

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 faktor penghambat kemampuan bahasa dan bicara pada anak yaitu pola asuh orang tua kurangnya komunikasi. Salah satu alternatif yang dapat membantu keterlambatan bahasa dan bicara yaitu menggunakan permainan flash card karena permainan ini dirancang dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik kasar dan motorik halus (Syam, 2013).

Pada anak usia *toddler* perkembangan bahasa semakin berkembang, kata-kata si kecil akan mengalir dengan deras. Perkembangan bahasa akan semakin berkembang jika terdapat pengaruh orang tua dalam berkomunikasi. Orang tua dapat memastikan anak usia *toddler* mendapatkan nutrisi yang tepat untuk mendorong perkembangan otak dan ingatan yang lebih baik terhadap kosa kata baru (Putra et al., 2018).

Perkembangan anak memiliki empat aspek yang dinilai, yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Salah satu masalah gangguan

perkembangan pada anak yang sering ditemukan adalah mengenai gangguan atau keterlambatan perkembangan bahasa. Setiap individu mengalami perkembangan. Perkembangan tidak dapat diukur, tetapi dapat dirasakan seperti dapat berbicara, mengobrol dan berkomunikasi baik dengan orang lain. Perkembangan bersifat maju ke depan (progresif), sistematis, dan berkesinambungan. Masalah dalam perkembangan bahasa dan bicara pada setiap individu sama, hanya saja terdapat perkembangan yang mendahului perkembangan sebelumnya (Khaironi, 2018).

Berbicara dan bahasa merupakan kemampuan anak untuk merespon terhadap suara yang didengar, menyampaikan keinginannya, mengikuti perintah yang diberikan dan juga sebagai indikator yang sangat penting dalam kehidupan agar dapat berkomunikasi serta membangun sosialisasi dimana si anak berada. Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi (Ayuba, 2015).

Menurut WHO gangguan perkembangan bahasa di seluruh dunia memiliki angka kejadian yang cukup tinggi yaitu angka kejadian di Amerika Serikat sekitar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, di Indonesia antara 13%- 18%. Di Indonesia prevalensi perkembangan berbahasa belum pernah diteliti secara luas. Kendalanya dalam menentukan kriteria keterlambatan berbahasa. Hasil dari Riskesdas bahwa persentase permasalahan bahasa anak sebesar 0,42% pada anak usia 24-59 bulan data di Departemen Rehabilitasi Medik RSCM dari 1125 jumlah kunjungan pasien anak terdapat 10,13% anak terdiagnosa gangguan perkembangan bahasa di salah satu kelurahan di Jakarta Pusat menemukan

prevalensi keterlambatan bahasa sebesar 9,3% dari 214 anak yang berusia dibawah 3 tahun. Penyebab utamanya adalah stimulasi berupa komunikasi aktif dari orang tua kepada anak kurang aktif (Anggarwati et al., 2018).

Menurut data analisa situasi orang tua dan anak di Dinas Kesehatan tingkat I Propinsi Jawa Timur 2010 untuk deteksi pertumbuhan perkembangan balita di Jawa Timur ditetapkan 75% tetapi cakupan di periksa sebanyak 30 – 45% dan mengalami perkembangan tidak normal sebanyak 14 %. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maduratna di desa Banyuanyar Kecamatan Sampang pada tanggal 28 Oktober 2017 dari 10 anak yang dilakukan deteksi menggunakan DDST mengenai perkembangan bahasanya 60% anak mengalami keterlambatan yaitu ketidakmampuan anak dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan bahasa sesuai usianya seperti menyebut empat gambar, bicara dimengerti serta menggambar 6 bagian badan (Maduratna, 2019).

Jumlah anak balita di Kabupaten Tulungagung sejumlah 62.953 (Dinkes Tulungagung. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan metode wawancara pada petugas posyandu balita di Desa Ngepeh didapatkan sebanyak 32 balita 1- 3 tahun mengalami keterlambatan bahasa dan bicara. Keterlambatan bahasa dan bicara pada balita di posyandu desa ngepeh disebabkan karena kurangnya interaksi berbicara, balita kurang merespon lingkungan sekitarnya dan balita hanya dapat mengucapkan sedikit kosa kata contohnya “ma, pa”.

Kemampuan anak dalam berbicara lebih dapat dinilai daripada kemampuan anak lainnya sehingga kemampuan bahasa lebih sering dikaitkan dengan kemampuan berbicara. Kemampuan anak dalam bahasa dan berbicara dipengaruhi oleh faktor instrinsik (dari dalam diri anak) dan faktor ekstrinsik (dari

lingkungan). Salah satu faktor ekstrensik yaitu pemberian stimulasi perkembangan bahasa. Stimulasi yang diberikan pada anak harus seimbang baik dalam kualitas maupun kuantitas sesuai dengan tingkat pengetahuan anak. Keterlambatan berbicara dapat diketahui dari ketepatan penggunaan kata, yang ditandai dengan pengucapan yang tidak jelas dan dalam berkomunikasi hanya menggunakan bahasa isyarat, sehingga orang tua maupun orang yang berada di sekitar anak menjadi kurang dapat memahami anak tersebut, walaupun si anak sebenarnya dapat memahami apa yang dibicarakan orang. Salah satu stimulus yang dapat membantu perkembangan bahasa dan bicara pada anak yaitu permainan flash card (Adiputri, 2021).

Penggunaan *Flash card* atau yang dalam penelitian ini penulis menyebutnya sebagai media kalender gambar ceria biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasi keduanya untuk mengembangkan perbendaharaan kosakata pada umumnya dan *vocabulary* bahasa asing pada khususnya. Penggunaan kalender gambar ceria sangat cocok untuk meningkatkan perbendaharaan *vocabulary*, karena dalam kalender gambar ceria ada dua sisi yang membelakangi. Sisi tersebut berisi kata asing baru dan sisi belakangnya diberi keterangan yang memuat keterangan dari sisi depannya. Penggunaan gambar pada sebuah muka kartu memiliki dampak besar pada proses belajar dan penanaman konsep dalam ingatan. Permainan *flash card* sangat penting dalam stimulasi bahasa dan bicara pada anak (Adhani et al., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian (Rofi'ah et al., 2018) menunjukkan bahwa media gambar *flash card* efektif menstimulasi perkembangan Bahasa anak usia 3-4 tahun sebesar 6 kali lipat. Penggunaan media *flash card* dapat membantu

penyampaian informasi sehingga mempermudah penerimaan pesan dalam hal berkomunikasi lisan, pemahaman huruf vokal dan angka 1-10. Media *flash card* efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak. Hal ini karena *flash card* memiliki kelebihan yaitu mudah diingat dan menyenangkan, mudah diaplikasikan ke berbagai macam permainan salah satunya permainan tebak gambar. Anak usia *toddler* cenderung lebih tertarik pada permainan bergambar dan berwarna, sehingga anak lebih cepat memahami dan menyebutkan objek yang sedang dilihat. Pada usia 3 tahun difokuskan pada gambar binatang dan buah. Selanjutnya pada usia 4 tahun mulai dapat diperkenalkan dengan angka, huruf, alat transportasi dan warna.

Setiawan, 2017 dalam penelitiannya pada anak usia 1-3 tahun menunjukkan bahwa kemampuan anak meningkat dari sebelum diberikan intervensi media flashcard dari 13,3% anak yang memiliki nilai baik naik menjadi 73,3% anak setelah diberikan intervensi media *flashcard*. Sedangkan anak yang memiliki nilai kurang sebelum diberikan intervensi media flashcard yaitu sebanyak 26,7% anak, turun menjadi 0% anak setelah diberikan intervensi media *flashcard*. Pada permainan flash card ini menggunakan gambar anggota tubuh.

Dwi Irma Safitri (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bermain *Flash Card* Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur” Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa *flash card* memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini media yang digunakan dalam permainan *flash card* menggunakan gambar profesi.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan peneliti tertarik untuk

menggunakan media permainan *flash card* sebagai stimulasi perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*. Dalam hal ini tertarik untuk menggunakan media permainan *Flash Card* sebagai stimulasi perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*. Beberapa penelitian sebelumnya membahas perkembangan bahasa dengan responden usia 3-6 tahun. Sedangkan penelitian ini, peneliti menggunakan responden dengan usia *toddler* 1-3 tahun yang membahas perkembangan bahasa dan bicara menggunakan media permainan *Flash Card*. Permainan *flash card* yang digunakan dalam penelitian ini pada usia 2 tahun menggunakan gambar pengenalan anggota tubuh dan menggunakan gambar pengenalan nama-nama hewan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pemberian Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak usia *todler* di Posyandu Balita Desa Ngepeh Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung”

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana kemampuan perbendaharaan kata bahasa dan bicara anak usia *toddler* sebelum diberikan permainan *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan ?
2. Bagaimana kemampuan perbendaharaan kata bahasa dan bicara anak usia *toddler* sesudah diberikan permainan *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan ?
3. Apakah pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap penambahan kosa kata bahasa dan bicara anak usia *toddler* ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap penambahan kosa kata bahasa dan bicara anak umur 2 tahun (usia *toddler*) di posyandu balita Desa Ngepeh.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya :

- a. Menganalisis kemampuan perbendaharaan kata bahasa dan bicara anak usia *toddler* sebelum diberikan permainan *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan.
- b. Menganalisis kemampuan perbendaharaan kata bahasa dan bicara anak usia *toddler* sesudah diberikan permainan *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan.
- c. Menganalisis pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap penambahan kosa kata bahasa dan bicara anak usia *toddler*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah referensi terkait stimulasi tumbuh kembang anak usia *toddler* dengan memberikan permainan *flash card* sebagai media stimulasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden (anak) dan orang tua

Hasil penelitian dapat memberikan informasi pada orang tua untuk menggunakan permainan *flash card* kepada anak usia *toddler* untuk meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa dan bicara.

2. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD)

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru yang mengajar di PAUD agar memanfaatkan permainan *flash card* sebagai media stimulasi pertumbuhan dan perkembangan terutama dalam meningkatkan perbendaharaan kosa kata anak dalam bahasa dan bicara.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian lain terkait penggunaan *flash card* untuk stimulasi aspek penambahan kosa kata anak.

4. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian permainan flash card dapat diimplementasikan dalam tatanan pembelajaran di laboratorium dan tatanan praktek klinik dalam rangka stimulasi tumbuh kembang anak pada usia toddler.