal 1-5 Oktober 2018, ditemukan beberapa masalah. Data dari seluruh siswa usia 5-6 tahun yang berjumlah 30 anak ditemukan ada 7 anak yang perkembangan bahasanya baik terbukti dengan di tandai selalu aktif dalam menjawab pertanyaan guru dan bercerita tentang pengalamannya, menyebutkan apa saja yang dilihatnya, dan bertanya mengenai benda dan apapun yang telah di lihatnya, mengulang kalimat yang di ucapkan guru, menyatakan idenya kepada guru tanpa diminta oleh guru selama observasi. Beberapa anak terlihat dengan perkembangan bahasanya kurang, seperti ketika diminta maju kedepan untuk menceritakan pengalamannya di depan kelas anak masih memerlukan bantuan guru, anak berani menjawab pertanyaan guru tetapi dengan suara yang kecil. Saat anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, anak masih menjawab dengan terbata-bata, anak masih ragu-ragu pada saat bertanya, maupun mengungkapkan ide /gagasannya, dan ketika anak diminta untuk bercerita berdasarkan pengalaman yang pernah dialami sebagian anak hanya diam bahkan ada yang sampai menangis.

Berdasarkan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas B di TK Dharma Wanita Gumuk Mas, ditemukan bahwa banyak anak didik yang masih malu, ragu - ragu, tidak mau menjawab pertanyaan, tidak mau bertanya kepada guru dan cenderung diam atau menangis. Guru menegaskan bahwa sudah menggunakan media dalam pembelajaran yang mengembangkan aspek ketrampilan bahasa tetapi

jarang digunakan karena tidak ada perubahan respon dari anak - anak di kelas. Beberapa data yang diperoleh membuktikan bahwa disekolah tersebut terdapat beberapa permasalahan anak dalam perkembangan keterampilan bahasanya. Rendahnya perkembangan keterampilan bahasa yang terjadi disebabkan karena pembelajaran pada anak usia dini belum ditekankan pada belajar melalui bermain. Bermain bukan sebagai wahana untuk belajar tetapi hanya apresiasi yang diberikan guru setelah belajar pada saat anak istirahat. Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaranpun belum membuat anak tertarik, sehingga anak lebih cepat bosan. Akibat lain yang muncul dari pembelajaran kurang menarik ini adalah anak memilih untuk bermain sendiri, anak ramai di kelas, dan asik berbicara sendiri dengan teman, daripada mendengarkan guru di kelas. Pendidik juga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bebas mengungkapkan pendapatnya, maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu strategi, metode, media yang menyenangkan. Salah satunya melalui media pembelajaran kartu *scrapbook*. Media pembelajaran itu sendiri sangat penting karena media merupakan suatu alat perantara pembelajaran yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan menguasai bahan pelajaran tertentu Solehuddin (2016). Apalagi dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak Sujiono (2013).

Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan bahasa anak yaitu melalui bermain. Alat permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media bermain kartu *scrapbook* yang berisikan gambar-gambar timbul binatang yang menarik. Bermain kartu *scrapbook* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menstimulus keterampilan berbahasa pada anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara volunter, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel Solehudin (2016). Melalui *scrapbook* ini anak diajak untuk belajar sambil bermain. Memperlihatkan gambar timbul dan kata pada media *scrapbook* yang akan membuat anak tertarik untuk belajar, serta melatih anak untuk terampil dalam berbahasa. Permainan ini dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Melalui permainan ini anak-anak dapat melihat sejumlah kata berkali-kali namun tidak dalam cara yang membosankan dan monoton. Penerapannya, kartu *scrapbook* dikemas semenarik mungkin sehingga anak tidak sekedar bermain tetapi juga belajar sehingga dapat diamati pengembangan keterampilan berbahasa yang terjadi pada anak.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Bermain Kartu *Scrapbook* terhadap Pengembangan Keterampilan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Gumukmas. Metode ini menggunakan metode *One Groups Pretest-Posttest Design*. Alasan menggunakan metode ini karena metode ini hasil perlakuannya dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 30 anak, sedangkan sampel pada penelitian ini yakni sebanyak 30 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *Total Sampling*. Adapun alasan menggunakan *Total sampling* adalah karena mengambil populasi menjadi sampel yakni semua anak yang berusia 5-6 tahun. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yakni bermain kartu *scrapbook* dan keterampilan berbahasa.

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan alternatif skala 4,3,2,1. Dibagi menjadi 4 kategori yaitu nilai 4 sangat aktif (SA), nilai 3 aktif (A), nilai 2 cukup aktif (CA), nilai 1 tidak aktif (TA). Adapun indikator yang dinilai pada variabel bermain kartu *scrapbook* yakni (1) aktivitas anak mengikuti peraturan permainan (2) aktivitas memilih kartu, (3) aktivitas mengambil kartu, (4) aktivitas menuliskan kata yang tertera pada kartu, (5) aktivitas mengelompokkan kartu sesuai huruf awal. Sedangkan pada variabel dependen dalam penelitian ini keterampilan berbahasa. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan alternatif skala 4,3,2,1. Dibagi menjadi 4 kategori yaitu nilai 4 berkembang sangat baik (BSB), nilai 3 berkembang sesuai harapan (BSH),

niali 2 mulai berkembang (MB), dan nilai 1 belum berkembang (BB). Keterampilan berbahasa terdiri dari dua dimensi yaitu produktif dan reseptif. Terbagi menjadi 4 aspek yang akan dinilai yakni pada aspek Berbicara, (1) Mengulang kalimat yang diucapkan guru,(2) Menjawab pertanyaan dari guru, (3) Menyebutkan kata-kata yang dikenal, (4) Mengutarakan pendapat kepada teman,(5) Mengutarakan alasan terhadap keinginan kepada guru,(6) Mengutarakan ketidaksetujuan kepada teman,(7) Menceritakan kembali dongeng *scrapbook* yang telah didengar. Pada aspek menulis yakni (8) Menulis namanya sendiri, (9) Menulis susunan huruf. Pada aspek menyimak yakni (10) Mendengarkan penjelasan guru,(11) Mendengarkan teman yang berbicara, (12) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (13) Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata tanya. Pada aspek membaca yakni (14) Membaca kata, (15) Membaca namanya sendiri.

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. Sebelum melakukan penelitian instrumen diuji cobakan kepada 18 anak di luar sampel yaitu di TK Mutiara Bangsa Pringsewu dengan hasil untuk

variabel X (Bermain kartu scrapbook) ada 5 item yang valid, dan variabel Y (keterampilan berbahasa) terdapat 20 item yang valid dan 10 item yang tidak valid.

Setelah dilakukan uji validasi maka peneliti itu melakukan uji realibilitas terhadap item yang sudah valid menggunakan rumus *Croncach's Alpha* kemudian di interpretasikan dengan tabel arikunto dan menghasilkan bahwa pada variabel X 0,934 (sangat kuat) dan pada variabel Y 0,645 (kuat) nya sehingga item semua dikatakan realibel dan dapat digunakan dalam penelitian. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh bermain kartu *scrapbook* terhadap keterampilan berbahasa. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Sugiyono (2014) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Keterangan:

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

I = Interval

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berkenaan dengan sebaran perolehan nilai variabel bebas dan variabel terikat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data menggunakan analisis uji paired sampel t test, namun sebelum dianalisis maka data diuji prasyarat

uji hipotesis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Sebelum dilakukan uji paired digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan homogenitas dengan uji *Beda varians*. Hasil Uji Normalitas diperoleh bermain kartu *scrapbook* dengan keterampilan berbahasa yakni $0,194 < 0,24$. 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. Uji homogen perlu diuji agar hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam mengambil suatu keputusan, dari analisis variabel bermain kartu *scrapbook* dengan keterampilan berbahasa diperoleh nilai F_{hitung} 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 (α) = $0,05$ maka diperoleh F_{tabel} sebesar $4,20$. Berdasarkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel} diperoleh F_{hitung} sebesar $7,328 \geq F_{tabel}$ sebesar $4,2$ berarti data bersifat homogen disimpulkan bahwa kedua kelompok data variabel bermain kartu *scrapbook* dengan keterampilan berbahasa memiliki varians yang sama atau homogen. Kriteria pengujian, bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis ditolak, tetapi sebaliknya bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} = t_{tabel}$ maka hipotesis diterima. $Dk = n - 2$ dengan mengambil taraf uji signifikansi 5% .

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan $t_{hitung} = 4,11049$

sedangkan dengan taraf signifikan 5% dan $dk = N-2 = 30-2=28$ sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar $2,0483$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,11049 > 2,0483$) dan taraf signifikansi 5% maka hipotesis diterima (H_a). Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam bermain kartu *scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia $5-6$ tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Observasi Bermain Kartu *Scrapbook*

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rerata ($Mean$) = 75 , modus (Mo) = 85 , median (Me) = $77,5$. Kemudian dikategorikan ke dalam kategori sangat aktif, cukup aktif, dan kurang aktif dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1, Distribusi Frekuensi Bermain Kartu *Scrapbook*

No	Kategori	Total	
		N	%
1	SA 77-85	15	50
2	A 68-76	6	20
3	CA 59-67	6	20
4	KA 50-58	3	10
Total		30	100
Rata-rata \pm Std		75 \pm 11,5	
Min-Max		50-85	

Keterangan

Sangat Aktif (SA)

Aktif (A)

Cukup Aktif (CA)

Kurang Aktif (KA)

Berdasarkan tabel 1, data observasi bermain kartu *scrapbook* dari 30 anak menunjukkan bahwa kategori sangat aktif sebanyak 15 anak (50%), kategori aktif sebanyak 6 anak (20%), kategori cukup aktif sebanyak 6 anak

(20 %) dan kategori kurang aktif sebanyak 3 anak (10 %). Kesimpulan dari data observasi bermain kartu *scrapbook* tergolong sangat aktif dengan presentasi 50 % dari jumlah total anak.

Tabel 2. Kategorisasi Bermain Kartu *Scrapbook*

No	Indikator	Total			
		Nilai 4	Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1
1	Mengikuti aturan Permainan	40%	40%	20%	0%
2	Memilih kartu	37%	23%	3%	37%
3	Mengambil kartu	30%	47%	17%	6%
4	Menulis kata yang tertera di kartu	47%	10%	33%	10%
5	Mengelompokkan kartu sesuai huruf awal	27%	73%	0%	0%

Berdasarkan data hasil kategorisasi aktivitas bermain kartu *scrapbook* pada tabel 2, diketahui bahwa indikator mengikuti aturan permainan kategori sangat aktif sebanyak 12 anak (40 %), kategori aktif sebanyak 12 anak (40%), kategori cukup aktif sebanyak 6 orang (20%) dan kategori tidak aktif tidak ada (0%). Jadi pada indikator mengikuti aturan permainan kategori tertinggi pada kategori sangat aktif dan aktif sebanyak 12 anak (40%) dan kategori terendah yaitu pada kategori tidak aktif yaitu 0 anak (0%). Indikator memilih kartu *scrapbook* kategori sangat aktif sebanyak 11 anak (37%), kategori

aktif sebanyak 7 anak (23%), kategori cukup aktif ada 1 anak (3%), dan kategori tidak aktif 11 anak (37%). Jadi pada indikator memilih kartu *scrapbook* kategori tertinggi pada kategori sangat aktif sebanyak 11 anak (37%) dan yang terendah yaitu pada kategori cukup aktif ada 1 anak (3%). Indikator mengambil kartu *scrapbook* kategori sangat aktif ada 9 anak (30%), kategori aktif sebanyak 14 anak (47%). Dan kategori cukup aktif ada 5 anak (17%), kategori tidak aktif ada 2 anak (6%). Jadi pada indikator mengambil kartu *scrapbook* kategori tertinggi adalah kategori aktif dengan jumlah 14 anak dan kategori terendah yaitu kurang aktif sebanyak 2 anak (6%). Indikator menulis kata yang tertera di kartu *scrapbook* kategori sangat aktif ada 14 anak (47%), kategori aktif sebanyak 3 anak (10%), kategori cukup aktif sebanyak 10 anak (33%), kategori tidak aktif sebanyak 3 anak (10%). Jadi pada indikator menuliskan kata yang tertera di kartu *scrapbook* yang tertinggi pada kategori sangat aktif dengan jumlah anak 14 (47%) dan yang terendah yaitu kategori tidak aktif sebanyak 3 orang (10%). Indikator mengelompokkan kartu sesuai huruf awalan kategori sangat aktif ada 8 anak (27%), dan kategori aktif sebanyak 22 (73%), untuk kategori cukup aktif dan kurang aktif (0%). Jadi kategori tertinggi pada indikator mengelompokkan kartu sesuai huruf awalan adalah kategori aktif sebanyak 22 anak (73%) dan kategori terendah yaitu cukup aktif dan tidak aktif yaitu (0%).

Berdasarkan tabel 2, maka dapat diketahui bahwa pada aktivitas bermain *scrapbook* didominasi kategori tertinggi yaitu aktif pada indikator mengelompokkan kartu

sesuai dengan huruf awalan sebesar 73%, hal ini berdasarkan data dan pengamatan peneliti karena anak lebih tertantang sehingga anak aktif pada saat mengelompokkan kartu sesuai dengan huruf awalan yang diintruksikan guru dalam permainan kartu *scrapbook*. Kategori terendah yaitu kurang aktif pada indikator menuliskan kata yang tertera pada kartu *scrapbook* sebesar 10%.

Deskripsi Data Observasi Keterampilan Berbahasa

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rerata (*Mean*) = 70,23, modus (*Mo*) = 73, median (*Me*) = 70. Kemudian dikategorikan ke dalam 4 kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, dan belum berkembang.

Tabel 3, Distribusi Frekuensi Keterampilan Bahasa

No	Kategori	Total	
		N	%
1	BSB 76-80	3	10%
2	BSH 72-75	8	26%
3	MB 68-71	12	40%
4	BB 63-67	7	23%
Total		30	100%
Rata-rata ± Std		70,2 ± 4,2	
Min- Max		63-80	

Keterangan:

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

Berdasarkan tabel 3, data observasi perkembangan keterampilan berbahasa dari 30 anak menunjukkan bahwa kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak(10%),

berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak(26,67%), mulai berkembang (MB) sebanyak 12 anak(40%)dan belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak(23,34 %). Dengan demikian data observasi bermain kartu *scrapbook* tergolong mulai berkembang (MB) dengan presentasi 40% dari jumlah total anak.

Tabel 4, Distribusi Kategorisasi Keterampilan Bahasa

No	Aspek	Total			
		Nilai 1	Nilai 2	Nilai 3	Nilai 4
1	Berbicara	27%	32%	26%	15%
2	Menyimak	25%	28%	29%	21%
3	Menulis	29%	39%	26%	7%
4	Membaca	32%	34%	20%	14%

Berdasarkan tabel 4, hasil kategorisasi perkembangan keterampilan berbahasa pada tabel diatas diketahui bahwa aspek berbicara pada kategori berkembang sangat baik sebanyak (27%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak (32%), kategori mulai berkembang yaitu (26%) dan kategori belum berkembang yaitu (15%). Jadi pada aspek berbicarategori tertinggi pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak (32%) dan kategori terendah yaitu pada kategori belum berkembang (BB) (15%).Aspek menyimak pada kategori berkembang sangat baik sebanyak (25%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak (28%), kategori mulai berkembang yaitu (29%) dan kategori belum

berkembang yaitu (21%). Jadi pada aspek menyimak kategori tertinggi pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 29% dan kategori terendah yaitu pada kategori belum berkembang (BB) (21%).Aspek menulis pada kategori berkembang sangat baik sebanyak (29%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak (39%), kategori mulai berkembang yaitu (26%) dan kategori belum berkembang yaitu (7%). Jadi pada aspek menulis kategori tertinggi pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 39% dan kategori terendah yaitu pada kategori belum berkembang (BB) (7%).Aspek membaca pada kategori berkembang sangat baik sebanyak (32%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak (34%), kategori mulai berkembang yaitu (20%) dan kategori belum berkembang yaitu (14%). Jadi pada aspek menulis kategori tertinggi pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 34% dan kategori terendah yaitu pada kategori belum berkembang (BB) (14%).

Berdasarkan diagram tabel 4, maka dapat diketahui bahwa pada aspek perkembangan berbahasa pada anak usia yaitu pada aspek menulis hal ini berdasarkan data dan pengamatan peneliti karena anak lebih suka dan aktif serta antusias ketika ada intruksi dari peneliti untuk menulis nama sendiri dengan lengkap, nama hewan yang tertera di kartu *scrapbook* serta dalam menulis yang telah dicontohkan oleh guru kepada siswa saat pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam bermain kartu *scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan

berbahasa anak usia dini di TK Dharma Wanita Gumukmas, Pringsewu. Diketahui bahwa setelah diterapkan permainan bermain kartu *scrapbook*, hasil menunjukkan bahwa ada perubahan dengan keterampilan berbahasa anak dibandingkan pada saat sebelum menggunakan permainan kartu *scrapbook*. Observasi dilakukan sebelum diterapkan bermain menggunakan kartu *scrapbook* untuk mengetahui nilai awal dengan menggunakan pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penerapan bermain menggunakan media kartu *scrapbook* yaitu keterampilan berbahasa anak menjadi meningkat, hal ini berarti bahwa aktivitas bermain dengan menggunakan media kartu *scrapbook* dapat menstimulasi pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini, hal ini didukung oleh penelitian yang dikemukakan Dale (2016) bahwa, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Melalui media *scrapbook* yang disusun dari berbagai gambar hewan, warna dan tulisan yang mendukung serta dengan beberapa hiasan, sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. Hal ini mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar, dan termotivasi serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Ariyani (2014) pembelajaran menggunakan media *scrapbook* membuat siswa lebih berpartisipasi, antusias, berani, menyat pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Media *scrapbook* juga bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook* guru dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata (konkret) melalui gambar timbul. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian anak dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dikemukakan oleh Burnley (2014) menyatakan bahwa pada usia 5-6 tahun anak masih berada pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret sehingga dalam pembelajaran yang diberikan harus menggunakan benda nyata (konkret).

Adapun dari hasil observasi dalam aktivitas bermain *scrapbook* selama 6 kali pertemuan anak terlibat aktif dalam bermain *scrapbook* baik sendiri maupun dengan kelompoknya. Anak bereksplorasi menggunakan media *scrapbook* seperti membolak-balikan kartu, mengamati, memegang, serta meraba kartu yang ada di tangannya. Serta anak lebih nyaman dan senang ketika bermain *scrapbook*, terlihat dari anak memegang kartu, mengikuti aturan bermain, mengambil kartu, memilih kartu, dan mengelompokkan kartu *scrapbook* sesuai huruf awalan. Serta anak terlihat sangat penasaran dan bersemangat ketika mendengar permainan *scrapbook* sehingga anak dapat termotivasi untuk mengikuti aktivitas bermain *scrapbook* dengan senang hati dan tanpa paksaan. Hal ini didukung oleh pendapat Yulia Ayriza (2010) menyatakan bahwa aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, aktif

dan sukarela yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dalam setiap aktivitas bermain.

Dalam proses pembelajaran bermain kartu *scrapbook* ini juga tidak terlepas dari peranan seorang guru. Sifat aktif dan dinamis seorang guru dapat mempengaruhi aktivitas anak dalam bermain kartu *scrapbook*, sehingga guru dapat mengarahkan anak untuk mengikuti aturan permainan. Adapun guru dapat memposisikan diri sebagai aktor bagi anak untuk menstimulasi minat dan kemampuan peserta didik dalam bermain *scrapbook*. Hal ini didukung oleh pendapat Yudha (2015) menyatakan bahwa tugas guru sebagai pengajar di kelas dalam rangka anak terampil berbahasa adalah mengembangkan pengajaran berbicara dengan lebih menekankan aktivitas kelas yang dinamis, hidup, dan diminati oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Gumuk Mas, Pringsewu bermain kartu *scrapbook* dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat pada anak usia 5-6 tahun didominasi kategori terbanyak yaitu pada aspek menulis hal ini berdasarkan data dan pengamatan peneliti karena anak lebih suka dan aktif serta antusias ketika ada intruksi dari peneliti untuk menulis nama sendiri dengan lengkap, nama hewan yang tertera di kartu *scrapbook* serta dalam menulis yang telah dicontohkan oleh guru kepada siswa saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2017) menyatakan bahwa ada

pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan yang berupa penggunaan media *scrapbook* terhadap penguasaan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak yaitu lingkungan. Peran dan dukungan yang memadai dari lingkungan sangat dibutuhkan untuk dapat membantu anak menguasai dan mengembangkan kemampuan berbahasanya. Hal ini sependapat dengan Jamaris (2013) yang menyatakan bahwa kekayaan lingkungan merupakan pendukung bagi perkembangan bahasa anak yang sebagian besar dicapai dengan meniru segala sesuatu yang didengar, dilihat dan dihayati oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. Kekayaan lingkungan yang dimaksud berupa keberagaman jumlah dan jenis stimulus berbahasa yang dihadirkan lingkungan kepada anak. Adapun dalam lingkungan belajar di sekolah guru memiliki peranan yang sangat penting dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sofia (2018) menyebutkan bahwa melalui interaksi anatar guru dengan anak di sekolah sangat berkontribusi menyumbang dukungan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa pada anak.

Hal ini terbukti pada saat pembelajaran berlangsung dengan beragam aktivitas atau permainan yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa 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 anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan anak yang dalam kategori mulai berkembang dalam keterampilan berbahasa dengan seiring berjalannya waktu melalui pembiasaan bermain dengan menggunakan kartu *scrapbook* dapat berkembang keterampilan berbahasanya. Adapun teori yang mendukung penelitian ini adalah teori behavioristik, teori ini menekankan pada konsep pembiasaan. Pembiasaan yang diterapkan berupa aktivitas belajar sembari bermain menggunakan alat permainan edukatif yaitu bermain kartu *scrapbook* sehingga proses pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan. Pembiasaan pertama dibangun melalui lingkungan, mengingat bahwa lingkungan adalah awal pembentukkan anak untuk belajar dan berlatih dalam berbahasa, selanjutnya dengan adanya awal pembentukkan melalui lingkungan yang mendukung dapat dijadikan anak belajar dan berlatih sebagai pembiasaan Djuanda (2016).

Hal ini sejalan dengan pendapat Pavlov dalam Sugiyono (2013) yang menyatakan bahwa terkait dengan kegiatan belajar mengajar, agar anak belajar dengan baik maka harus dibiasakkan. Melalui lingkungan dapat membentuk pembiasaan anak untuk belajar.

Pemberian rangsangan kepada anak dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak itu sendiri. Melalui rangsangan atau stimulasi belajar sambil bermain menggunakan kartu *scrapbook* anak dapat menciptakan suatu proses interaksi terhadap lingkungannya serta dapat mendukung keterampilan berbahasanya karena adanya interaksi ketika anak seperti mengungkapkan dengan bahasa anak masing-masing seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengungkapkan ide atau gagasan dan bercerita tentang apa yang telah dilihat ataupun yang telah didengar berdasarkan pengalamannya.

Selain itu kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) juga akan mengembangkan keterampilan berbahasa anak Tyas (2016). Mengingat bahwa dunia anak berada pada masa bermain sebaiknya pembelajaran menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak, melalui kegiatan bermain anak dapat bereksplorasi dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak, dengan bermain anak akan mengembangkan kebutuhan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif dan seni kreatifitas.

Hal ini menunjukkan bahwa bermain kartu *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini, dengan permainan kartu melibatkan langsung aktivitas anak dengan lingkungan sekitar, sehingga

pengaruh dari kedua variabel tersebut dapat dilihat pada saat anak bermain kartu seperti pada saat anak mengambil kartu, menyebutkan kartu, menuliskan kata yang tertera pada kartu, dan dapat menceritakan gambar pada kartu, terlihat juga pada saat anak melakukan kegiatan bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, mengungkapkan ide atau gagasan, bercerita tentang apa yang dilihat dan bercerita tentang apa yang didengar mencapai kategori nilai tinggi, hal tersebut dikarenakan saat anak bermain kartu *scrapbook* anak melakukan komunikasi verbal atau berbahasa lisan antara anak dengan teman sebayanya maupun dengan guru.

Berdasarkan hasil dari analisis data dapat diketahui bahwa dalam aktivitas bermain *scrapbook* aktivitas yang sedikit yaitu pada indikator memilih kartu *scrapbook* hal ini karena anak merasa kurang percaya diri dalam memilih kartu, anak takut pilihannya tidak sesuai dengan yang diharapkannya. Aspek perkembangan bahasa yang sedikit yaitu pada aspek menyimak karena anak usia dini lebih fokus dan cenderung penasaran dengan kartu *scrapbook* sehingga lebih fokus ke kartu *scrapbook*. Bagi para guru, hal ini dapat dikembangkan lagi dengan memberikan stimulus dengan bertahap dan berulang-ulang melalui pembiasaan. Lambat laun dengan pembiasaan tersebut maka keterampilan menyimak anak usia 4-5 tahun ini akan berkembang dengan maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Gumuk Mas, Pringsewu

bermain kartu *scrapbook* dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat pada anak usia 5-6 tahun didominasi kategori terbanyak yaitu pada aspek menulis hal ini berdasarkan data dan pengamatan peneliti karena anak lebih suka dan aktif serta antusias ketika ada intruksi dari peneliti untuk menulis nama sendiri dengan lengkap, nama hewan yang tertera di kartu *scrapbook* serta dalam menulis yang telah dicontohkan oleh guru kepada siswa saat pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam bermain kartu *scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Dalam menulis karya ilmiah ini penulis mengalami berbagai keterbatasan diantaranya yaitu populasi yang diambil oleh peneliti hanya satu sekolah dan sampel yang diteliti hanya anak yang berusia 5-6 tahun saja.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas yang menunjukkan terdapat pengaruh dalam kegiatan bermain kartu *scrapbook* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun, peneliti mengemukakan saran yang ditujukan bagi pendidik diharapkan pendidik di sekolah dapat menggunakan kartu *scrapbook* dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Melalui bentuk yang menarik dan unik maka akan membuat anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar, dan anak tidak akan merasa bosan datang ke sekolah jika pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang

menggunakan media kartu *scrapbook*. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah untuk menggunakan kartu *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena dengan menggunakan kartu *scrapbook* anak dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangannya. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media *scrapbook* dalam meningkatkan aspek perkembangan anak lainnya secara lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyani. 2014. Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari Srandakan Bantul". *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 2(1):59-71.
- Bawono. 2012. Studi Pendahuluan Disflasia. Palembang. *Jurnal Perkembangan Anak*, 3(2) : 25-31.
- Dale. 2016. Development a Language of childhood Education. *The Child Development Institute*, 3(4) : 35-45.

- Damayanti. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar Siswa materi Keragaman Rumah Adat Indonesia. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 25(3):17-25.
- Dhieni. 2006. *Mengajar Dengan Metode Kecerdasan Majemuk Implementasi Multiple Intelegences*. Bandung : NUANSA.
- Djuanda, D. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta : Depdiknas
- Gallagher. 2012. College Student Employment, Academic Progress, and Postcollege Labor Market Succes. *Journal of Student Financial Aid*, 23(2) : 5-14.
- Gu. 2015. Languageability of Young English language learners Definition, configuration, and implications. *Language Testing*, 32(1) : 21-38.
- Kaseng, A. 2016. Efektivitas Stimulus terhadap Bahasa Akuisisi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengajaran dan Penelitian Bahasa*, 5(6) : 71-76.
- Latifah. 2017. *Penerapan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B Di TK Yalista Surabaya*. *Jurnal Universitas Terbuka*, 7(5) : 8-91.
- Sofia, A. 2018. Interaksi Sosial Antara Guru dan Anak dalam pengembangan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1) : 7-18.
- Solehuddin, A. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumijati, S. 2016. *Aktivitas Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Referensial Anak-anak Prasekolah*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Yudha. 2015. *Keterampilan Bahasa AUD*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.