

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya

Fitri Nurkhikmah¹, Adelia Miranti Sidiq², Mushab Al Umairi³

^{1,2} STAI YPBWI Surabaya

³ Universitas Muhammadiyah Gresik

fitrinurkhikmah9@gmail.com, adeliamirantis@stai-ypbwi.ac.id, alumairi.mushab@umg.ac.id

ABSTRACT

In this modern era, everyone from toddlers to adults are very familiar with gadgets and use them. Even toddlers are more adept at using gadgets than adults. Therefore, there are many impacts and influences of the gadget itself, ranging from positive and negative. The negative impact of using gadgets for young children is the delay in their language development. This research aims: (1) To understand the level of language development of group A early childhood children in RA Dewi Sartika II Pakal Village, Pakal District, Surabaya City. (2) Understand the flashcard game activities in group A at RA Dewi Sartika II to find out how far their language has developed. This research is qualitative descriptive research. This research is intended to understand the phenomena experienced by the research subjects. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The research results show that language development in early childhood is important as a basic foundation for learning and can influence social emotional development and cognitive development. Through the media of letter games or flashcards the enthusiasm and enthusiasm of students can be seen. Letter game activities carried out gradually and continuously will teach young children the concept of developing language in a fun way.

Keyword:

Influence of Gadgets,
Language
Development,
Children Age
Early and letter cards

ABSTRAK

Di era modern ini mulai dari balita hingga orang dewasa sudah sangat mengenal Gadget dan menggunakannya. Bahkan anak balita sudah sangat mahir dalam menggunakan Gadget ketimbang orang dewasa. Maka dari itu banyak sekali dampak dan pengaruh gadget itu sendiri mulai dari positif dan negatifnya. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget untuk anak usia dini yaitu terlambatnya perkembangan bahasa mereka. Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk memahami tingkat perkembangan bahasa anak usia dini kelompok A di RA Dewi Sartika II Pakal Desa Kecamatan Pakal Kota Surabaya. (2) Memahami kegiatan permainan flashcard pada kelompok A di RA Dewi Sartika II untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan bahasa mereka. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan hal penting sebagai fondasi dasar dalam belajar serta dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif. Melalui media permainan huruf atau flashcard semangat dan antusias anak didik terlihat. Kegiatan permainan huruf yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan akan mengajari anak usia dini pada konsep mengembangkan bahasa yang menyenangkan.

Kata kunci:

Pengaruh Gadget,
Perkembangan
Bahasa, Anak Usia
Dini dan kartu huruf

Pendahuluan

Di era globalisasi dimana saat kita hidup sekarang , masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang amat pesat. Apalagi pada perkembangan alat komunikasi yang mulanya dulu hanya lewat laptop, tablet dan lain sebagainya. Kentongan, merpati pos, loceng, telepon kaleng, peluit , asap hingga menjadi handphone1 . Tidak di pungkiri bahawasanya

alat komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi membantu umat manusia menjadi lebih muda untuk berkomunikasi apalagi bisa berkomunikasi dari jarak dekat hingga jauh disana. Dan mempermudah urusan manusia saat ini. Berbagai macam jenis teknologi yang kita jumpai di zaman modern ini. Salah satunya yang sering kita jumpai yakni Gadget . Gadget sangat populer di kalangan kita dari anak kecil hingga orang dewasa sudah mengenal dan mengetahuinya. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis teknologi sekarang makin beragam . teknologi saat ini yang di butuhkan sangat mudah di dapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang pas di kantong juga ada yang mahal.

Barang teknologi bukan menjadi barang yang sangat langka tetapi sangat mudah di jumpai dan di temukan. Hampir semua aktivitas yang berhubungan dengan Pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi bahkan politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya untuk pemecahan suatu masalah.

Pengguna teknologi tidak mengenal batasan usia, dari mulai anak anak , remaja bahkan orang dewasa . Sangat mudah beradaptasi dengan teknologi dengan sangat cepat. Pengguna teknologi tidak pernah puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaru. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru. Gadget merupakan hasil kemajuan teknologi yang saat ini dapat di rasakan manfaatnya.tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi oleh anak-anak, bahkan gadget bukanlah barang asing bagi anak usia dini yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Bentuk gadget yang sangat menarik serta aplikasi yang sangat beragam membuat semua orang berfikir barang yang instan untuk mendidik anaknya. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses dan perkembangan yang sangat pesat,bahkan dikatakan lompatan perkembangan.

Gadget memang mempunyai dampak positif bagi pola pikir anak usia dini yang membantu dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan ada dampak buruk pula bagi perkembangan anak terutama dalam perkembangan Bahasa. Gadget adalah istilah yang merujuk kepada perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Kata gadget berasal dari Bahasa Inggris yang diartikan sebagai gawai atau acang dalam Bahasa Indonesia. Salah satu unsur yang membedakan gadget dengan perangkat lain adalah unsur “kebaruan”. Menurut osland Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop,tablet PC,dan juga telepon seluler atau smartphone. Gadget merupakan perkembangan teknologi pada zaman modern yang dapat diterima di kalangan masyarakat dan telah membuat penggunaan menjadi ketergantungan , bukan hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak ,termasuk balita.Gadget yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang akan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Pemberian rangsangan bisa dilakukan dengan pengenalan flashcard. Usaha awal untuk penguatan bahasa adalah pengenalan anak usia dini pada kegiatan bernyanyi. Dengan pengenalan bahasa awal pada anak usia dini tidak hanya mengajarkan anak usia dini untuk bernyanyi dan bermain flashcard akan tetapi pemahaman tentang makna. Pengenalan bahasa ini mempunyai tujuan adalah untuk menumbuhkan fondasi kepada anak usia dini supaya mereka lebih siap diri saat kelak belajar bicara sesungguhnya. Seringnya anak bermain gadget akan menumbuhkan rasa malas untuk berbicara yang pada dasarnya anak seusianya

berbicara sedangkan dia tidak. Pengemasan aktifitas bermain bersama orang lain kurang mengasikkan untuk dirinya dikarenakan aplikasi didalam gadget bervariasi sangat menarik perhatiannya.. pada hakikatnya, fenomena gadget sekarang lebih cenderung di sukai anak, baik itu untuk menonton tayangan di youtube maupun bermain game on line. Dari kecenderungan itu, maka kegiatan berbicara pada anak usia dini akan semakin menjauhi.

Budaya visual adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan semua orang baik anakanak maupun orang dewasa untuk cenderung menyukai dengan hal yang tampak, bergerak dan bersuara. Oleh karena itu, kegiatan berbahasa yang hanya disajikan dengan berbagai tulisan tanpa adanya suara dan gambar yang bergerak mereka tidak akan tertarik.

Kegiatan menonton acara di televisi maupun menonton youtube di gadgetnya yang mereka akan lebih sukai. Kuatnya budaya visual di Negara Indonesia sehinga menduduki peringkat populasi negara terbesar penonton Youtube di dunia. Hal tersebut menjadi perhatian penting bahkan menjadi problemik besar karena kecintaan seseorang pada kegiatan berbahasa akan menyumbang angka tingkat berbicara yang semakin hari semakin rendah.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam proses pertumbuhan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di Lembaga Pendidikan anak usia dini. Adapun perkembangan anak usia dini melalui bahasa , menurut Piaget bahwa perkembangan Bahasa adalah hasil hubungan yang erat antara anak dan lingkungannyaditambah dengan interaksi komplementer antara perkembangan kapasitas kognitif dan pengalaman Bahasa anak.

Bahasa adalah sistem lambing bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasidiri. Oleh karena itu, bahasa bisa disebut juga sebagai salah satu sistem komunikasi yang di gunakan manusia. Berbahasa merupakan hal yang penting karena dengan bahasa manusia dapat berinteraksi dan saling berupaya untuk memahami. Bahasa juga masuk kedalam salah satu unsur kebudayaan. Bahasa dapat membentuk suatu kebudayaan ataupun sebaliknya. Maka dari itu terciptalah ragam bahaa yang ada di dunia.

Dalam hal ini, Dampak pengaruh gadget untuk perkembangan Bahasa anak usia dini saat ini sangat amat mengganggu perkembangan Bahasaanya di karenakan banyak sekali anak usia dini terobsesi dengan gadgetnya sampai mereka menghiraukan orang di sekitarnya. Adapun strategi guru untuk mengembangkan Bahasa mereka dengan menggunakan kinerja auditif. Perkembangan Bahasa dengan kinerja auditif anak adalah kinerja auditif anak yang ada pada diri yang memiliki tingkat focus yang tinggi pada kemampuan anak dalam memahami bunyi-bunyian dengan mengandalkan indra pendengarannya. Dengan demikian, guru dapat menggunakan cara yang menyenangkan memutarakan lagu-lagu yang bernotasi merdu dengan Bahasa sederhana belajar sambil bermain.

Langkah lain, guru dapat menggunakan kinerja visual untuk meningkatkan perkembangan Bahasa pada anak. Kinerja visual adalah kinerja belajar anak dengan cara melihat atau mengandalkan indera penglihatannya. Dengan komunikasi secara tatap muka gaya belajar seperti ini lebih diterima anak saat pembelajaran dan dapat di padukan dengan melihat gambar-gambar yang bercerita dengan warna yang cerah¹⁷ . Tingkat kesulitannya lebih jika seorang guru harus menentukan pembelajaran yang memenuhi semua gaya belajar anak, karena dalam satu kelas tentunya memiliki berbagai gaya belajar dan karakter yang berbeda satu sama lain.

Maka sebab itu, kreativitas guru dituntut maksimal melalui kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan juga berhasil. Artinya dengan gaya belajar anak yang berbedabeda kegiatan pembelajaran tersebut setiap anak dapat terpenuhi kebutuhan belajarnya. Anak akan lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh gurunya apabila dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas selalu memperhatikan gaya belajar anak, akan tetapi terkadang tidak semua guru mampu memunculkan kegiatan pembelajaran di kelas

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya

yang berkesan dan mengasyikkan untuk anak usia dini, yang berdampak positif dalam pengalaman belajar anak usia dini.

Salah satu lembaga PIAUD yang ingin melakukan praktik dampak pengaruh gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini adalah RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal kota Surabaya. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan wawancara singkat yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengambil makna, bahwa sekolah merupakan tempat menggali pengetahuan dan keterampilan menyeluruh, perlu kerja cermat dan cerdas dari pendidik agar suasana sekolah terutama kelas menjadi nyaman, kegiatan permainan edukatif yang menjadikan anak lebih tertarik dan lebih cepat mengenal pola huruf.

Sehingga perkembangan bahasa anak akan terlatih kemudian anak akan memiliki kemampuan dalam berbicara. Pemahaman bagi peserta didik yang sudah dan yang belum optimal mendapatkan pengenalan bahasa perlu menggunakan kegiatan yang mudah dipahami dan sesuai usianya. Tidak terpenuhinya kebutuhan anak tersebut sehingga timbulnya masalah bagi anak itu sendiri yang mana mengalami kegagalan dalam kegiatan belajarnya. Malas merupakan salah satu bentuk kegagalan saat belajar berbicara sehingga kemungkinan besar ketika anak tersebut lulus taman kanak-kanak belum bisa berbicara yang lancar. Hal tersebut seyogyanya menjadi perhatian lebih untuk para guru dalam penerapan kegiatan-kegiatan bermain yang tepat yang akan digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan permasalahan tersebut, maka penelitian tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait tingkat kemampuan berbahasa anak usia dini di RA Dewi Sartika II Pakal dengan permainan edukatif. Oleh karena itu, untuk mendapatkan informasi tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian deskripsi kualitatif dengan judul penelitian “Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya”.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono, penelitian kualitatif deskriptif ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independent) tanpa membuat perbandingan menghubungkan dengan variabel lain (Lilawati, 2020). Melalui pendekatan kualitatif diharapkan terangkat gambaran mengenai aktualitas, realitas sosial dan persepsi sasaran penelitian tanpa tercemar oleh pengukuran formal (Umairi, 2024). Penelitian kualitatif disebut juga penelitian dengan pendekatan naturalistic, karena situasi lapangan penelitian bersifat natural atau wajar, apa adanya, tanpa dimanipulasi, diatur dengan eksperimen atau test (Al Umairi, 2023c). Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seluas-luasnya tentang objek penelitian melalui perolehan data dan pemberian informasi yang berkaitan dengan kegiatan permainan edukatif. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian ini. Penelitian dengan judul peran Ustadzah Thaharah dalam pembelajaran toilet training untuk mengembangkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A di RA Perwanida Ketintang Surabaya.

Hasil dan pembahasan

1. Tingkat Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya pada tanggal 20-31 Mei 2024 yang dilakukan dengan dua kali penelitian. Berdasarkan data-data yang peneliti temukan di lapangan dengan melakukan pengamatan langsung dengan semua dewan guru kelompok A dan wawancara kepala sekolah dalam mengembangkan bahasa pada anak pada kelompok A kurang optimal. Data ini dilakukan dengan mengamati perkembangan bahasa anak khususnya

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya

bahasa di RA Dewi Sartika II Pakal kelas A berjumlah 42 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang ditentukan oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran hari tersebut.

Data aktivitas anak diperoleh dari hasil pengamatan terhadap setiap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan selama dua kali penelitian. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas anak diamati kemudian dicatat. Hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan problematika dalam diri anak didik dan lingkungan belajarnya, data peneliti dapat diperoleh data-data sebagai berikut: a) Aktivitas belajar siswa kurang kondusif b) Anak didik yang kurang memperhatikan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran. c) Perhatian siswa saat berlangsung kegiatan belajar mengajar kurang terfokus. d) Kurang responsif anak didik sehingga pemahaman anak masih minim. e) Media permainan kurang menarik dan masih konvensional sehingga minat mengenal literasi anak didik masih kurang optimal. f) Indikator yang dirancang belum tercapai optimal.

Hasil pengamatan ini sinkron dengan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A yakni Ibu Tri Wahyuni S.pd., terkait tentang perkembangan bahasa anak dan dampak positif dan negatif dari gadget terhadap anak usia dini. Berikut wawancara yang peneliti dapatkan:

“Di RA Dewi Sartika II Pakala da berbagai macam pencapaian perkembangan anak. Ada anak yang sudah bagus dan lancar dalam berbahasa seperti berbicara atau berkomunikasi dan ada juga anak yang masih mengalami keterlambatan bahasa. -Dampak positif dari gadget dengan adanya gadget dapat berpengaruh dalam perkembangan bahasanya. Anak mamou mendapatkan banyak kata. -Dampak negatif dari gadget anak terkadang cenderung diam ketika sudah memegang gadget . gadget juga dapat mengurangi konsentrasi anak”

Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah RA Dewi Sartika II Pakal yakni Ibu Novita Budi Astuti S.psi S.pd juga berkata bahwa perkembangan bahasa cukup bagus karena sebagian anak terkendala di verbalnya. Sehingga perlu stimulus bahasa pada anak yang terkendala verbalnya. Sedangkan anak yang sudah lancar verbalnya tinggal menambah kosa kata baru pada anak dan melancarkan Kembali dengan komunikasi yang aktif. Dampak positif dari gadget untuk media belajar anak usia dini seperti video pembelajaran , untuk memotivasi anak belajar digitalisasi di era modern / IT, untuk anak literasi digitalisasi pada anak usia dini.

2. Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini pada kelompok A di RA Dewi sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya.

Dari hasil penelitian baik pengamatan maupun wawancara, ada beberapa hambatan yang dialami guru dalam perkembangan bahasa anak didik di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya, peneliti menerapkan kegiatan bermain kosa kata atau flashcard (kartu huruf) guna menerapkan perkembangan bahasa pada anak kelompok A yang dilakukan saat proses pembelajaran



Gambar. 1. Guru Menerangkan Kegiatan Permainan

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya

Kegiatan pembelajaran ini berlangsung pada pukul 07.15-09.15 WIB. Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan baris-berbaris dan ikrar. Setelah anak masuk kelas dan duduk rapi saling berhadapan untuk berdoa, membaca surat-surat pendek dan membaca asmaul husna. Lalu anak diajak bernyanyi beberapa lagu untuk mencaikan suasana agar anak-anak semangat kembali untuk memulai pembelajaran. Kemudian guru melakukan apersepsi dan tanya jawab dengan anak didik dan memberikan motivasi. Kemudian guru juga memperkenalkan tema pada hari itu yaitu “alam semesta” sub tema “Air, Api, Udara bumi”. Pada kegiatan inti guru memperkenalkan media dan melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan alam semesta contohnya manfaat dari air, api dan udara bumi. Sebelum pemberian tugas atau pembelajaran, guru mengajak anak melakukan kegiatan tebak kata pada flash card atau kartu huruf sederhana dengan nyanyian, yang mana permainan ini dilakukan dengan cara guru mengangkat kartu sambil bernyanyi huruf vocal.



Gambar 2. Guru Meningkatkan Bahasa Anak

Pada materi pagi penerapan agar bahasa anak didik diterapkan sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini, bermain seraya belajar maka bentuk pemahaman terhadap bahasa agar anak lebih cepat berkomunikasi terhadap orang lain dirancang dengan sangat menarik dan menyenangkan. Setelah permainan flash card atau kartu huruf selesai baru anak melakukan proses pembelajaran selanjutnya. Kemudian pada kegiatan inti guru juga memberikan arahan ke anak didik lainnya. Pada kegiatan inti anak mengerjakan buku yang telah disiapkan oleh pendidik. Pada kegiatan akhir atau kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama belajar. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dan tak lupa anak-anak membersihkan mainannya setelah selesai bermain. Lalu guru berdiskusi kegiatan permainan flash card atau kartu huruf. Sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, guru menyuruh anak didik membaca doa sehari-hari, membaca hadis pilihan dan doa sebelum pulang.

Penerapan permainan flashcard atau kartu huruf terus digunakan dalam proses kegiatan belajar baik di materi pagi, inti dan penutup guna merangsang kemampuan anak berbahasa atau kata lain berkomunikasi kepada orang lain.

Setelah dilakukan kegiatan yang penuh suka cita maka feedback antara murid dan guru terjaga, guru dapat mengetahui dan mendapatkan data terkait untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak pada kelompok A sebagai berikut:

Penelitian pertama dengan permainan kartu huruf sebagai bentuk awal inovatif dalam pembelajaran tentunya hasil dari kegiatan belum optimal. Kemampuan berbahasa atau berkomunikasi anak disandingkan dengan indikator yang telah dibuat belum tercapai dengan baik, seperti anak didik masih kurang fokus saat guru menjelaskan, kurang memperhatikan kartu huruf, belum berani menjawab pada saat guru bertanya. Akan tetapi upaya yang dihasilkan dari media mainan edukatif yang

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya

dipakai merupakan suatu kemajuan yang perlu diapresiasi oleh pendidik dengan jalan melatih setiap hari. Dengan motivasi dan bimbingan guru maka bahasa anak akan berkembang.

Adapun hasil penelitian pertama dalam kemampuan berbahasa anak kelompok A di RA Dewi Sartika II, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Awal Sebelum diberikan Tindakan

No	Nama Anak	Keterangan
1	Abizard	MB
2	Bilqis	MB
3	Abi	BB
4	Mecca	MB
5	Raskha	MB
6	Arroyyan	MB
7	Abid	BB
8	Firaz	BB
9	Neyzar	BB
10	Neymar	BB
11	Reyhan	BB
12	Gufta	BB

Data hasil prapelaksanaan didapat melalui observasi pada awal semester satu sebelum penerapan kartu huruf . berdasarkan table di atas proses pembelajaran sebelum diberikan Tindakan (prapelaksanaan) diperoleh rata-rata anak masuk dalam kategori mulai berkembang(MB). Dari 12 orang anak, 7 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (bb) dan terdapat 5 orang anak dikategorikan mulai berkembang (MB), belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik(BSB). Kondisi ini menunjukkan bahwa konsep pemahaman berbahasa atau berkomunikasi masih rendah, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan. Hal ini yang menjadikan landasan peneliti untuk meningkatkan perkembangan pemahaman berbahasa atau berkomunikasi pada anak kelompok A. dari data pada table 4.1 yang berupa hasil observasi prapelaksanaan perkembangan penguasaan perkembangan pemahaman dalam berbahasa atau berkomunikasi dengan baik.

Penelitian kedua: kemampuan berbahasa atau berkomunikasi anak sudah mulai terlihat kemajuan yang baik. Pemahaman anak tentang media permainan, ketepatan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, membaca suku kata, membaca kata sederhana dengan permainan huruf sudah berkembang baik. Walaupun masih ada siswa yang belum mencapai indikator dan perlubimbingan guru. Hal ini menjadikan pendidik dan peneliti untuk tetap menjadi motivator dan fasilitator dalam mencapai keberhasilan dalam melatih literasi membaca anak didik kelompok A. Adapun hasil penilaian kedua dalam berbahasa atau berkomunikasi anak kelompok A di RA Dewi Sartika II sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi sesudah diberikan Tindakan

No	Nama Anak	Keterangan
1	Abizard	BSH
2	Bilqis	BSH
3	Abi	BSH
4	Mecca	BSH
5	Raskha	BSH
6	Arroyyan	BSH
7	Abid	BSH

8	Firaz	BSH
9	Neyzar	BSH
10	Neymar	BSH
11	Reyhan	BSH
12	Gufta	BSH

Dari hasil pencatatan hasil belajar pada proses berbahasa atau berkomunikasi dengan media kartu huruf, guru tidak mengalami kesulitan dalam permasalahan yang berarti. Sesuatu yang dilakukan guru untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui pembelajaran dengan media kartu huruf yang diusulkan peneliti memberikan wawasan pemahaman yang lebih mudah untuk anak didik. Dengan menggunakan media tersebut keberhasilan dalam perkembangan bahasa anak semakin berkembang dengan baik. Sejalan dengan pengamatan peneliti, guru kelas A ibu Tri Wahyuni S.pd merasakan hasilnya melalui wawancara, menyatakan:

Secara umum pelaksanaan pembelajaran didalam proses belajar mengajar di RA Dewi Sartika II Pakal mengalami kemajuan pesat. Proses belajar mengajar kelompok A berjalan dengan baik karena kelompok A anaknya aktif dan antusias, saat belajar dengan media kartu huruf anak-anak senang, ketertarikan dengan media yang menyenangkan menjadikan anak fokus pada materi yang disampaikan guru, mereka bisa menggunakan media itu sendiri dengan mudah. Walaupun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru karena pada dasarnya kemampuan anak berbeda-beda.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas A dan kepala sekolah, bahwa cara guru dalam mengembangkan bahasa anak didik perlu kreativitas dan inovatif dalam menggunakan media permainan. Media permainan yang edukatif akan membuat ketertarikan anak untuk memperhatikan apa yang disampaikan guru. Dalam mengembangkan bahasa anak didik perlu persiapan dalam segala hal. Selain media permainan, pengendalian suasana kelas yang kondusif bisamendukung proses belajar mengajar yang nyaman, menyenangkan dan indikator pembelajaran yang telah dirancang bisa tercapai.

Simpulan

Tingkat perkembangan bahasa anak kelompok A di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya sudah dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator pembelajaran melalui permainan kartuhuruf yang di laksanakan pada penelitian pertama dan kedua. Kemampuan membaca anak didik mengalami perubahan yang signifikan baik pemahaman huruf abjad, pemahaman kata sederhana dan pemahaman makna kata. Anak lebih aktif dan tanggap terhadap perintah guru. Kemampuan berbahasa ini masih perlu dukungan dan pengembangan dari pendidik dan keluarga sehingga lebihmeningkat dalam konsep diri anak yang akhirnya menjadi memotivasi mereka untuk giat belajar. Ketercapaian indikator yang telah di rancang menunjukan bahwa kemampuan berbahasa anak didik sesuai tahapan. Melatih kegiatan permainan huruf pada kelompok A di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabayaa telahdi laksanakan dengan perencanaan pendidik yang matang. Penggunaan media permainan edukatif menjadi salah satu langkah yang kuat dalam penerapan dipermainan huruf.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Umairi, M. (2023a). Development of Social Interaction and Behavior for Early Childhood Education in the Era Society (5.0). *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 167–176. <https://doi.org/10.14421/joyced.2023.32-08>
- Al Umairi, M. (2023b). Kreativitas Guru Dalam Mengajar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak TK At-Taufiq Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 82–96. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/piaud/article/view/40>

- Al Umairi, M. (2023c). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9705>
- Ervina, R., & Mauliyah, A. (2024). Peran Guru PAUD Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di TK PGRI 3 Ceria Cendikia Sampang. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(1), 9. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i1.6785>
- Fida Atiyah, M. A. U. (2024). PENGARUH PERMAINAN KUBUS UNTUK PERKEMBANGAN. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 6(2), 1–9. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/8013>
- Handayani, S. (2016). Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong Asean. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(1), 102–106.
- Ilmiyah, N. I. (2022). The articles Perbandingan Penerapan Program Green School Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.30587/jieec.v4i1.3710>
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- MUNISA. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1). <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Mushab Al Umairi, R. A. L. (2023). PENGEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI ABAD 21. *ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Nurkhasyanah, A. (2024). Pemerolehan Variasi Bahasa Anak Usia Dini Dalam Perspektif Sociolinguistik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7970>
- Purnaningsih, P. (2019). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Pedagogy: Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 31–46.
- Romadhona, A., & Kuswanto, A. V. (2023). Pengaruh Pola Asuh Keluarga Muda (Toddlers And Kindergarten) Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini. *Jurnal Of Islamic Education*, 5(1), 1–17. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/5140/2944>
- Setiawati, C. (2024). Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Nyanyian Dalam Metode Tilawati PAUD Di Taam Nurul Barokah Cisayong. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7249>
- Sidiq, A. M. M. A. U. (2022a). Social Development of Early Children in Online Learning in the Time of the Covid-19 Pandemic. *IJECES: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i2.57676>
- Sidiq, A. M. M. A. U. (2022b). THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 e-ISSN: 2658-161X. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 21–28. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/18943>
- Sidiq, A. M., & Rohma, N. S. (2024). Pemberian Reward dan Kelekatan Anak dengan Ibu terhadap Tingkat Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah KB-RA Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 68. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7992>
- Sidiq, A. M., Umairi, M. Al, & Salsabillah, N. I. (2022). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Karakter Anak Pada Kelompok a. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.173-184>
- Suryaningsih. (2015). Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Lembaga PAUD Melati II Madiun Tahun Ajaran 2015/2016. *Seminar Nasional Pendidikan Uns & Ispi Jawa Tengah 2015, November 2015*, 132–135.
- Umairi, M. Al. (2024). Reinforcement of Social Emotional Early Childhood in the Era of. 8(1), 51–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.751>

