

## ABSTRAK

Pengaruh Pemberian Permainan *Flash Card* Terhadap Penambahan Kosa Kata Bahasa dan Bicara Anak Usia *Toddler* Di Posyandu Balita Desa Ngepeh Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Celyn Alda Meilina (2023) Skripsi, Sarjana Terapan Keperawatan Malang, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, Pembimbing Dr. Tri Anjaswarni, S.Kp.,M.Kes. dan Dr. Nurul Pudjiastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kes

**Kata Kunci : *flash card*, kemampuan bahasa, anak usia toddler**

Usia *toddler* merupakan usia *golden age*, karena anak usia 1-3 tahun banyak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Pada usia *toddler* sangat penting dalam pemberian stimulasi bahasa dan bicara. Stimulasi yang tepat akan merangsang otak anak usia 1-3 tahun sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada balita berlangsung optimal sesuai dengan usia anak. Salah satu stimulus yang dapat membantu perkembangan bahasa dan bicara pada anak usia *toddler* yaitu menggunakan permainan *flash card*. Permainan *flash card* belum banyak digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Permainan *flash card* adalah permainan yang dapat digunakan anak dalam belajar membaca dengan cara melihat gambar dan mengingat bentuk huruf. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*. Desain penelitian ini menggunakan *pre experimental design* dengan menggunakan *pre test - post test design*. Teknik Sampling yang digunakan total sampling dengan jumlah responden sebanyak 5 responden. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS dengan uji independent sampel test. Hasil uji independent didapatkan Sig. (2-tailed) = 0,000 yang artinya H<sub>0</sub> ditolak H<sub>1</sub> diterima sehingga terdapat pengaruh pemberian permainan *flash card* pada anak usia *toddler*. Hasil uji *paired sampel t-test* adalah Sig (2-tailed) = 0,001 yang artinya H<sub>0</sub> ditolak H<sub>1</sub> diterima terdapat perbedaan signifikan antara *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan. Diharapkan pada petugas kesehatan dan orang tua untuk memberikan pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan bicara dengan memberikan permainan *flash card*.