

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun, yang dikenal dengan masa keemasan (*golden age*), yang merupakan tahap penentu dari siklus kehidupan anak (Rosa dkk, 2019). Pendidikan usia dini memerlukan dorongan-dorongan dari lingkungan anak, baik yang dilakukan secara internal maupun eksternal oleh orang tua atau orang dewasa yang dekat dengan anak, yang membantu dalam segala aspek perkembangan moral dan agama, perkembangan kognitif dan bahasa, motorik, sosial-emosional, dan seni agar berjalan dengan baik (Pradana & Gerhani, 2021). Keterlambatan bahasa pada anak di awal perkembangan dapat mempengaruhi berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari, itu juga bisa mempengaruhi kehidupan sosial pribadi yang menyebabkan kesulitan belajar, bahkan mungkin menghambat saat bekerja nanti. Intervensi dan Identifikasi dini dapat mencegah gangguan perkembangan bahasa pada anak. Oleh karena itu, jika gangguan bicara dan bahasa anak tidak ditangani dengan segera dan tepat maka akan terjadi gangguan membaca, berbicara, berperilaku, penyesuaian psikososial, dan belajar mereka akan memburuk.

Menurut *World Health Organization* Tahun 2016 diperkirakan sekitar 250 juta anak (43%) di negara berkembang tidak dapat mencapai potensi perkembangan mereka sepenuhnya. Penelitian di Amerika Serikat melaporkan jumlah keterlambatan bicara dan bahasa anak umur 4,5 tahun, antara 5% sampai 8%, dan keterlambatan melaporkan prevalensi antara 2,3% sampai 19%. Di Indonesia sekitar 5% hingga 10% anak prasekolah mengalami keterlambatan bicara dan bahasa. Faktanya 21% anak ditemukan terkena dampaknya terutama di Jakarta (IDAI, 2022). Anak-anak dengan masalah perkembangan seperti keterlambatan bahasa harus dipantau oleh dokter dan orang tua sejak dini.

Perkembangan anak dibagi menjadi empat bidang menurut Frankeburgh yaitu perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, perkembangan sosial personal dan perkembangan bahasa. Menurut review

Chocharane, anak-anak memiliki prevalensi keterlambatan Bahasa mulai dari 2,3-19% hingga 40-60% (Firdaus, 2019). Perkiraan prevalensi keterlambatan bahasa pada anak usia prasekolah berkisar 5% sampai 12% di sisi lain, keterlambatan bahasa ekspresif dilaporkan dalam kisaran 13,5- 17,5% dari anak-anak pada usia 18-36 bulan (Zengin dkk, 2021).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak prasekolah antara lain stimulasi, pola asuh, dan jenis kelamin. Anak dapat berkembang secara optimal ketika mereka membutuhkan stimulasi kasih sayang, cara bermain dan lainnya. Hal tersebut harus diberikan secara terus menerus agar tumbuh kembang anak optimal (Azzahroh, 2021). Salah satu faktor yang dapat menyebabkan keterlambatan bahasa pada anak adalah kurangnya stimulasi bahasa. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan gangguan bicara dan bahasa bahkan gangguan ini dapat bertahan lama. Keterlambatan bahasa terjadi pada anak ketika tingkat perkembangan bicara anak berada di bawah tingkat perkembangan kualitas bicara anak yang seringkali serupa (Yunita dkk, 2020).

Sesuai dengan hasil survey data awal jumlah seluruh anak usia prasekolah pada usia 4-5 tahun yang berada di Kelompok Bermain Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat berjumlah 37 Siswa anak di mana terdapat jenis kelamin laki-laki berjumlah 11 dan jenis kelamin perempuan berjumlah 26 anak. Survey penulis menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak masih sangat rendah, yang mengalami kesulitan belajar di akibatkan karena kurang menunjangnya pembelajaran selama usia prasekolah di antaranya yang masih kurang baik perkembangan bahasanya terdapat 37 siswa yang dimana siswa masih belum mengenal banyak huruf, berbicara masih lambat, dan belum terlalu mengenal banyak kata.

Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Stimulasi bahasa sangat penting bagi anak dalam merangsang otak untuk menghasilkan hormon-hormon yang nantinya akan diperlukan untuk perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu penting bagi orang tua atau guru harus mendorong penggunaan bahasa anak dengan cara yang sesuai dengan perkembangan usianya. Salah satu cara melakukan stimulasi yaitu untuk membantu perkembangan bahasa anak adalah dengan bermain.

Salah satu cara melakukan stimulasi bahasa adalah dengan bermain. Manfaat bermain bagi perkembangan bahasa anak yaitu Anak-anak belajar berbicara dan memahami bahasa melalui dengan cara bermain. Ini merupakan sebuah awal dari mempelajari hal-hal baru. Anak-anak belajar kata-kata baru dan bagaimana berkomunikasi dengan teman sebayanya dengan mengungkapkan pandangan dan perasaan mereka. Bermain juga merupakan cara bagi anak-anak untuk belajar tentang budaya lokal, peran sosial, dan peran gender dalam masyarakat. Dari hal tersebut, anak akan belajar tentang sistem nilai, perilaku, dan norma moral masyarakat (Kemdikbud, 2020).

Flash card merupakan permainan edukasi berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek antara lain melatih kemandirian, pengembangan daya ingat, dan peningkatan kosa kata. Fungsi utamanya untuk melatih ingatan anak akan kata-kata yang dipelajari (Febriyanto & Umroh, 2019). Manfaat *Flash Card* dapat mengasah kecerdasan otak (kognitif) serta kecerdasan sosial-emosional, meningkatkan optimalisasi otak kanan untuk memudahkan anak meningkatkan kemampuannya dan menambah wawasan, dengan memainkan *Flash Card* pengetahuan anak juga bertambah, terutama dalam permainan *Flash Card* untuk menambah pengetahuan pada anak (Utama, 2019).

Penerapan teori keperawatan dalam penelitian ini menggunakan teori Calista Roy dengan konsep model Roy Adaptation Model (RAM) yang dimana dijelaskan oleh Sister Callista Roy bahwa manusia merupakan suatu sistem yang hidup dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Sistem tersebut dapat diatur sebagai berikut : yang pertama adalah input, dimana *Flash card* digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah, yang kedua adalah proses kontrol, yang

ketiga adalah efektor yaitu perkembangan bahasa anak prasekolah, dan yang terakhir adalah output, yaitu mengamati apakah perkembangan bahasa anak prasekolah mengalami peningkatan setelah disesuaikan dengan pemberian pembelajaran menggunakan media *Flash card* atau belum.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh permainan *Flash card* terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh permainan menggunakan *Flash card* terhadap perkembangan Bahasa anak prasekolah di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat?

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Diketuinya karakteristik anak prasekolah di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat
2. Diketuinya perkembangan bahasa pada anak prasekolah sebelum dilakukan permainan menggunakan *Flash card* di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat
3. Diketuinya perkembangan bahasa sesudah dilakukan permainan menggunakan *Flash card* di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat
4. Teranalisisnya perbedaan perkembangan bahasa pada anak prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan permainan menggunakan *Flash card* di TK Tunas Paniki Kecamatan Siau Barat

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah informasi terhadap pengembangan ilmu keperawatan serta menambah pengetahuan untuk bisa menganalisis pengaruh permainan *Flash card* terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah.

1.4.2 Praktis

1. Bagi Anak

Meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan kemampuan Bahasa anak melalui permainan *Flash card*.

2. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dapat memberikan strategi pembelajaran yang dapat membantu anak tetap aktif selama di kelas dengan menggunakan *Flash card* dan diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi guru di dalam memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash card* untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa anak prasekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti dapat dijadikan referensi dan diharapkan media yang akan digunakan dibuat lebih menarik dan kreatif sehingga anak akan merasa senang saat belajar dan dapat mendukung penelitian.