

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Tumbuh Kembang Anak

2.1.1 Pengertian Tumbuh Kembang

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan intraseluler, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat.

Pertumbuhan (growth) merupakan peningkatan jumlah dan besar sel diseluruh bagian tubuh. Pertumbuhan adalah perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak yang sehat pada waktu yang normal. Pertumbuhan dapat juga diartikan sebagai proses transmisi dari konstitusi fisik (keadaan tubuh atau keadaan jasmaniah) yang herediter dalam bentuk proses aktif secara berkesinambungan (Hidayati, 2017).

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang

1. Faktor Genetik (Indatul et al., 2017)

- a) Berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik
- b) Jenis kelamin
- c) Suku bangsa

2. Gizi dan Penyakit

- a) Pertumbuhan dapat terganggu bila jumlah salah satu jenis zat yang mencapai tubuh berkurang. Misalnya : gangguan pertumbuhan terlihat pada kwashiorkor dan infeksi cacing bulat.

b) Pertumbuhan yang baik juga bergantung pada kesehatan organ-organ tubuh. Misalnya : penyakit hati, jantung, ginjal, paru-paru yang berat dapat mengganggu pertumbuhan normal.

3. Faktor Lingkungan

a) Faktor Pre Natal

Gizi pada waktu hamil, mekanis, toksin, endokrin, radiasi, infeksi, stress, imunitas, anoksia embrio.

b) Faktor Post Natal

- 1) Faktor Lingkungan Biologis Ras, jenis kelamin, umur, gizi, kepekaan terhadap penyakit (perawatan kesehatan penyakit kronis dan hormon)
- 2) Faktor Lingkungan Fisik Cuaca, musim, sanitasi dan keadaan rumah.
- 3) Faktor Lingkungan Sosial Stimulasi, motivasi belajar stress, kelompok sebaya, ganjaran, atau hukuman yang wajar, cinta dan kasih sayang.
- 4) Lingkungan keluarga dan adat istiadat yang lain Pekerjaan, pendidikan ayah dan ibu, jumlah saudara, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah/ibu, agama, adat istiadat dan norma-norma.

2.1.3 Pengelompokan Proses Tumbuh Kembang

Dari proses tumbuh kembang dapat dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu:

1. Aspek biologis ini merupakan suatu perkembangan pada fisik individu, contohnya: bertambahnya berat badan dan tinggi badan yang tentunya dapat kita ukur.
2. Aspek kognitif meliputi perubahan kemampuan dan cara berfikir. Aspek ini merupakan perubahan dalam proses pemikiran yang merupakan hasil dari lingkungan sekitar. salah satunya yaitu anak mampu menyelesaikan soal

matematika.

3. Aspek psikososial dapat diartikan bahwa aspek ini merupakan perubahan aspek perasaan, emosi, dan hubungannya dengan orang lain. Dengan demikian aspek psikososial merupakan aspek perkembangan individu dengan lingkungan sekitar atau masyarakat.

2.2 Perkembangan Anak Usia *Toddler*

2.2.1 Pengertian Perkembangan Anak Usia *Toddler*

Perkembangan anak usia toddler merupakan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh yang melalui proses tumbuh kembang. Setiap proses yang dicapai memerlukan rangkaian keterampilan berikutnya dimana pada periode usia anak toddler merupakan hal yang penting untuk mengetahui kemampuan pencapaian tugas perkembangan anak sesuai usia (I. R. Anggraini, 2014).

Segala perubahan yang terjadi pada anak dapat dilihat dari berbagai aspek salah satunya adalah aspek fisik (motorik). Aspek motorik merupakan aspek perkembangan yang dimiliki anak yang memungkinkan anak dapat terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Kemampuan motorik kasar dalam hal ini yaitu gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar dari seluruh anggota tubuh yang dapat melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf dan otot. Gangguan perkembangan motorik kasar disebabkan oleh berbagai hal, di antaranya faktor nutrisi, genetik, penyakit penyerta dan kelainan premature (Ananditha, 2017).

2.2.2 Tahapan Perkembangan Anak Usia Toddler

Tahapan perkembangan dan stimulasi

1. Gerak kasar

a. Tahap perkembangan

Berdiri sendiri tanpa berpeganga

b. Stimulasi

- 1) Dorong agar anak mau berlari, berjalan dengan berjinjit
- 2) Berjalan tanpa terhuyung-huyung
- 3) Melatih keseimbangan tubuh
- 4) Mendorong mainan dengan kaki

2. Gerak halus

a. Tahap perkembangan

- 1) Memungut benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk
- 2) Menggelindingkan bola kearah sasaran

b. Stimulasi

- 1) Dorong agar anak mau main balok-balok, memasukkan benda yang satu ke dalam benda lainnya
- 2) Menggambar pakai tangan
- 3) Mengenal berbagai ukuran dan bentuk
- 4) Bermain puzzle
- 5) Menggambar wajah atau bentuk

3. Bicara bahasa

a. Tahap perkembangan

Menyebutkan 3-6 kata yang mempunyai arti

b. Stimulasi

- 1) Bernyanyi, bercerita dan membaca sajak-sajak untuk anak
- 2) Bicara banyak-banyak kepada anak, gunakan kalimat-kalimat pendek
- 3) Melihat acara televisi
- 4) Mengajarkan perintah sederhana mulai memberi perintah kepada anak
- 5) Bercerita tentang apa yang dilihatnya

4. Sosialisasi kemandirian

a. Tahap perkembangan

- 1) Memegang cangkir sendiri, belajar makan-minum sendiri
- 2) Mengetahui jenis kelamin diri sendiri perempuan atau laki-laki

b. Stimulasi

- 1) Ajak anak mengunjungi tempat bermain
- 2) Mengancingkan kancing baju
- 3) Membuat rumah-rumahan
- 4) Mulai diperkenalkan tentang jenis kelamin anak

2.3 Konsep Stimulasi

2.3.1 Pengertian Stimulasi

Stimulasi adalah perangsangan yang diperoleh anak yang bersumber dari lingkungan di luar individu. Stimulasi yang diberikan kepada anak bisa juga berfungsi sebagai penguat atau reinforcement. Stimulasi adalah salah satu hal penting dalam proses tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang anak akan lebih cepat jika mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur. Stimulasi tumbuh

kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat anak, pengganti ibu/pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat dilingkungan rumah tangga masing-masing dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang bahkan gangguan yang menetap terutama pada tahap berbicara (Mahmud, 2019).

2.3.2 Macam-macam Stimulasi

1. Stimulasi visual

Stimulasi visual (yang dapat dilihat dengan mata, seperti gambar, buku dan sebagainya). Untuk meningkatkan perhatian anak terhadap lingkungannya.

2. Stimulasi verbal

Untuk perkembangan bahasa anak, karena kualitas dan kuantitas vokalisasi anak dapat bertambah dengan stimulasi verbal dan anak akan mengembangkan inisiatif atau idenya melalui pertanyaan-pertanyaan.

3. Stimulasi auditif (pendengaran)

Kuantitas dan kualitas suara yang di dengar oleh anak mempengaruhi perkembangannya misalnya pada lingkungan yang ribut dengan suara yang simpang siur maka anak tidak dapat membedakan stimulasi auditif yang diperlukan, sehingga anak mengalami kesukaran dalam membedakan berbagai macam suara dan kelak akan berdampak pula pelajaran membaca.

4. Stimulasi taktil (sentuhan)

Pemberian sentuhan pada anak dengan tujuan agar tidak menimbulkan penyimpangan perilaku social, emosional, dan motorik (Setiyaningrum, 2017).

2.3.3 Prinsip Dasar Stimulasi

Dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang.
2. Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang-orang yang terdekat dengannya.
3. Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak.
4. Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bernyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tanpa hukuman.
5. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, terhadap ke 4 aspek kemampuan dasar anak.
6. Gunakan alat bantu/ permainan yang sederhana, aman dan ada disekitar anak.
7. Berikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan.
8. Anak selalu diberikan pujian, bila perlu diberi hadiah atas keberhasilannya (Setiyaningrum, 2017).

2.4 Pengukuran Tumbuh Kembang Dengan KPSP

KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) Alat atau instrument yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan. Pada anak usia toddler dilakukan pengukuran menggunakan 4 aspek diantaranya : gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian. Pengukuran kemampuan bahasa dan bicara berdasarkan KPSP dan tingkat usia.

Tabel 2.1 Pengukuran KPSP Bahasa dan Bicara dan Tingkat Usia

Pengukuran KPSP bahasa dan bicara dan tingkat usia

No	Kelompok usia berdasarkan Kpsp	Kemampuan bahasa dan bicara	Indikator kemampuan
1.	Usia 0-3 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah bayi dapat mengeluarkan suara-suara lain (ngoceh) selain menangis? - Apakah bayi suka tertawa keras walau tidak digelitik atau diraba-raba? 	<ul style="list-style-type: none"> - Bayi mampu mengeluarkan suara-suara lain (ngoceh) selain menangis - Bayi mampu tertawa keras walau tidak digelitik atau diraba-raba
2.	Usia 6-9 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Pernahkah bayi mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik tetapi bukan menangis? - Pada waktu bayi bermain sendiri dan ibu diam-diam datang berdiri di belakangnya, apakah ia menengok ke belakang seperti mendengar kedatangan anda? 	<ul style="list-style-type: none"> - Bayi mampu mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memetik tetapi bukan menangis - Bayi mampu bermain sendiri dan ibu diam-diam datang berdiri di belakangnya
3.	Usia 12-18 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Sebut 2-3 kata yang dapat ditiru oleh anak (tidak perlu kata-kata yang lengkap). Apakah ia mencoba meniru menyebutkan kata-kata tadi ? - Apakah anak dapat mengatakan 2 suku kata yang sama, misalnya: "ma- ma", "da-da" atau "pa-pa". Jawab YA bila ia mengeluarkan salah satu suara tadi. - Apakah anak dapat mengatakan "papa" 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan 2-3 kata yang dapat ditiru oleh anak - Anak mampu mengatakan 2 suku kata yang sama misalnya : "ma- ma", "da-da" atau "pa-pa". - Anak mampu mengatakan "papa" ketika dipanggil ayahnya - Anak mampu mengatakan "papa" ketika melihat atau

No	Kelompok usia berdasarkan Kpsp	Kemampuan bahasa dan bicara	Indikator kemampuan
		<p>ketika ia memanggil/melihat ayahnya, atau mengatakan "mama" jika memanggil/melihat ibunya?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak dapat mengatakan "papa" ketika melihat atau memanggil ayahnya atau mengatakan "mama" ketika melihat atau memanggil ibunya? 	<p>memanggil ayah</p>
4.	Usia 24-30 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Tanpa bimbingan, petunjuk, atau bantuan anda, dapatkah anak menunjuk dengan benar paling sedikit satu bagian badannya (rambut, mata, hidung, mulut, atau bagian badan yang lain)? - Apakah anak dapat mengucapkan paling sedikit 3 kata yang mempunyai arti selain "papa" dan "mama"? - Dapatkah anak membantu memungut mainannya sendiri atau membantu mengangkat piring jika diminta? - Dapatkah anak menggunakan 2 kata pada saat berbicara seperti "mintaminum", "mau tidur"? "Terimakasih" dan "Dadag" tidak ikut dinilai. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menunjuk atau menyebut minimal satu bagian badannya - Anak mampu mengucapkan paling sedikit 3 kata - Anak mampu membantu memungut mainannya sendiri - Anak mampu menggunakan 2 kata pada saat berbicara

2.5 Kemampuan Bahasa dan Bicara di Usia Toddler

2.5.1 Pengertian kemampuan Bahasa dan Bicara di usia *toddler*

Bahasa merupakan suatu penghubungan antara anggota sekitar yang terdiri dari individu- individu yang menyatakan keinginannya dan perasaan. Bahasa dapat diartikan sebagai system simbol yang mentransfer ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Bahasa dapat diartikan sebagai sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hurlock (1997:11) mengungkapkan bahasa adalah suatu ucapan perasaan dan pikiran seseorang yang teratur dan berkesinambungan yang digunakan sebagai alat berkomunikasi antar anggota masyarakat sekitar yang terdiri dari berbicara, membaca, menulis, mendengarkan dan menyimak.

Menurut Abdurrahman bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang terintegrasi yang mencakup bahasa ujaran (V. Anggraini et al., 2019). Bicara merupakan suatu penyampain ide, pikiran atau isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami sehingga orang lain dapat memahami. Pengertian bicara secara khusus banyak dikemukakan oleh pakar diantaranya Tarigan (2003) dalam Suhartono (2005) mengemukakan bicara didefinisikan sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan menyatakan serta menyampaikan pikiran gagasan dan perasaan (Muazzomi, 2016)

Bermain dengan kartu *flash card* dapat menstimulasi dan merangsang daya ingat anak usia toddler agar menjadi lebih kuat. Selain itu, anak usia toddler juga dilatih berkonsentrasi saat bermain. Oleh karena itu, permainan *flash card* dianggap sangat efektif untuk membantu anak lebih terlatih dalam berbahasa dan

berbicara. Permainan *flash card* dapat melatih kemampuan konsentrasi anak dan dapat memperbanyak perbendaharaan kata pada anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa dan bicara merupakan suatu tata bahasa yang digunakan individu untuk berkomunikasi yang terdiri dari menyimak, berbicara, menulis, membaca, mendengarkan dan menyimak sedangkan bicara merupakan suatu penyampain ide, pikiran atau hati kepada orang lain.

2.5.2 Fungsi Bahasa dan Bicara di Usia *Toddler*

1. Bahasa sebagai fungsi instrumental

Pada proses belajar anak menggunakan bahasa untuk memahami tentang makanan, air, mainan tertentu, atau popok kering. Sehingga anak belajar kata-kata yang memiliki hubungan dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan primer. Melalui tangisan bayi yang belum berbahasa (pralinguistik) mampu mengungkapkan keinginannya maka dari itu tangisan pada bayi memiliki perbedaan nada untuk mengungkapkan keinginan maupun perasaan. Hal ini juga berlaku bagi anak-anak/ *toddler* dalam menyatakan perasaannya.

2. Bahasa sebagai fungsi regulatif

Dalam fungsi regulative bahasa sebagai pengendali, pengawas atau pengatur peristiwa serta mengendalikan atau mengatur orang lain. Dalam fungsi regulative dapat berpengaruh dari lingkungan dan kontrol perilaku orang dewasa di sekitar mereka dalam proses pembelajarannya. Ide berbicara pada anak di dapatkan karena mendengar percakapan orang di sekitarnya, sehingga perilaku anak ketika belajar untuk berbicara data berubah karena bahasa yang di dengar anak tersebut. Untuk mengontrol perilaku dan lingkungan anak

menggunakan bahasa yang sesuai seperti pada saat melakukan kesalahan hal ini di maksudkan agar orang dewasa yakin tidak akan melakukan kesalahan lagi.

3. Bahasa sebagai fungsi heuristik

Dalam memperoleh ilmu pengetahuan sebanyak- banyaknya dan mempelajari lingkungan di sekitarnya anak menggunakan bahasa sebagai fungsi heuristik. Fungsi ini disampaikan anak dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut jawaban mengenai dunia sekeliling atau alam disekitar mereka. Anak usia dini memiliki kebiasaan banyak bertanya karena keingin tahuan dan menjelajahi dunia sekitarnya. Biasanya kata yang keluar dari mulutnya “tu pa” (itu apa), “pa ni” (apa ini) atau “tu...” (sambil tangannya menunjuk kearah objek). Secara simbolis bahasa dapat mengidentifikasi baik terwujud dan tidak terwujud. Sehingga informasi yang baru diperoleh dapat membuat koneksi dengan memori. Oleh karena itu kita dapat berspekulasi dan menggeneralisasikan tentang masa depan, masa sekarang dan masa lalu. Dalam menyimpan dan memilah informasi anak mengumpulkan pengalaman dan pembelajaran melalui sistem bahasa.

4. Bahasa sebagai fungsi interaksional

Dalam fungsi ini dapat menjamin dan memantapkan ketahanan dan keberlangsungan komunikasi serta menjalin interaksi sosial. Dalam membangun dan memelihara hubungan dengan orang disekitarnya, anak memungkinkan menggunakan bahasanya. Melalui penggunaan bahasanya anak menetapkan dan mengeksplorasi pikiran dan tindakannya.

5. Bahasa sebagai fungsi personal

Dalam mengekspresikan perasaan emosi, pribadi serta reaksi-reaksi yang mendalam pembicara diberikan kesempatan. Anak memiliki cara yang unik dan berbeda untuk mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapat mereka. Dalam masa pertumbuhan fungsi bahasa orang tua harus memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mencerminkan kepribadian individu.

6. Bahasa sebagai fungsi imajinatif

Dalam fungsi ini bahasa berfungsi sebagai pencipta sistem, kisah yang imajinatif. Pada fungsi ini biasanya mengkisahkan atau menceritakan tentang dongeng-dongeng, membacakan lelucon atau menuliskan novel. Pada anak usia dini, bahasa merupakan fungsi imajinatif yaitu pada saat anak bermain peran atau bermain pura-pura. Anak-anak senang sekali memerankan kejadian atau kondisi yang ada di sekitarnya, misalnya bermain boneka, pasar-pasaran, dokter-dokteran, dan rumah-rumahan.

7. Bahasa sebagai fungsi representasi

Dalam fungsi ini bahasa berfungsi untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan realitas sebenarnya sebagaimana yang dilihat atau dialami orang. Fungsi ini terlihat pada saat anak ingin menyampaikan sesuatu yang ia temukan di halaman sekolah atau menceritakan pengalaman selama hari libur di desa. Hasil kunjungan lapangan dibuat laporan, untuk anak usia dini yang belum mampu menulis ia dapat menyampaikan laporannya dengan bercerita (Dhieni et al., 2017)

2.5.3 Faktor yang mempengaruhi bahasa dan bicara anak

a. Faktor kognitif

Para ahli kognitif menegaskan bahwa kemampuan anak berbahasa tergantung dalam hal kematangan kognitifnya. Tahap awal perkembangan intelektual terjadi sejak lahir sampai berumur 2 tahun. Pada saat itu anak mulai mengenal dunianya melalui sensasi yang didapatkan dari inderanya dan membentuk persepsi mereka akan segala hal yang berada di luar dirinya.

Misalnya, sapaan lembut dari ibu/ayah ia mendengar dan belaian halus dan bayi merasakan, kedua hal itu akan membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolik) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nanti akan memunculkan suatu logika. Bahasa simbolik merupakan bahasa yang personal dan setiap kali bayi berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolik. Sehingga sering terjadi ibu yang mengerti apa yang diinginkan anaknya dengan cara melihat/mencermati bahasa simbol yang di keluarkan oleh anak. Simbol yang dikeluarkan anak dan dibahasakan oleh ibu itulah yang nanti membuat suatu asosiasi, misalnya saat bayi lapar, ia menangis dan memasukkan tangan ke mulut, dan ibu membahasakan, “lapar ya.. mau makan?”

b. Faktor lingkungan

Selain faktor kognitif, faktor lingkungan dapat mempengaruhi bahasa dan bicara karena faktor lingkungan yaitu tempat tinggal dapat

mempengaruhi gaya bahasa anak, rangsangan yang diterima oleh anak akan diproses dan ditiru serta dalam hal baik atau buruknya bahasa anak dipengaruhi oleh baik atau buruknya stimulus yang diberikan lingkungannya sehingga bagaimana seorang anak memproses rangsangan yang diterimanya. Selain itu orang tua harus memiliki dan menguasai ilmu tentang tahap perkembangan bahasa dan bicara agar apa yang diberikan orang tua terhadap anaknya sesuai dengan perkembangan. Dalam proses berbicara terkadang anak sulit memahami pembicaraan orang lain, karena kurangnya bimbingan yang didapat anak terhadap orang tuanya (Kurniati, 2017).

2.5.4 Perkembangan bahasa dan bicara di usia *toddler*

Tahapan-tahapan umum perkembangan kemampuan berbahasa seorang anak reflexive vocalizatio. Pada usia 0-3 minggu bayi akan mengeluarkan suara tangisan yang masih berupa reflek. Jadi pada saat itu bayi menangis bukan karena ia memang menginginkan nangis tetapi hal itu dilakukan tanpa disadari.

a. Babbling

Pada saat usia lebih dari 3 minggu, ketika bayi merasa lapar atau tidak nyaman dengan suasananya bayi akan mengeluarkan suara tangisan. Berbeda dengan sebelumnya, tangisan bayi yang di keluarkan dapat dibedakan sesuai dengan keinginan atau perasaan bayi.

b. Lalling

Pada saat usia 3 minggu sampai 2 bulan mulai terdengar suara-

suara tetapi belum jelas. Bayi mulai mendengarkan suara-suara pada usia 2 s/d 6 bulan sehingga bayi mulai dapat mengucapkan kata dengan suku kata yang di ulang-ulang, seperti : “ba...ba..., ma...ma...”

c. *Echolalia*

Pada saat usia 10 bulan bayi mulai bisa meniru suara-suara yang di dengar dari lingkungannya. Bayi akan menggunakan ekspresi wajahnya atau isyarat tangan saat ia meminta sesuatu.

d. *True speech*

Pada tahap ini bayi mulai berbicara dengan benar. Saat usia sekitar 18 bulan atau bisa disebut batita. Namun pada tahap true speech pengucapan bayi belum sempurna seperti orang dewasa.

2.6 Media *Flash Card*

2.6.1 Pengertian Media *Flash Card*

Media *flash card* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak. *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambarnya dapat dibuat langsung dengan tangan atau memanfaatkan foto atau gambar yang sudah ada kemudian di tempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Penggunaan *flash card* dapat disajikan melalui kegiatan bermain pada anak, media *flash card* ini dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak terutama dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak (Rahman et al., 2017).

1) Menurut Kasihani, *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 8 x 12 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan

tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Dini Indriana juga mengungkapkan bawa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 8 x 12 cm.”

- 2) Dari penjelasan diatas, *flash card* merupakan media untuk belajar yang dapat digunakan dalam proses stimulasi daya ingat anak usia *toddler* yang sangat efektif. Didalamnya terdapat gambar, teks, atau tanda simbol yang berupa keterangan gambar, definisi, tulisan mengenai gambar, atau uraian yang dapat membantu mengingat dan membantu mempercepat proses belajar berbicara anak. Media *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kertas.

Ciri-ciri *flash card* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Flash card* merupakan kartu gambar yang efektif
2. Sisi depan berupa gambar dan simbol-simbol
3. *Flash card* mempunyai dua sisi depan dan belakang



Gambar 2.1 Permainan Flash Card

Sumber : (jyflashcard, 2022)

2.6.2 Karakteristik dan macam-macam Media *Flash Card*

Menurut pengertian media *flash card* diatas, *flash card* adalah media grafis yang praktis dan aplikatif dalam proses stimulasi perkembangan anak. Dari pengertian di atas *flash card* memiliki dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian sehingga membantu anak dalam mengingat atau mengarahkan kepada sesuatu yang sesuai dengan gambar yang ada pada kartu *flash card*. Maka dari itu *flash card* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Flash card* memiliki gambar yang efektif
- 2) *Flash card* memiliki sisi depan dan belakang.
- 3) *Flash card* memiliki tanda dan simbol disisi depan.
- 4) Definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian berada sisi belakang *flash card*.
- 5) Sederhana dan mudah dibuatnya.

2.6.2 Kelebihan Media *flash card*

Dalam proses pembelajaran melalui media *flash card*, *flash card* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Farida & Prasetyo, 2021) kelebihan *flash card* antara lain :

- 1) Mudah untuk dibawa kemana-mana
- 2) Praktis
- 3) Efisien
- 4) Gampang diingat
- 5) Menyenangkan

2.6.3 Penggunaan Media *Flash Card* dalam pembelajaran

Dalam menggunakan media *flash card* untuk pembelajaran dapat mempermudah proses belajar, dengan menggunakan kartu bermain yang efektif yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol sehingga membantu memberikan stimulasi dalam proses pembelajaran pada anak usia *toddler*. Untuk meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada anak dan dapat memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut :

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap keanak.
- 2) Ambil satu persatu kartu setelah orang tua menjelaskan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada anak. Mintalah anak untuk mengamati kartu tersebut (Farida & Prasetyo, 2021)

Dari penjelasan cara menggunakan media *flash card* diharapkan orang tua



dapat menggunakan *flash card* dengan efektif sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik.

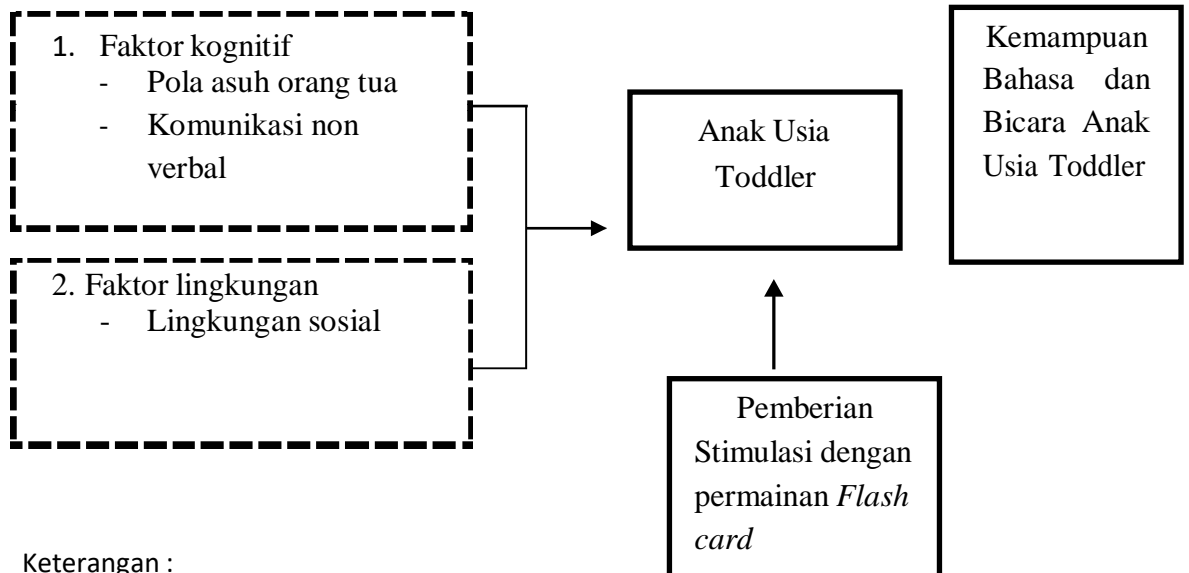
Gambar 2.2 Mengajari anak bermain Flash Card

Sumber : (Orami, 2021)

2.6.4 Pengaruh Media *Flash Card* Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak Usia *Toddler*

Permainan *flash card* dapat menstimulasi perkembangan bahasa dan bicara karena permainan ini dirancang dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik kasar, motorik halus dan personal sosial. Pembelajaran menggunakan media *flash card* membuat anak lebih kreatif dan inovatif saat dirumah. Sehingga anak akan mempunyai daya ingat lebih baik. Media *flash card* dapat menstimulasi daya ingat anak karena media *flash card* dirancang dalam bentuk kartu kecil, mudah dibawa dan berwarna sehingga menarik.

2.7 Kerangka Konsep



Keterangan :

————— : diteliti

..... : tidak diteliti

Bagan 2.1 Kerangka Konsep Pengaruh Pemberian Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak Usia *Toddler* di Posyandu Balita Desa Ngepeh Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung

Uraian Kerangka Konsep

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler* yaitu faktor kognitif (pola asuh orang tua dan komunikasi non verbal) dan faktor lingkungan (lingkungan sosial). Perkembangan bahasa dan bicara berpengaruh terhadap kemampuan bahasa dan bicara anak. Pemberian permainan *flash card* dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa dan bicara karena Stimulasi dengan menggunakan permainan *flash card* mempermudah proses belajar karena bersifat efektif, *flash card* yang digunakan berisi gambar, atau tanda simbol yang membuat anak dapat memahami arti atau makna yang terkandung, sehingga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan bicara pada anak *usia toddler*.

2.8 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H1 = Ada pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*.