

Perkembangan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan How Good Is Your Memory

¹Citra Laksmi Darmawanti^{1*}, Sasmiasi^{*}, Maman Surahman^{*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

*e-mail: citraalaksmid@gmail.com

Telp: +628994738265

The problem in this study was based on the lack of expressive language in children aged 4-5 years. This study aims to determine the effect of how good is your memory game activity towardd the development of expressive language in children aged 4-5 years. This study applied pre- experimental method with One Pretest-Posttest Group design. The population and sample of this study consisted of 20 children aged 4-5 years. The sampling technique was done using purposive sampling.. The data analysis technique was carried out using simple linear regression analysis to see if there was an effect of how good is your memory game activity towards children expressive language development and also t-pierd simple t-test to determine the different on the development of children expressive language. The results of this study indicated that there was an influence of how good is your memory game activity towards expressive language development of children aged 4-5 years.

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre- eksperimental dengan desain One Grup Pretest-Posttest*. Populasi dan sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling purposive. Teknik analisis data menggunakan analisis uji regresi linier sederhana untuk melihat pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif dan uji *t pierd simple t-test* untuk melihat perbedaan perkembangan bahasa ekspresif anak . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: permainan, *how good is your memory*, bahasa ekspresif

PENDAHULUAN

Pendidikan harus dimulai sejak masa usia dini, karena pada masa ini anak mudah menerima rangsangan yang diberikan dan segala potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal. Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan pada anak usia dini menjadi pondasi bagi anak untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang dimulai sejak lahir. Sejak kelahirannya, sampai usia enam tahun, anak berada dalam periode keemasannya. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membimbing dan mengarahkan

perkembangan anak ke arah dewasa. Anak kelak mampu untuk bertanggung jawab terhadap dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa serta negaranya. Pendidikan merupakan suatu hak yang harus diperoleh setiap manusia sejak usia dini sebagai bekalnya nanti di masa yang akan datang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang berusaha mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, sehingga ia siap melaksanakan pendidikan di jenjang yang formal. Hal itu menunjukkan bahwa pengembangan PAUD harus lebih ditingkatkan agar tujuan pendidikan secara umum dapat dicapai. Oleh karena itu peran serta masyarakat harus dipertahankan dan peran pemerintah dalam membina dan

mengembangkan berbagai kebijakan tentang PAUD harus dioptimalkan karena pada anak usia dini yang sangat peka terhadap ini akan mudah untuk mengikutinya karena anak usia dini merupakan masa peka anak. Usia dini pada anak-anak disebut juga dengan usia emas atau golden age. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dilakukan oleh pendidik setiap harinya, hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan berbahasa anak. Dengan bercerita akan menambah perbendaharaan kata dan melatih kepercayaan diri mereka ketika mereka mencoba untuk mengemukakan sesuatu yang berhubungan dengan bahasa. Menurut pendapat Izzaty (2005) bahwa, Implikasi kemampuan berbahasa anak dalam proses pembelajaran efektif di Taman Kanak-kanak, memberi kesempatan bagi anak dengan bahasa ibu dan mendengarkan orang lain berbicara dengan bahasa ibu, mendorong anak-anak dalam memperluas daftar fungsi-fungsi bahasa mereka, khususnya fungsi-fungsi pada level yang lebih tinggi seperti penalaran dan peramalan, memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam pengalaman bermain, khususnya permainan bercerita dimana mereka dapat

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Al-Ikhlas Bandar Lampung dapat diketahui 60% anak dengan perkembangan bahasa yang belum berkembang secara optimal, dapat dikatakan belum berkembang secara optimal dikarenakan anak belum bisa mengungkapkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan, anak masih

belum berani mengkespresikan bahasa yang mereka miliki, mereka masih cenderung diam, anak kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran belum dilakukan dengan bermain, minimnya media yang digunakan setiap kegiatan pembelajaran menjadikan pembelajaran bersifat monoton, serta anak jarang dilibatkan dalam pembelajaran sehingga cenderung pasif, tanpa adanya pemberian kesempatan kepada anak untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan anak dalam perkembangan mengekspresikan bahasa masih rendah.

Pada hakikatnya, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan anak, sehingga bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa diabaikan karena melalui bermain anak beraktivitas secara langsung dan anak berinteraksi dengan orang lain. Triharsno (2013) mengungkapkan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Dari hasil persentase menunjukkan kemampuan berbahasa anak sangat jauh dibawah kriteria yang diharapkan. Terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya kemampuan bahasa anak sangat rendah. Setelah dilakukan observasi di sekolah ini, maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab kemampuan bahasa anak kurang adalah : (1) pembelajaran belum didasarkan dengan bermain (2) bahasa ekspresif belum berkembang, (3) anak kurang mampu mengungkapkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan, (4) anak kurang terlibat aktif dalam bermain. Dengan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang kemampuan bahasa anak. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan lingkungan karena faktor-faktor bawaan dan lingkungan individu itu juga

bervariasi, pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa juga bervariasi. Perbedaan individu pada setiap kemampuan berbahasa akan meningkat sejalan dengan bertambahnya usia. Semakin bertambahnya usia, semakin luas dan bervariasi lingkungan hidup dan lingkungan pergaulan. Akibatnya, tidak hanya akan semakin kompleks dari usia sebelumnya tetapi juga semakin berbeda dengan individu lain. Melalui aspek perkembangan bahasa yang dilakukan dengan mengungkapkan bahasa, diperlukan media untuk menunjang proses pembelajaran yang digunakan untuk merangsang anak-anak mau melakukannya dengan senang dan tanpa paksaan.

Melalui media pembelajaran yang merupakan komponen untuk merangsang siswa belajar maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar. Tegeh (2008) menyatakan bahwa: yang dimaksud media gambar dilihat dari pandangan media grafis adalah gambar gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya. Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata).

Dari media yang digunakan tersebut, maka model pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran ini dimana model pembelajaran yang mengasyikan akan membuat anak-anak tidak akan merasa bosan dan

pengetahuan yang ingin dicapai akan dapat berjalan dengan maksimal. Dengan bermain *how good is your memory*. *how good is your memory* juga merupakan salah satu cara bermain yang bersifat menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membantu siswa untuk mengingat konsep yang dipelajari secara mudah. bermain *how good is your memory* ini juga merupakan suatu aktivitas bermain yang dapat digunakan guru untuk mengubah suasana pembelajaran di dalam kelas dengan lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertari karena dalam aktivitas bermain *how good is your memory* ini, anak dapat dilatih untuk tampil berani mengungkapkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar, mereka dapat menuliskan kata dari apa yang mereka lihat, menceritakan kembali dari apa yang telah mereka dengar, mengungkapkan apa yang mereka rasa dan mereka ketahui. Dalam aplikasinya aktivitas bermain *how good is your memory* sebagai salah satu proses learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together untuk mendorong terciptanya kebermaknaan belajar bagi peserta didik” (Suprijono, 2010).

Beberapa masalah pada penelitian ini maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui (i) apakah ada pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. (ii) apakah ada perbedaan perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Ikhlas Bandarlampung sebelum dan sesudah diberikah aktivitas bermain *how good is your memory*.

dilaksanakan di PAUD AL-IKHLAS Bandar Lampung pada tanggal tahun ajaran 2016/2017 di semester II. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei 2017.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pre-eksperimental. Desain penelitian ini menggunakan *one grup pretest-posttest*. Penelitian ini

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa PAUD AL-IKHLAS berjumlah 20 anak, kelompok A (usia 4-5 tahun) dengan jumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *total sampling*, dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Indikator yang dinilai pada variabel bermain *how good is your memory* pada variabel (X), masing-masing indikator memiliki dua kriteria penilaian yaitu Ya dengan skor 1, Tidak dengan skor 0. Indikator bermain *how good is your memory* yaitu (1) aktivitas mengamati, (2) aktivitas mengamati, (3) aktivitas mengamati, (4) aktivitas mengambil sedangkan pada variabel kemampuan berhitung (Y) memiliki empat indikator yang masing-masing indikator memiliki empat kriteria penilaian yaitu Berkembang Sangat Baik dengan skor 4, Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3, Mulai Berkembang 2, dan Belum Berkembang 1. Indikator perkembangan bahasa ekspresif yaitu (1) bertanya, (2) menjawab pertanyaan, (3)

mengungkapkan ide atau gagasan, (4) bercerita, dan (5) menulis. Instrumen dalam penelitian diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan hasil 0,57. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebarang data telah valid dan reliabel.

Kemudian data yang di peroleh untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Spearman Brown*, diketahui nilai r_b yaitu 0,57 dan nilai r_i yaitu 0,72. Nilai $r_i > r_b$ yaitu $0,72 > 0,57$ Maka instrumen dalam penelitian ini dinyatakan *reliable*.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas yang diujikan kepada validator dan uji realibilitas dengan menggunakan teknik *Spearman Brown* yang menunjukkan hasil 0,72. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas bermain *how good is your memory* telah valid dan reliabel.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel pada analisis tabel data yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis pertama yakni: (H_0) tidak ada pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif. (H_a) ada pengaruh perkembangan bahasa ekspresif setelah diberikan aktivitas bermain *how good is your memory*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Bermain How Good is your memory

Berdasarkan hasil data aktivitas bermain *how good is your memory* dan perkembangan bahasa ekspresif pada anak dikelompokkan ke dalam 3 kategori. Berikut ini merupakan pengelompokan data variabel aktivitas bermain *how good is your memory*:

Tabel 1. Rekeapitulasi nilai aktivitas bermain How Good Is Your Memory

No	Kategori (Interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	A (76-100)	2	10,00	5	25,00
2	S (51-75)	8	40,00	8	40,00
3	R (25-50)	10	50,00	7	35,00
Jumlah		20	100,00	20	100,00

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa dari 20 anak, 55,00 persen anak aktif dalam bermain *how good is your memory* dan 45,00 persen anak aktivitasnya sedang.

Tabel 2. Rekeapitulasi nilai perkembangan bahasa ekspresif

No	Kategori (Interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	BSB(82-100)	0	0,00	7	35,00
2	BSH(63-81)	5	25,00	7	35,00
3	MB(44-62)	12	60,00	4	20,00
4	BB(25-43)	3	15,00	2	35,00
Jumlah		20	100,00	20	100,00

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa sebelum bermain *how good is your memory* mayoritas anak berada pada kategori mulai berkembang . yakni sebanyak 55 persen dan bahkan 10 persennya belum berkembang, sedangkan setelah bermain *how good is your memory* perkembangan bahasanya menjadai lebih baik yakni yang 30 persen sudah berkembang sesuai harapan dan bahkan yang 60 persen berkembang sangat baik .

Selanjutnya untuk melihat pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan analisis data diperoleh nilai harga konstanta positif $a = 8,87$ dan nilai koefisien regresi variabel aktivitas bermain *how good is your memory* yaitu $b = 1,81$ bertanda positif sehingga diindikasikan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan untuk setiap aktivitas belajar dengan menggunakan aktivitas bermain *how good is your memory*. Persamaan regresi yang telah diperoleh yaitu $= 8,87 + 1,81 \cdot x$ koefisiensi regresi $b = 1,81$ mengindikasikan nilai rata-rata perkembangan bahasa ekspresif dengan menggunakan aktivitas bermain *how good is your memory* . dari persamaan tersebut, jika x adalah jumlah pertemuan sebanyak 4 kali maka diperoleh $8,87 + 1,81(4) = 16,11$ dari hasil persamaan $= 8,87 + 1,81(4) = 16,11$

Kemudian untuk melihat perbedaan perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun digunakan rumus uji *t pierd simple t-test* dengan jumlah

responden 20 anak. Didapatkan perhitungan derajat kebebasan atau df dari t-test adalah $N-1$ atau $20-1 = 19$, taraf signifikansi $5\% = 2,093$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa uji-t yang diperoleh 4,362 ada di atas 2,093, maka disimpulkan terdapat perbedaan antara perkembangan bahasa ekspresif anak sebelum diberi aktivitas bermain *how good is your memory* dan sesudah diberi aktivitas bermain *how good is your memory*

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di PAUD AL-IKHLAS Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa ada pengaruh aktivitas permainan pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di PAUD AL-IKHLAS Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Diketahui bahwa hasil data perkembangan bahasa ekspresif sesudah menerapkan aktivitas permainan *how good is your memory* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil data sebelum menerapkan aktivitas bermain *how good is your memory*. Observasi dilakukan sebelum menerapkan aktivitas bermain *how good is your memory* untuk mengetahui nilai awal yakni menggunakan pembelajaran diterapkan oleh pihak sekolah.

Analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai yang positif, ini dapat memprediksikan bahwa setelah menerapkan aktivitas permainan bermain *how good is your memory* meningkat, perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun meningkat. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana didapatkan ada pengaruh antara aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5

tahun meningkat sebanyak 1-2 capaian indikator per hari, maka dapat dikatakan bahwa aktivitas bermain *how good is your memory* berpengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif.

Teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar behaviouristik dan teori konstruktivisme. Menurut Budiningsih (2012) bahwa Pandangan konstruktivisme yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna kepada siswa oleh kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitiv, memungkinkan mengarah pada tujuan tersebut.

Dapat dianalisa bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang dimana pengetahuan atau pemahaman anak dibangun dan diciptakan oleh anak itu sendiri melalui pengalaman main anak sehingga dapat menciptakan sebuah perubahan. Perubahan merupakan hasil dari pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari baik dari kehidupannya sendiri maupun dari kehidupan kelompok. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yaitu teori behaviouristik Menurut Daryanto (2012:55) "Pengertian belajar menurut pandangan teori ini adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Dapat dipahami bahwa dalam pemberian stimulus pada anak usia dini akan menentukan belajar pada anak. Pemberian stimulus yang tepat akan membantu anak dalam mengembangkan perkembangannya. Setelah diberikan stimulus maka anak akan dapat merespon apa yang terjadi dan disitulah terjadi proses belajar dalam diri anak. Namun setelah anak merespon stimulus yang diberikan ada hal lain yang perlu dilakukan yaitu penguatan untuk memperkuat respon yang muncul.

Perkembangan bahasa ekspresif dalam observasi dilakukan melalui aktivitas bermain *how good is your memory*. Aktivitas bermain *how good is your memory* sebagai media pembelajaran perkembangan bahasa ekspresif adalah permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan bahasa ekspresif anak melalui aktivitas bermain *how good is your memory*. bermain *how good is your memory* adalah sebuah media pembelajaran kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya berbentuk segi empat yang terdapat kata dan gambar yang sering dijumpai disekitar anak seperti nama nama bintang, bulan , pelangi dan yang merupakan alam semesta. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik aktivitas bermain *how good is your memory* dapat dikembangkan sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan anak pada keaksaraannya.

Aktivitas bermain *how good is your memory* selain berpengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran disekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang diberikan oleh guru, melainkan anak bergerak aktif dan nada keterlibatan yang dilakukan oleh anak. Aktivitas bermain *how good is your memory* pun membuat anak lebih antusias dalam pembelajaran, hal tersebut membuat anak menjadi senang karena mereka tidak hanya menerima pelajaran dengan duduk dan mengerjakan tugas didalam kelas melainkan bergerak aktif untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik pada diri anak. Selain itu melalui aktivitas bermain *how good is your memory* juga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui aktivitas anak dalam menyebutkan kata padagambar, menyebutkan gambar yang ditunjukkan , menceritakan kembali cerita yang diberikan. Aktivitas bermain *how good is your memory* pun dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak dalam mengikuti aturan permainan sesuai dengan aturan yang diberikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun meningkat setelah menerapkan bermain *how good is your memory*. Dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa : (1) Ada pengaruh bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di PAUD AL-Ikhlas Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. (2) Terdapat perbedaan antara perkembangan bahasa ekspresif anak sebelum diberi aktivitas bermain *how good is your memory* dan sesudah diberi aktivitas bermain *how good is your memory*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas bermain *how good is your memory* berpengaruh, terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di PAUD AL-Ikhlas Bandar Lampung.

Keterbatasan penelitian hanya melihat perkembangan bahasa ekspresif

anak saja dan sampel yang digunakan belum terlalu luas.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain

Bagi anak diharapkan diberikan kesempatan untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya terutama perkembangan aspek bahasa khususnya bahasa ekspresif.

Bagi guru yaitu agar dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran karena dengan kegiatan yang menarik anak dapat merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung sehingga informasi yang akan disampaikan akan dapat diterima dan bermakna bagi anak.

Bagi kepala sekolah diharapkan sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah khususnya peningkatan kualitas dalam aspek perkembangan bahasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, E. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa*. e-Journal UNESA, 2(1). [diakses pada 30 November 2017]
- Delvita, R. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir*. Jurnal Pesona PAUD, 1(1). [diakses pada 1 Desember 2017]
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Lestari, P. 2016. *Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf*. e-Journal, 2(2). [diakses pada 29 November 2017]
- Musyaroh, S. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Kartu Bergambar*. Jurnal PAUD Teratai, 2(1). [diakses pada 2 Desember 2017]
- Putu, S.A. 2014. *Meningkatkan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*. e-Journal UNESA. Vol.2(1).

[diakses pada 29 November
2017]

Sriwati,Gede. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak*. e-Journal UNESA, 2(1).
[diakses pada 29 November
2017]

Sujiono, Y.N 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.INDEKS

Triharso. A. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : ANDI

Wita, N.P. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Snow Ball Throwing Berbantuan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*. e-Journal, 2(1)
[diakses pada 1 Desember
2017].

