

**ANALISIS IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *FLASH*
CARD DALAM MENSTIMULUS PERKEMBANGAN BAHASA
ANAK 3-4 TAHUN DI TK SANGGAR KEGIATAN BELAJAR
KOTA SAMARINDA**

SKRIPSI



OLEH:

BERLINDA FELLYSIA
NPM. 2086207009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA
SAMARINDA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Berlinda Fellysia

Npm : 2086207009

Judul Skripsi : Analisis Alat Permainan Edukatif Flashcard Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun di Tk Sdanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi Pada Hari Rabu 06 November 2024 Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

TIM PENGUJI

Ketua Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd
NIDN.119117801

(.....)

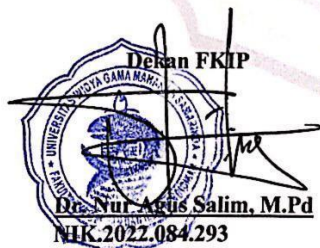
Andi Aslindah, M.Pd
NIDN. 1101067501

(.....)

Anggota Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog
NIDN.1101118501

(.....)

Disahkan Oleh:


Dean FKIP
Dr. Nur Agus Salim, M.Pd
NIK.2022.084.293

Ketua Program Studi PG PAUD


Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog
NIK.2023.085.329

RIWAYAT HIDUP



Berlinda Fellysia atau yang biasa dikenal sebagai fellysia adalah penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 31 desember 2003 di Samarinda, Kalimantan Timur. Merupakan anak ke Lima dari Enam bersaudara pasangan bapak alm. Kueng Muda dan Ibu Risna Ampung.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari sekolah dasar di SD Negeri 024 Samarinda Utara dan memperoleh ijazah pada tahun 2014. Penulis melanjutkan pendidikan SMP Immanuel Swasta Samarinda dan memperoleh ijazah pada 2017, melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 16 Samarinda mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan memperoleh ijazah pada tahun 2020. Kemudian melanjutkan Pendidikan perguruan tinggi swasta di mulai pada tahun 2020 Di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Jenjang Sastra 1 (S1).

Kegiatan yang pernah dilakukan selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi yaitu mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa (HIMA) pada tahun 2020-2023, dan melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada bulan Agustus 2023 di Makroman, dan melakukan kegiatan Lapangan Prasekolah (PLP) sekaligus penelitian di SKB (Sekolah Kegiatan Belajar) Kota Samarinda untuk pembuatan Skrip

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Segala puji syukur atas berkat, anugerah, rahmat, dan kesehatan yang telah diberikan Tuhan Yesus Kristus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik”

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibunda & Ayahanda tercinta, terima kasih atas do'a, kasih sayang, motivasi, dukungan dan segala pengorbanan yang tidak dapat diungkapkan dengan katakata selama ini.
2. Kakak dan adikku sekeluarga, terima kasih atas do'a, dukungan, dan motivasinya selama ini.

Dan semua pihak telah membantu penyelesaian proposal ini dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Kepada mereka semua, penulis tidak bisa memberikan balasan apapun hanya ucapan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat memberikan sedikit wawasan yang dapat berguna kelak.

MOTO HIDUP

***“Teruslah Berbuat Baik Karena Kamu Tidak Tahu Perkataan Dan Perbuatan
Mana Yang Akan Membekas Pada Seseorang”.***

***“Dan Apa Saja Yang Kamu Minta Dalam Doa Dengan Penuh Kepercayaan,
Kamu Akan Menerimanya”.***

(Matius 21:22)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Berlinda Fellysia
NPM : 2086207007
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : JL. Kesehatan Dalam Block C No. 52 Rt 02

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi ini belum pernah diajukan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini benar-benar karya penelitian dan bukan merupakan jiplakan atas karya orang lain.
3. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain ditulis dengan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
4. Peneliti bersedia menanggung semua konsekuensi bila ternyata kemudian hari diketahui atau terbukti secara sah dan menyakinkan skripsi tersebut merupakan jiplakan.

Samarinda, Januari 2025

Yang menyatakan,



Berlinda Fellysia



Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui bagaimana implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak 3-4 tahun. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Proses analisis datanya dilaksanakan melalui tahap *reduction*, *display*, serta *verification*. Temuan penelitian menemukan: Pertama, Implementasi alat permainan edukatif *flash card* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui pengenalan huruf kepada peserta didik, dan mereka juga diajarkan untuk bercerita terkait benda di sekelilingnya serta menyimak ucapan orang lain sesuai arahan dari guru. Kedua, Hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya alat ini dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 3-4 yaitu bahasa yang muncul saat kegiatan adalah anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan, anak mulai bisa membaca melalui media gambar, mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katnya sendiri secara spontan dan anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya melalui media *flash card*.

Kata Kunci: Implementasi, permainan edukatif, *flash card*, perkembangan Bahasa, Anak usia 3-4

ABSTRACT

This study intends to determine how the implementation of educational flash card games stimulates the language development of children aged 3-4 years. This study is a qualitative study, obtained by data collection techniques of interviews, observation, and documentation. Data analysis was carried out by reduction, display, and verification. The findings are known: Analysis of the implementation of educational flash card games in stimulating the language development of children aged 3-4 years is first, Implementation of educational flash card games in improving language development In the learning process there is learning using flash card media. Students are taught to recognize letters and tell stories about objects around them and are taught to listen to other people's words according to the teacher's instructions. Second, The findings of the researcher's observations that educational flash card games in improving the language development of children aged 3-4 years, namely the language that appears during activities is that children can understand 2 commands simultaneously, children begin to be able to read through picture media, begin to be able to express desires through their own words spontaneously and children begin to be able to tell stories about their experiences through flash card media.

Keyword: *Implementation, educational games, flash cards, language development, children aged 3-4*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena anugrah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul : Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card* Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk dapat menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.P., selaku Wakil Rektor Bidang Umum, Sumber Daya Manusia dan Keuangan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Bapak Suyanto, M.Si., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni, Perencanaan, Kerja sama & Sistem Informasi dan Hubungan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses Pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
6. Mahkamah Brantasari, SE, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dan juga Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing, membantu, memotivasi dan memberikan dorongan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Andi Aslindah, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II yang yang senantiasa membantu, membimbing serta memberi saran yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Widya Gama

Mahakam Samarinda dan selaku dosen penguji yang selalu membimbing, membantu, memotivasi dan memberikan dorongan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Lutfi Ashari, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda yang telah memberikan bantuan dan kerjasama yang baik selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Seluruh Guru TK Sanggar Kegiatan Belajar Samarinda terima kasih sudah memberikan bantuan dan suportnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini.
11. Kedua orang tua saya Alm Bapak Kueng M dan Ibu Betty dan ke- 5 Saudara kandungku yang selalu memberikan Doa, semangat, motivasi dan dukungan setiap hari hingga terselesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan keberkahan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati menerima berbagai kritik dan saran yang bersifat membangun. Peneliti berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Samarinda, Oktober 2024

Penulis,



Berinda Fellysia
NPM.208620700



Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan Skripsi	ii
Riwayat Hidup.....	iii
HalamanPersembahan.....	vi
Moto Hidup.....	v
Pernyataan Keaslian Tulisan	vi
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	xii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Batasan Penelitian	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Alat Permainan Edukatif <i>Flash card</i>	

1. Pengertian Alat Edukatif	8
2. Pengertian <i>Flash card</i>	9
B. Perkembangan Bahasa Anak	
1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak	12
2. Kemampuan Dasar Basaha Anak 3-4 Tahun	17
C. Karakteristik Anak Usia 3-4 Tahun	
1. Pengertian Anak	18
2. Karakteristik Anak 3-4 Tahun	20
D. Penelitian Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Teknik Analisis Data	32
F. Pengecekan Keabsahan Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Persiapan Penelitian	37
1. Tahap Persiapan	37
2. Tahap Pelaksanaan	38
B. Hasil Penelitian	39
C. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun.....	17
Tabel 2.2 Kemampuan Komunikasi Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun.....	18
Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Objek Yang Di Teliti.....	27
Tabel 3.2 Nama Subjek Sebagai Narasumber.....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Anak AnalisiImplementasi Alat Permainan Edukatif <i>Flash Card</i> Da.lam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak Dini Usia 3-4 Tahun Di TK Sanggar Kegiatan Belajar.....	30
Tabel 4.1 Daftar Nama Anak Yang Di Observasi	41
Tabel 4.2 Nama Anak dan Informan	56

DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar 3.2 Langkah-Langkah Analisis Data	33
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak usia dini memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda sesuai tahapan usianya. Masa 0–6 tahun dikenal sebagai masa emas atau golden age, di mana segala bentuk stimulasi perkembangan sangat berpengaruh terhadap masa depan mereka (Tatminingsih, 2016). Bahasa termasuk di antara aspek penting dan memegang peranan krusial sebagai sarana berpikir, mendengar, berbicara, serta belajar bagi anak. Perkembangannya membawa pengaruh besar dalam membangun dasar komunikasi serta pemahaman akan dunia di sekelilingnya. Perkembangan bahasa anak usia dini mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi kemampuan akademik di masa mendatang serta berpengaruh terhadap kemampuan sosial serta emosional anak. Anak dengan kemampuan bahasa yang baik cenderung lebih mudah berinteraksi, mengekspresikan diri, dan memahami instruksi serta informasi (Nasution, et.al., 2023).

Kemampuan perkembangan bahasa anak usia dini memegang peranan krusial sebab bahasa adalah alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Bahasa akan membantu mereka dalam berpikir dan mengembangkan pemahannya akan situasi lingkungannya. Orang tua memegang peranan esensial dalam menstimulasi bahasa anak, seperti

mengajak anak bercerita dengan kalimat lengkap, memberikan contoh kata-kata baru, dan kurangi penggunaan gadget pada anak. Penting untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak, terutama pada anak usia dini, sebab hal ini mampu membantu anak berbicara, menyimak, dan memahami konsep sederhana. Untuk mendorong perkembangan bahasa anak usia dini, beragam permainan dan alat bisa digunakan (Putri, et al., 2020). Anak-anak pada usia ini sangat membutuhkan alat untuk bermain untuk meningkatkan kemampuan mereka. Karenanya, alat permainan ini sangat penting bagi anak-anak. Permainan yang mampu memaksimalkan pertumbuhan anak sesuai umur dan tinggi perkembangannya serta bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik, bahasa, kognitif serta sosial anak adalah alat permainan edukatif (APE).

Peneliti melakukan penelitian di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda yang merupakan salah satu institusi Pendidikan Anak Usia Dini yang memanfaatkan berbagai metode inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dimana kemampuan berbahasa anak usia 3-4 tahun dikelas bintang masih belum optimal sehingga membutuhkan perkembangan bahasa yang lebih lanjut. Hasil observasi dan wawancara awal pada seorang guru kelas menemukan bahwasanya dari jumlah 7 anak, terdapat 4 orang anak yang kurang mampu dalam perkembangan bahasanya, yaitu permasalahan pertama : anak kurang mampu memahami dua perintah secara bersamaan misalnya ketika anak diminta guru mengambil mainan yang ada diatas meja atau dibawah meja, lalu berikan kepada gurunya, anak tersebut hanya diam dan malah asik dengan main sendiri permasalahan kedua

yaitu : anak belum bisa menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana misalnya pada saat ingin sesuatu atau meminta sesuatu anak tersebut lebih menarik tangan dan menunjuk benda tanpa mengucapkan apa yang diinginkan oleh anak tersebut. Permasalahan ketiga yaitu ada juga pada saat guru menyebutkan benda melalui buku bergambar atau kartu bergambar dengan hal-hal yang familiar atau benda yang mereka ketahui terkadang anak masih belum mau berbicara, serta bercerita dan menceritakan kembali apa yang didengarnya. Sehingga peranan guru disini harus memiliki kemampuan mengembangkan strategi pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar anak serta menstimulus perkembangan bahasa anak dengan mendorong rasa ingin bicara, supaya mereka berani menyampaikan pendapat atau gagasannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu program yang di implementasikan adalah penggunaan APE flash card dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya guna menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, terutama yang berusia 3-4 tahun. Di usia ini, anak-anak mengalami fase percepatan dalam perkembangan Bahasa, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat supaya perkembangan kemampuan bahasa mereka bisa optimal. Untuk mengukur efektivitas implementasi *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Menurut Pratiwi, (2022) APE berguna sebagai sarana bermain sebab mengandung nilai edukatif sehingga mampu mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE dapat membantu mereka belajar, melatih konsentrasi, mendorong kreativitas dan imajinasi, mengusir rasa jenuh, serta membantu

pemikiran yang teratur dan berkesinambungan. Kegiatan yang bisa memudahkan anak-anak ialah dengan memanfaatkan media kartu kata bergambar yang sering disebut sebagai *flash card*, di mana berisi gambar, huruf, kata, atau kalimat yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *flash card* dianggap efektif karena mampu merangsang minat belajar anak, meningkatkan konsentrasi, serta memudahkan anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep dasar. Tujuan pemberian kartu *flash card* ini adalah untuk membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan. Anak-anak dapat belajar angka dan menambah kosakatanya melalui pemanfaatan media *flash card*. *Flash card* dapat membantu menstimulasi perkembangan bahasa anak melalui berbagai cara. Misalnya, *flash card* dengan gambar dan kata-kata dapat membantu anak mengenali dan mengingat kosakata baru. (Ulfa, 2020).

Dari permasalahan tersebut, peneliti termotivasi menjalankan penelitian terkait Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash card* dalam menstimulasi perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud SPNF SKB Kota Samarinda.

B. Rumusan Masalah

Mengikuti latar belakang yang sebelumnya sempat diuraikan, rumusan masalah penelitian ini ialah: “Bagaimaimana implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun?”

C. Tujuan Penelitian

Mengikuti rumusan masalah, tujuan penelitian ini ialah: untuk mengetahui bagaimana implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak 3-4 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menyediakan manfaat teoritis maupun praktis, yakni.

1. Secara Teoritis

Menambahkan wawasan dan pengetahuan tentang metode stimulas perkembangan bahasa pada anak usia dan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya berkaitan dengan pemanfaatan APE untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

2. Secara Pratis

- a. Bagi peserta didik, mendapatkan informasi dan panduan praktis mengenai cara efektif menggunakan flash card untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

- b. Bagi guru, sebagai bahan intropeksi dan perimbangan dalam mengidentifikasi tahapan, hambatan serta faktor perkembangan bahasa anak usia dini.
- c. Bagi orang tua, peran penting orang tua perlu memahami memilih jenis aktifitas bermain terutama dalam mengenalkan angka sesuai minat dan kemampuan anak. Dengan begitu, aktivitas tersebut akan lebih bermanfaat bagi perkembangan mereka. Lebih lanjut, diharapkan ini juga dapat membuka kesadaran orang tua tentang betapa pentingnya bermain untuk anak.
- d. Bagi penelitian, menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang terkait dengan Pendidikan anak usia dini dan penerapan APE.

E. Batasan Penelitian

Supaya pembahasan permasalahan tidak melebar dan kompleks, penulis perlu memberikan batasan penelitian. Hal ini dilakukan supaya penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan. Batasan masalah pada penelitian ini yakni fokus meneliti pada Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card* dalam menstimulasi perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

F. Definisi Operasional

Agar memudahkan pemahaman topik penelitian ini dan mencari tahu, peneliti perlu memperjelas konsep-konsep yang terkait dengan topik penelitian ini, yakni mencakup:

1. Alat Permainan Edukatif *Flash Card*

Flash card ialah kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau simbol yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami atau mengaitkan informasi dengan gambar yang ditampilkan

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun

Capaian perkembangan bahasa pada anak usia 3-4 tahun diantaranya; Anak dapat memahami instruksi yang melibatkan dua atau tiga langkah, menyebutkan berbagai hal yang dikenalnya, menyebutkan nama depan, usia, dan jenis kelamin, serta menyebutkan nama temannya. Anak juga bisa melakukan percakapan dengan menggunakan dua hingga tiga kalimat, bernyanyi, dan menceritakan atau mengulang cerita yang didengarnya.

3. Karakteristik Anak 3-4 Tahun

Anak pada usia 3-4 tahun umumnya sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan, memiliki pemahaman bahasa yang semakin baik, dan mengalami perkembangan kognitif yang pesat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Alat Permainan Edukatif *Flash Card*

1. Pengertian Alat Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) ialah segala bentuk sarana yang mengandung nilai edukatif yang bisa dimanfaatkan anak untuk bermain sambil belajar. APE bertujuan untuk membantu perkembangan anak secara optimal sesuai usia dan tahap pertumbuhannya, serta mendukung pengembangan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan sosial (Seotjing, 2016). Sederhananya, APE ialah media pembelajaran yang mengandung nilai edukatif untuk menumbuhkan minat dan bakat anak.

APE memegang peran yang krusial dalam proses belajar anak usia dini. (Andang, 2006) menyebutkan sejumlah alasan terkait pentingnya APE bagi anak usia dini, yakni mencakup:

- a. Mampu membantu anak mengembangkan potensi dirinya.
- b. Mampu mendorong peningkatan kemampuan komunikasi anak.
- c. Mampu mendorong anak menciptakan variasi permainan atau berinovasi dari yang sudah ada.
- d. Mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak.
- e. Mampu membantu anak mengenali perasaannya
- f. Membuat anak menjadi lebih percaya diri.
- g. Mampu merangsang kreativitas anak.
- h. Mampu melatih keterampilan bahasa anak.

2. Pengertian *Flash Card*

Flash card ialah kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol yang dirancang untuk membantu peserta didik mengingat atau memahami sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut. Umumnya, ukuran *flash card* kisaran 8 x 12 cm, namun bisa disesuaikan dengan ukuran kelas yang akan diajarkan (Arsyad, 2009). Sementara itu, (Wahyuni, 2020) menyebutkan bahwasanya *flash card* termasuk di antara APE berbentuk kartu yang memuat gambar dan kata. Kartu ini sengaja dibuat oleh guru guna menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, serta memperluas kosakata.

Meski sederhana, *flash card* sangat berguna untuk memperkenalkan dan memperkuat penguasaan kosa kata. (Sudjana, 2018) menyebutkan manfaat flash card, di antaranya:

1. Membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas lewat visualisasi,
2. Mendorong variasi dalam metode mengajar, tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan, sehingga suasana kelas tetap menarik dan guru tidak cepat lelah,
3. Membuat siswa lebih aktif belajar, bukan hanya mendengarkan, melainkan juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, atau lainnya,

4. Menjadi alat bantu sekaligus stimulus yang mendorong siswa untuk merespons sesuai keinginannya.

Selain itu ada beberapa Menurut para ahli penggunaan *flash card* yaitu:

1. Rutinitas Harian

Menurut (Hart, 1995), memasukkan kartu flash ke dalam aktivitas sehari-hari anak sangat efektif untuk memperkenalkan mereka dengan kata-kata baru yang terkait dengan aktivitas sehari-hari. Mereka menemukan bahwa pengulangan dan pengenalan kata selama aktivitas sehari-hari dapat secara signifikan meningkatkan kosa kata anak.

2. Permainan Interaktif

Menurut (Jones, 2012) menjelaskan bahwa permainan interaktif seperti memory game, di mana anak mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai, tidak sekadar meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak melainkan juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Aktivitas ini membantu memperkuat daya ingat dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

3. Labeling

Menurut (Patmonodewo, 2008), menempelkan *flash card* pada hal-hal di rumah dapat membantu anak mengenali kata-kata dengan objek nyata. Teknik labeling ini meningkatkan kemampuan pengenalan kata dan mendukung pembelajaran kontekstual.

4. Pengulangan Teratur

Menurut penelitian oleh (Yoshii, 2002) Penggunaan *flash card* secara teratur dan berulang membantu anak mengingat kata-kata baru,. Pengulangan dianggap penting untuk pembelajaran bahasa karena membantu anak mengingat dan menguasai kosa kata baru dengan lebih mudah.

5. Aktivitas Kelompok

Menurut Jones (2012), penggunaan *flash card* dalam aktivitas kelompok di kelas dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa. Guru dapat membagi anak-anak menjadi kelompok kecil dan memberi mereka 1 set *flash card* untuk dimainkan bersama; ini akan meningkatkan keterampilan bahasa dan sosial siswa.

6. Pengajaran Terarah

Menurut (Lemay, 2002), Dalam sesi pengajaran terarah, *flash card* dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep baru. guru dapat menggunakan *flash card* sebagai alat bantu visual untuk menjelaskan istilah atau konsep baru sebelum memberikan penjelasan lebih rinci, yang meningkatkan pemahaman dan retensi informasi anak.

7. Penilaian Berkelanjutan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Toth, 1995), *Flash card* dapat digunakan sebagai alat penilaian informal untuk melihat bagaimana anak-anak menanggapi dan mengenali kata-kata yang ditunjukkan. Ini memungkinkan penilaian terus menerus perkembangan bahasa anak tanpa tekanan formal.

8. Aktivitas Berbasis Proyek

Menurut (Jones, 2012) juga menyarankan untuk memasukkan *flash cards* ke dalam proyek belajar yang melibatkan kreativitas dan aplikasi praktis. Misalnya, anak-anak dapat membuat buku mini di mana mereka harus memilih *flash card* dengan kata-kata tertentu dan membangun cerita dari kata-kata tersebut. Aktivitas ini memadukan pembelajaran bahasa dengan pengembangan keterampilan kreatif dan naratif.

B. Perkembangan Bahasa Anak

1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa termasuk di antara komponen penting dalam perkembangan anak. Selain berfungsi sebagai media untuk menyampaikan dan mengajukan pertanyaan, bahasa juga membentuk konsep dalam berbagai kategori berpikir. Perkembangan bahasa anak dimulai dari kemampuan mengekspresikan suara, kemudian perlahan beranjak ke kemampuan berkomunikasi melalui gerakan atau isyarat untuk menyampaikan keinginannya, lalu berkembang menjadi komunikasi melalui ucapan yang semakin jelas dan tepat." Tahapan perkembangan ini menunjukkan peningkatan kemampuan dan keterampilan anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kemampuan anak untuk membayangkan tantangan benda atau objek lainnya secara mental tanpa memilikinya secara fisik adalah bagian dari

fungsi simbolis. Oleh karena itu, fungsi simbolis juga memainkan peran dalam perkembangan bahasa anak usia dini pada tahap ini (Patmonodewo, 2008).

Menurut Bruner (dalam Susanto, 2022), tiga tahap dilalui oleh anak dari konkret ke abstrak: yaitu enaktif, iconic, dan simbolik. Pada tahap penaktif, anak berinteraksi dengan berbagai benda, orang, dan peristiwa. Dari interaksi mereka, mereka belajar nama dan merekam ciri-ciri benda dan peristiwa. Oleh karena itu, anak-anak usia 2-4 Tahun sering bertanya, "Apa itu?" dan "Apa ini?" Sangat penting bagi anak-anak untuk mengenal nama benda sehingga mereka dapat mulai memahami hubungan antara benda dan simbol yang menyertainya. Anak-anak mulai belajar membuat simbol dengan benda pada proses iconic. Proses ini terjadi saat anak-anak mengembangkan konsep. Anak-anak belajar tentang hal-hal seperti gelas, air, dan minum selama proses ini. Kelak, mereka akan lebih mampu menggabungkan ide-ide menjadi lebih kompleks, seperti "minum air dengan gelas".

Dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini* karya (Susanto, 2022) dijelaskan bahwasanya secara umum perkembangan bahasa pada anak terbagi dalam beberapa tahapan berdasarkan usia. Setiap tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang beragam, yakni mencakup:

- 1) Tahap I (pralingustik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:

- a. Tahap meraban-1 (pralingustik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan Mukai menangis, tertawa, dan emmnjerit.
 - b. Tahap meraban-2 (pralingustik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (linguistik) terdiri dari dua tahap yaitu:
- a. Holafistik (1 tahun), di mana anak mulai menggunakan satu kata untuk menyampaikan makna dari keseluruhan kalimat. Di fase ini, kosakata anak umumnya sudah mencapai hampir 50 kata.
 - b. Frasa (1-2 tahun), ditandai dengan kemampuan anak mengucapkan dua kata dalam satu kalimat. Pada fase ini, jumlah kosakata mereka biasanya berkisar 50 - 100 kata.
- 3) Tahap III pengembangan tata bahasa adalah tahap di mana anak-anak sudah dapat membuat kata-kata, seperti telegram, pada usia 3,4,5 tahun. Anak-anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat berdasarkan elemen pengemangan tata bahasa seperti S-P-O
- 4) Tahap IV atau tata bahasa menjelang dewasa dikenal sebagai kemampuan menggabungkan kata-kata sederhana dan kompleks.

Tahap perkembangan bahasa pada anak dibagi menjadi beberapa tahap perkembangan menurut Vygotsky dan Piaget (Gusmayanti, 2021) membagi tahap perkembangan bahasa sebagai berikut:

- a. Tahap pralinguistik (meraba) dimulai sejak usia 0 - 0,5 bulan. Pada masa ini, anak mulai mengoceh melalui suara melodis.
- b. Tahap pralinguistik kedua terjadi pada usia 0,5 - 1 tahun. Pada tahap ini, anak mulai aktif berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga masa ini menjadi sangat menyenangkan bagi anak.
- c. Tahap linguistik I (1 - 2 tahun), anak mulai aktif mengeluarkan bunyi-bunyi yang memiliki makna. Biasanya mereka mengucapkan satu kata yang mewakili keinginan atau maksud tertentu.
- d. Tahap linguistik II (2 - 3 tahun), anak mulai mengucapkan rangkaian holofrasa secara lebih cepat.
- e. Tahap linguistik II (3 - 4 tahun), anak mulai dapat berinteraksi secara verbal dengan teman sebaya, memperkaya pengetahuan dan kosakata mereka melalui percakapan yang aktif.
- f. Tahap linguistic IV (4-5 Tahun) Pada tahap ini, perkembangan bahasa anak sudah mulai menerapkan struktur tata bahasa dan kalimat yang agak kompleks, seperti kalimat majemuk sederhana, misalnya: "Ibu beli sayur dan krupuk." "Ayo nyanyi dan nari." Ada berbagai jenis kalimat, termasuk perintah, pernyataan, dan berita. Kemampuan anak untuk lebih bebas menunjukkan munculnya kalimat-kalimat kompleks tersebut.
- g. Tahap linguistik V (5-11 Tahun) Pada tahap perkembangan ini, sejak usia lima tahun, anak biasanya telah menguasai unsur-unsur sintaksis bahasa ibunya dan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi

dengan baik, dan bahasa yang cukup produktif. Namun, penguasaan kosa kata mereka masih terbatas, tetapi terus berkembang dengan cepat dan pesat seiring bertambahnya usia. Setelah perkembangan bahasa sekolah dasar, bahasa tulis atau keaksaraan dimulai pada tahap berikutnya

Menurut (Hasim, 2018) anak-anak telah belajar menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan, seperti bercanda dan menghibur diri. Hampir sama dengan tahap perkembangan bahasa yang telah diuraikan. Bahasa adalah sistem simbol untuk berkomunikasi yang terdiri dari fonologi (unit suara), morfologi (unit arit), sintakisis (tata bahasa), semantil (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan). Dengan bahasa, seseorang dapat berkomunikasi maksud, tujuan, pemikiran, dan perasaan mereka kepada orang lain.

2. Kemampuan Dasar Bahasa Anak 3-4 Tahun

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, kemampuan dasar bahasa yang perlu dikembangkan pada anak usia 3-4 tahun mencakup dua komponen, yakni kemampuan reseptif (menerima bahasa) dan kemampuan ekspresif (mengungkapkan bahasa). Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun mengikuti standar PAUD (Kemendiknas, 2009).

Tabel 2.1 Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun
----------------------	---

Bahasa	a. Menerima Bahasa	1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja, lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik.
	b. Mengungkapkan Bahasa	1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (saya ingin main bola). 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana

Mengenai kemampuan dasar bahasa yang ini, Catron dan Allen (dalam Winda, 2014) mengemukakan tugas perkembangan anak usia 3—4 tahun sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kemampuan Komunikasi Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun

Aspek	Karakteristik Perkembangan (Usia 3 - 3,5 Tahun)	Karakteristik Perkembangan (Usia 3,5 – 4 Tahun)
Komunikasi	• Menyebut nama depan dan nama belakangnya.	• Menyanyikan lagu sederhana.
	• Menyebutkan tiga kejadian/peristiwa umum.	• Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.
	• Menceritakan pengalaman sederhana.	• Bercerita dengan menggunakan gambar.
	• Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.	• Mampu menjawab pertanyaan. "Jika ... lalu apa?"
	• Mulai mengajukan pertanyaan yang terencana dan tidak spontan.	• Mampu menyampaikan pesan lisan yang singkat.
	• Konsisten dalam menggunakan kalimat	

	lengkap.	
--	----------	--

C. Karakteristik Anak Usia 3-4 Tahun

1. Pengertian Anak

Mengacu pada Undang-Undang Perlindungan Anak UU RI Nomor 32 Tahun, (2002) Bab 1 Pasal 1, anak didefinisikan sebagai individu yang belum berusia 18 tahun, termasuk mereka yang masih dalam kandungan. Sementara itu, dalam (UU Sisdiknas No. 20 tahun, 2003) Pasal 28 ayat 1, kisaran usia anak usia dini ialah 0-6 tahun yang didefinisikan dalam pernyataan: pendidikan anak usia dini ialah sebuah upaya pembinaan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan fisik dan mental mereka serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Di lain sisi, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menerangkan bahwasanya anak usia dini ialah mereka yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, baik yang sudah terdaftar di lembaga pendidikan PAUD maupun yang belum.

Suryana, (2007) menerangkan bahwasanya anak usia dini yakni mereka yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Di masa ini, perkembangan karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak ditentukan. Sementara itu, (NAEYC) National Association for The Education of Young Children, (2017) menyebutkan bahwasanya anak usia dini merujuk pada individu yang berada dalam interval usia 0 hingga 8 tahun. Definisi ini menggambarkan anak usia dini sebagai kelompok yang tengah mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan.

Dari berbagai definisi yang ada, diambil kesimpulan bahwasanya anak usia dini ialah individu yang berusia di bawah 6 tahun, termasuk mereka yang masih dalam kandungan. Anak-anak pada usia ini sedang melalui proses perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektual, baik yang mendapatkan layanan pendidikan maupun yang tidak terlayani di lembaga PAUD.

2. Karakteristik Anak Usia 3-4

Banyak literatur yang membahas mengenai anak usia 3-4 tahun. Meskipun setiap anak berkembang dengan cara yang unik, mereka tetap melewati tahap perkembangan yang dapat diperkirakan. Pada setiap tahap ini, terdapat ciri-ciri umum yang dapat ditemukan pada anak-anak seusia tersebut. Coughlin (dalam Winda, 2014) menyebutkan ciri-ciri umum pada anak usia 3-4 tahun, yakni:

- a. Bersemangat dan menawan, tetapi kasar.
- b. Kesulitan membedakan khayalan dengan kenyataan.
- c. Mulai memahami bahwa tindakan mereka memiliki konsekuensi serta mulai belajar menetapkan batasan.
- d. Dapat bekerja sama untuk waktu singkat, tetapi kemudian menjadi pengatur dan penuntut.
- e. Mengembangkan kemampuan bahasa secara cepat (dari bahasa bayi ke paragraf deskriptif).

- f. Acap kali berbicara pada diri sendiri dengan suara keras ketika sedang memecahkan masalah atau melakukan suatu kegiatan.
- g. Permainan mereka bersifat sosial dan sekaligus paralel.
- h. Memiliki tenaga yang besar, tetapi rentang konsentrasinya pendek.

Ciri-ciri umum anak usia 4 tahun :

- a. Kerap merasa tidak ada yang bisa mengalahkan mereka dan siap menghadapi tantangan baru.
- b. Permainannya bersifat kooperatif.
- c. Mulai menunjukkan empati terhadap orang lain.
- d. Mulai dapat berbicara terkait perasaan sendiri dan orang lain.
- e. Menguji batasan-batasan dan merasionalisasikan perilaku mereka.
- f. Merasa nyaman berbohong, tetapi marah jika orang dewasa ingkar.
- g. Rentang konsentrasi pendek, tetapi ahli dalam pemecahan masalah dan dapat memusatkan perhatian untuk periode yang cukup lama jika mendapati topik yang menarik.
- h. Sangat tertarik pada tubuhnya sendiri dan orang lain.
- i. Menjadi "hanyut" dengan luka.
- j. Memiliki banyak ketakutan dan mengalami mimpi-mimpi buruk.
- k. Mengembangkan keterampilan motorik kasar dan senam fisik yang tiada hentinya seakan-akan energi mereka tidak ada habisnya.
- l. Mengembangkan kosakata dan menggunakan susunan kalimat yang sempurna serta tata bahasa yang lebih rumit

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis antara lain :

Pertama Novita, (2021) dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Flash Card* Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 01 Cakru Kencong Tahun Ajaran 2021-2022. Melalui penelitian Kualitatif deskriptif hasil penelitian ini, yakni bahwa media *flash card* bermanfaat untuk mengembangkan bahasa anak. Dari media anak bisa menambah kosa kata, motorik halus, koordinasi tangan dan mata, dan melatih daya ingat anak. penggunaan alat permainan edukatif *flash card* untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B di TK Dewi Masyithoh 01 sangat efektif dan efisien. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan dari peserta didik pada awal penggunaan alat peraga dan setelah ada perubahan dalam pembuatan alat peraga edukatif.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian ini terhadap penelitian penulis. Yaitu kedua penelitian sama-sama membahas tentang alat permainan edukatif *flash card* yang bisa meningkatkan perkembangan bahasa anak, sama-sama mengambil metode penelitian kualitatif deskriptif dan perbedaanya terletak pada bentuk pertanyaannya serta sampel yang digunakan untuk subjek anak berusia 3-4 tahun.

Tinjauan Kedua, oleh Mariyani, (2019). Yang berjudul : *Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Penggunaan Media Flash Card Di TK IT Al-Kautsar Kota Bengkulu*. Hasil penelitian ini menunjukkan guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum proses belajar mengajar. Guru TK IT Al-Kautsar mengembangkan bahasa anak dengan menggunakan media *flash card* untuk anak bisa berkomunikasi kepada orang lain. Anak di TK IT Al-Kautsar telah bisa mengenal identitas dirinya sendiri. Dari pertemuan pertama masih ada anak yang belum bisa membedakan huruf, pertemuan selanjutnya anak telah bisa mengenal huruf dengan stimulasi oleh guru. Maka perkembangan bahasa dapat berkembang sesuai tingkat perkembangannya. Dalam penggunaan media *flash card* ini telah diterapkan oleh guru di TK IT Al-Kautsar Kota Bengkulu dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan bahasa anak.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan diantara penelitian ini dan penulis. Persamaan yang timbul yaitu perencanaan dan pelaksanaan bagaimana media *flash card* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaannya terletak pada pengumpulan data hanya bersumber pada guru kelas serta jumlah anak dalam penelitian adalah 7 orang anak.

Tinjauan ke tiga. Penelitian relevan lainnya oleh Arma, (2023). Yang berjudul : *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pengenalan Kata pada Anak Kelompok B di TK IT Asy- Syifa Bener Meriah*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berpengaruh dalam mengenalkan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah. Dibuktikan dengan hasil uji independen sampel test dengan perolehan nilai $.412 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan dari jurnal penelitian tersebut, perbedaan dan persamaan dari peneliti dan penulis yaitu persamaannya terletak pada penelitian yang saya kerjakan dengan penelitian-penelitian diatas yaitu terletak pada bagaimana alat permainan edukatif *flash card* dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode yang digunakan penulis adalah kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan datanya dengan wawancara dan studi dokumentasi yang terkait dengan permasalahan pada penelitian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Moleong, 2017) bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

Selain itu, Sugiyono, (2016) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-

kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif (Margono, 2016).

Metode yang dipakai dalam mengumpulkan data adalah metode deskriptif analitik yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3- 25 Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 hingga bulan September 2024

C. Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Pengertian obyek penelitian yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016).

Nilai, skor atau ukuran yang berbeda untuk unit atau individu yang berbeda atau merupakan konsep yang lebih dari satu nilai. Objek penelitian ini adalah anak-anak yang nantinya merujuk kepada

implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun.

Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Objek Yang Di Teliti

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	AS	P	Anak
2.	CC	P	Anak
3.	KH	P	Anak
4.	KR	L	Anak
5.	RY	L	Anak
6.	AT	L	Anak
7.	AD	P	Anak

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian yang menjadi subjek adalah narasumber yang nantinya diminta informasi yang memiliki kaitannya dengan penelitian. Untuk subjek tersebut yaitu guru kelas Bintang di Tk Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Tabel 3.2 Nama Subjek Sebagai Narasumber

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	RW	P	Guru Kelas

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informan dalam penelitian, adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

metode observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki Sugiyono, (2016). Dalam pengumpulan metode observasi ini peneliti menggunakan bentuk observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku tampak. Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap implementasi alat permainan edukatif *Flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Anak
Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card* Dalam
Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda**

Nama Anak :					
Usia :					
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal				

Permainan Edukatif Media <i>Flash card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci				
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci				
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan				
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci				
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci				
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.				
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci				
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.				
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar				
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>				
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Penulis menggunakan metode pencatatan *behavioral checklist*.

Behavioral checklist atau biasa disebut *checklist*, merupakan metode

pencatatan observasi yang mampu memberikan keterangan mengenai muncul atau tidaknya perilaku yang diobservasi dengan memberikan tanda *check* (✓) jika perilaku yang diobservasikan muncul. Begitu perilaku yang diobservasi, dimunculkan oleh *observer*, maka *observer* langsung memberikan tanda *check* (✓) pada kolom perilaku yang dimunculkan tersebut. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam metode ini adalah pedoman observasi sebagai dasar dalam melakukan observasi dilokasi penelitian (Widiasavitri et, el., 2016).

1. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu (Margono, 2016). Peneliti menggunakan wawancara langsung dengan informan (Guru) secara mendalam karena peneliti ingin mengetahui secara menyeluruh mengenai implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara
Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card* Dalam
Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak Dini Usia 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar

Variabel Penelitian	Dimensi	Aspek Yang Di ungkap	Pertanyaan
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash</i>	Pembukaan	Peneliti memperkenalkan diri dan meminta persetujuan subjek untuk memulai wawancara.	
	Identitas	Mengungkap latar belakang subjek	1. Nama Subjek 2. Umur Subjek 3. Status Subjek dalam sekolah

Card Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak			4. Alamat tempat tinggal
	Penggunaan media <i>flash card</i> dalam mestimulus perkembangan bahas anak	Subjek mengungkapkan Penggunaan media <i>flash card</i> dalam mestimulus perkembangan bahas anak	1. Menurut ibu bagaimana penggunaan alat permainan edukatif <i>Flash card</i> dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak? 2. Menurut ibu apakah media <i>flash card</i> efektif dalam mengembangkan bahasa anak
	Pelaksanaan permainan edukatif <i>flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	Mengungkapkan alat permainan yang digunakan dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	1. Dalam pelaksanaannya apakah permainan edukatif <i>flash card</i> dapat menstimulus perkembangan bahasa anak? 95 pelaksanaan kegiatan an edukatif <i>flash card</i> tersebut dapat memunculkan bahasa anak?
	Metode/ tahap-tahap kegiatan <i>flash card</i>	Mengungkapkan bagaimana metode/tahap-tahap yang dapat dilakukan untuk permainan edukatif <i>flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	1. Melalui metode bercerita bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak menyusun huruf melalui media <i>flash card</i> ? 2. Bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak Membaca melalui gambar pada media <i>flash card</i>? 3. Bagaimana cara guru memastikan anak mudah memahami permainan edukatif <i>flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak
	Evaluasi	Mengungkapkan solusi dan bagaimana cara permainan	1. Bagaimana cara guru memberikan stimulasi agar bahasa anak bisa berkembang?

		edukatif <i>Flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	
	penutup	Peneliti mengakhiri proses wawancara dan mengucapkan terima kasih	

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono, (2016) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan mempelajari materi tekstual, visual, dan elektronik. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi melengkapi penggunaan teknik wawancara dan observasi maka hasil wawancara akan lebih dapat diandalkan.

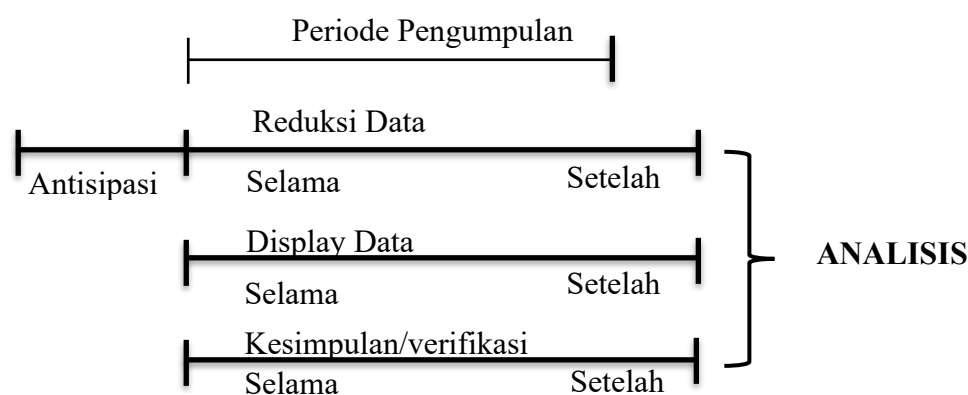
Dokumentasi digunakan sebagai sumber data sekunder atau pelengkap dan dijadikan sebagai bukti bahwa peneliti benar melaksanakan penelitian dan melakukan wawancara serta observasi.

E. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data setelah selesai

pengumpulan data dalam periode tertentu. Selain itu, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Menurut Miles dan Huberman (dalam Alhogbi et al., 2017) menyatakan Langkah-langkah analisis data ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Analisis Data



Gambar 3.2. Komponen dalam analisis Data *Flow Model*. (Sumber Miles dan Huberman (dalam Alhogbi dkk, 2017))

Tahapan reduksi data dilakukan untuk mereduksi data-data yang diperoleh lapangan. Dalam penelitian ini berarti data dari hasil Wawancara yang telah terkumpul kemudian dirangkum, membuang yang tidak perlu dan memfokuskan hal-hal yang berkaitan implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 Tahun di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

2. *Data Display* (Panyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan

sejenisnya. Dengan display data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Langkah kedua adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian ini dengan menguraikan hasil penelitian yang telah didapat dengan teks naratif, sehingga peneliti dapat menyajikan data dengan sistematis dan substantif. Maka dalam hal ini peneliti menyajikan data dengan memilih data yang sesuai dengan penelitian tersebut.

3. *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti menarik kesimpulan dengan didukung oleh bukti-bukti data yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan guna mengumpulkan data, sehingga kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data, ada empat kriteria dalam menetapkan keabsahan data yaitu : kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), kepastian (*confirmability*) dan Triangulasi. lebih jelasnya keempat kriteria tersebut kami jelaskan sebagai berikut :

- a. Kepercayaan (*credibility*) Pada dasarnya kriteria ini menggantikan konsep validitas internal dari penelitian nonkualitatif, dimana kriteria ini berfungsi untuk melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat

kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

- b. Keteralihan (*transferability*) Keteralihan ini bergantung pada kesamaan antara konteks pengirim dan penerima, untuk itulah peneliti harus mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks tersebut dengan cara menyediakan data deskriptif secukupnya dengan uraian yang rinci.
- c. Kebergantungan (*dependability*) Pada dasarnya substansi kriteria ini sama dengan realibilitas dalam penelitian nonkualitatif. Tetapi konsep kebergantungan lebih luas daripada realibilitas karena peninjauannya dari segi bahwa konsep itu memperhitungkan segala-galanya, yaitu yang ada pada realibilitas ditambah faktor-faktor lain yang tersangkut.
- d. Kepastian (*confirmability*) Kriteria ini berasal dari konsep objektivitas pada penelitian nonkualitatif. Tetapi karena dalam penelitian nonkualitatif terdapat perlawanan makna antara objektif dan subjektif secara nyata yaitu jika objektif itu berarti dapat dipercaya, faktual, dan dapat dipastikan, sedangkan subjektif berarti tidak dapat dipercaya atau melenceng, maka penelitian kualitatif mengalihkan istilah objektivitas menjadi kepastian
- e. Triangulasi. Peneliti menggunakan serangkaian prosedur yang disebut triangulasi untuk meningkatkan vasilidasi penelitian mereka. Secara garis besar, triangulasi melibatkan atau mengambil perspektif yang berbeda atau memeriksa kesimpulan dari berbagai kemungkinan peneliti menilai

apakah terdapat cukup jenis data yang sesuai untuk memberikan jawaban akurat terhadap topik penelitian (Sarief, 2023). Triangulasi sumber dan metode digunakan oleh peneliti.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber meliputi konfirmasi informasi dari beberapa sumber dan digunakan untuk menilai kejelasan data. Data dari beberapa sumber ini harus dijelaskan dan dikumpulkan dengan pendapat yang sama atau berbeda serta sumber-sumber tersebut.

2) Triangulasi Teknik

Untuk menguji data terhadap sumber penelitian yang sama dengan menggunakan beberapa metodologi, digunakan triangulasi metodologi untuk memastikan kebenaran data.

Berdasarkan keterangan tersebut, maka setiap tahap dalam proses dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen-dokumen yang didapatkan dengan melalui metode wawancara yang didukung dengan dokumentasi agar mendapatkan sumber data (Sugiyono, 2016).

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap yang pertama dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang diteliti, yaitu peneliti melakukan perumusan masalah dan menentukan tujuan yang akan dicapai dari peneliti tersebut, setelah berhasil mengidentifikasi masalah. Langkah selanjutnya peneliti melakukan observasi untuk menentukan variable dan masalah penelitian karena penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Peneliti melakukan studi literature untuk mencari, mempelajari dan memahami literature yang relevan mengenai teori maupun data-data yang terkait dari buku bacaan jurnal atau hasil penelitian terlebih dahulu melalui skripsi maupun karya ilmiah.

Tahap kedua peneliti mencari sasaran penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Karena peneliti ingin meneliti tentang analisis implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun di TK Sanggar

Kegiatan Belajar. Maka peneliti mencari data kesekolah langsung sebagai sasaran penelitian ini dengan berbagai alasan yang telah dikemukakan di latar belakang penelitian bab sebelumnya.

Tahap ketiga peneliti menyusun desain penelitian, karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka desain penelitian memfokuskan pada analisis beberapa langkah yang dilakukan dalam analisis penelitian ini yaitu mengelola dan mempersiapkan data untuk dianalisis, membaca keseluruhan data, dan menganalisis lebih detail dengan mencoding data.

Tahap keempat yaitu peneliti harus memenuhi dengan prosedur perijinan penelitian, artinya peneliti harus memberikan atau mengajukan surat sebagai bukti bahwa sampel bersedia menjadi subyek dalam penelitian ini tanpa dengan paksaan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian yaitu persiapan Wawancara dan Observasi. Peneliti melakukan Wawancara dan Observasi di TK Sangar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. dan mendapatkan 2 narasumber yaitu guru kelas Ibu RW dan anak 3-4 tahun. Peneliti melaksanakan wawancara secara bertatap muka langsung. Setelah wawancara, di dapatkanlah data hasil wawancara dari guru dan anak tersebut yang dalam penelitian ini sebagai subyek dan objek penelitian. Selama dalam proses wawancara peneliti mengambil dokumentasi sebagai bukti pendukung penelitian.

a. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda sesuai dengan penelitian yang sebelumnya yang sudah diambil. dan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi di sekolah subjek di hari yang berbeda.

b. Prosedur Pengambilan Data

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak Agustus sampai dengan November 2024. Subjek yang akan dijadikan responden adalah subjek yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu ibu guru dan siswanya yang berusia 3-4 tahun, yang kemudian dilanjutkan dengan membuat laporan hasil penelitian.

c. Manajemen Data

Penelitian ini membuat pertanyaan-pertanyaan yang menggunakan aspek-aspek yang sudah ditentukan peneliti sesuai dengan judul skripsi yang berhubungan dengan analisis implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak 3-4 tahun. Hasil data wawancara akan disesuaikan dengan data-data yang akan dicari dan digali.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian membahas tentang kegiatan diskripsi hasil obesrvasi dan wawancara guru yang peneliti lakukan. Data dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu data hasil observasi awal anak sebelum dilakukan

implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak dan observasi setelah dilakukannya penelitian.

Observasi dalam penelitian ini memfokuskan implementasi alat permainan edukatif *flash card* yang gunanya dapat menstimulus perkembangan bahasa anak terutama anak usia 3-4 tahun.

1. Observasi Kondisi Awal Anak Sebelum dilakukan Implementasi

Belajar sesuatu tidak harus dengan membaca buku, apalagi untuk anak-anak yang belum bisa membaca dan baru mengenal gambar dan bentuk. Ada metode belajar yang bisa digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya mengenalkan bahasa kepada anak yaitu melalui media edukatif *flash card*.

Flash card, selain murah dan bisa dibuat sendiri, ternyata juga bisa diaplikasikan dalam dunia pendidikan yaitu sekolah. Aristoteles (dalam Djuwita, 2018) berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang mengingat banyaknya bukti tentang pentingnya pendidikan dini maka anak perlu diberikan rangsangan-rangsangan, dorongan-dorongan, dan dukungan berupa program kegiatan yang terencana, bermanfaat, dan yang menyenangkan. Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak (Uminar et al., 2023)

Menurut Sugiyono (2016), Observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap Guru dengan menggunakan model observasi partisipasi pasif (*non-participan*) yaitu peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, akan tetapi peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Tahap dalam melakukan observasi terhadap Guru yaitu peneliti mengamati aktivitas anak ketika melakukan kegiatan senam irama. observasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Daftar Nama Anak Yang Di Observasi

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan	Tanggal Observasi Awal	Tempat Observasi
1	AD	P	Anak	Tanggal 9-12 September 2024	TK
2	AS	P	Anak		Sanggar
3	AT	L	Anak		Kegiatan
4	AZ	P	Anak		Belajar
5	CC	P	Anak		Kota
6	KR	L	Anak		Samarinda
7	RY	L	Anak		

Sumber Data Observasi

Pada observasi awal sebelum adanya implementasi dilakukan, peneliti dapat melihat bahwa kegiatan untuk perkembangan bahasa anak masih belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan beberapa anak masih belum fokus dan cenderung masih belum memahami apa yang diajarkan oleh gurunya.

a. Observasi Pertama

Guna memperoleh data yang lebih valid pada hari Senin, 9 September 2024 peneliti melakukan observasi terkait implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun melalui metode bercerita. Subjek ibu RW selaku guru wali kelas

bintang berupaya melakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan media *flash card* guna melatih perkembangan bahasa anak dengan melakukan tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1) Perencanaan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, semua pendidik diwajibkan terlebih dahulu membuat rancangan kegiatan atau sebuah perencanaan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kurikulum di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Adapun tahap persiapan yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut :

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik setiap hari atau sesuai dengan program lembaga. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mempertimbangkan kurikulum yang ada yaitu kurikulum merdeka belajar dan mengidentifikasi konsep atau topik pembelajaran yang dapat dijelaskan serta diamati secara langsung di lingkungan alam sekitar. RPPH dibuat sebagai pedoman dalam pembelajaran supaya pelaksanaan dapat berjalan dengan baik, maksimal dan mencapai hasil dengan maksimal.

b) Menyiapkan Alat Permainan Edukatif *Flash Card*

Pengertian media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang

ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. (Arsyad, 2009). Guru menyiapkan alat permainan edukatif yang nantinya dapat digunakan oleh anak untuk menstimulus perkembangan bahasa dan tentu saja alat permainan tersebut disesuaikan dengan tema pembelajaran.

c) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah bentuk bahan pembelajaran untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran yang dipakai harus menyesuaikan dengan tema dan topik yang akan diajarkan serta bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak. Materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dengan topik tema “Binatang” dan sub-sub topik yang dibahas adalah Binatang Kesayangan kelinci. Di dalam materi tersebut anak-anak akan mendengarkan materi melalui buku cerita tentang ciri-ciri binatang kesayangan, bagian-bagian tubuh binatang kesayangan, makanan binatang kesayangan, tempat tinggal binatang kesayangan, dan kegiatan bermain dan belajarnya akan menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan perkembangan bahasanya.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahapan untuk melakukan penelitian dalam implementasi alat edukatif *flash card* untuk menstimulus perkembangan bahasa pada anak 3-4 tahun di TK Sanggar Kegiatan

Belajar Kota Samarinda. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka. Pada tahap pelaksanaan ini alat permainan edukatif *flash card* dibagi dalam beberapa kegiatan yaitu kegiatan awal (Pembukaan), kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada saat melakukan pembelajaran di dalam kelas guna untuk menyampaikan dan mengenalkan tentang alat permainan edukatif *flash card*. Topic yang disampaikan yaitu tentang “Binatang”. Adapun sub-sub topik dibahas yaitu tentang “kelinci”. Jadi disini anak diberikan contoh media yang akan digunakan berupa kartu *flash card* gambar kelinci, huruf, angka, dan warna kemudian anak disuruh untuk menyebutkan bagian-bagian kelinci, memasang gambar sesuai warnanya, dan sebagainya sesuai dengan tema kegiatan. Dari kegiatan tersebut diperoleh keefektifan dalam pembelajaran penggunaan alat permainan edukatif *flash card* untuk menstimulus perkembangan kemampuan bahasa anak.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif *flash card* dimulai dari guru menyiapkan media yang akan digunakan yaitu media *flash card*. Kemudian kegiatan diawali dengan baris berbaris lalu masuk. Setelah itu guru menginstruksikan peserta didik untuk membentuk lingkaran, disini guru memimpin doa sebelum kegiatan dimulai, absen pagi dan menjelaskan tentang permainan media *flash card* serta aturan bermainnya.

Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif *flash card* sebagai berikut.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka adalah kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran inti dilaksanakan. Pembukaan dilakukan untuk menyiapkan diri untuk anak dan diharapkan dapat menjadi rangsangan atas materi yang akan disampaikan. Selain itu, kegiatan pembuka juga dapat membangun kedekatan emosional antara guru dan anak. Kegiatan pembuka yang pertama yaitu melakukan kegiatan baris berbaris, masuk kelas berbentuk lingkaran, setelah itu mengucapkan salam dan menanyakan kabar, berdoa sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek, setelah itu menyanyikan lagu sesuai dengan tema, melakukan recalling terhadap tema yang telah dibahas pada hari sebelumnya serta mengenalkan tema pada hari ini, mengenalkan aturan bermain sebelum kegiatan inti dimulai.

b) Kegiatan Inti

kegiatan inti adalah kegiatan yang paling utama dan menjadi bagian pokok dari suatu kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak untuk secara aktif mencari informasi, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Dalam kegiatan ini yang pertama yaitu pengenalan media *flash card*, setelah itu mengenalkan

nama-nama binatang kesayangan, dan melakukan metode bercerita melalui alat permainan edukatif *flash card*.

c) Recalling

Recalling adalah kegiatan harian di akhir pembelajaran. Anak-anak dan guru duduk melingkar, agar semua bisa saling menatap. Satu per satu, dimoderatori guru, anak bergiliran menceritakan pengalamannya selama belajar hari itu. Bukan menghafal materi pembelajaran, tapi terbukti bahwa recalling merupakan sentuhan akhir yang efektif menguatkan memori anak.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir yang dilakukan guru untuk mengakhiri pembelajaran. Dalam kegiatan penutup ini guru harus berupaya untuk mengetahui pembentukan kompetensi dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sekaligus mengakhiri kegiatan pembelajaran. Mengenai kegiatan penutup yaitu, guru menanyakan kembali perasaan anak selama pelajaran berlangsung, apakah anak senang dengan belajar sambil bermain tadi, lalu menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa bersama-sama sebelum pulang.

e) Refleksi Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash card* dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Pada Anak

Dari hasil pengamatan peneliti mengenai perencanaan dan pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus

perkembangan bahasa anak 3-4 tahun di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda, maka dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Refleksi merupakan penyimpulan penuh perhatian dari bahan studi tertentu, pengalaman, ide, atau reaksi spontan untuk mengerti pentingnya lebih mendalam. Inilah proses penonjolan makna dalam pengalaman manusiawi (Meylanda, 2023). Refleksi ini harus menghindarkan kemungkinan timbulnya manipulasi. Setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat diperlukan tahapan refleksi untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga untuk merefleksi dalam implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak.

1) Anak AD

a) Observasi Pertama

hasil observasi awal peneliti pada anak AD akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Senin, 9 September 2024

(c) Waktu : 45 Menit

Penelitian dilakukan pada hari Senin tanggal 9 September di pagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi anak mulai anak masuk disambut oleh gurunya dan anak tidak lupa diajak untuk berpamitan dan bersalaman tidak hanya kepada orang tua tetapi juga gurunya yang

sudah menunggu. Anak tidak lupa juga diajak oleh gurunya untuk mengucapkan salam sebelum masuk gerbang sekolah, duduk dan melepaskan sepatu secara mandiri tanpa dibantu oleh gurunya. Tetapi sebelum masuk anak ini meminta ditemani masuk kelas dengan menarik tangan bundanya tanpa mengatakan apa yang dimau oleh anak AD,` sehingga gurunya inisiatif sendiri untuk mengantar anak AD masuk ke kelasnya. Ketika baris berbaris anak AD dapat mengikuti gerak dan lagu tetapi tidak ikut bernyanyi hanya bertepuk tangan. Sebelum memulai kegiatan belajar biasanya anak-anak akan dibimbing dan diarahkan untuk melakukan kegiatan strestcing atau pemananas agar terstimulasi untuk perkembangan motorik anak. Anak DC kembali hanya mengikuti gerakan tanpa ikut bernyanyi. Setelah itu anak-anak masuk kedalam kelas untuk mengikuti kegiatan belajar mandiri. Didalam kelas sebelum memulai kegiatan anak-anak membaca doa sebelum berkegiatan dan guru satu –persatu mengabsen siswanya dan menanyakan kabar anak dan siapa saja yang tidak masuk sekolah. Tiba guru memanggil anak AD dengan menanyakan kabar. Anak AD merespon dengan suara yang pelan dan ucapan terkadang tidak terlalu jelas. Menurut keterangan dari guru sebenarnya anak AD anak yang sangat aktif berbicara dengan suara lantang ketika berada dirumahnya. Sedang disekolah anak AD dikala merespon bunda saat menjawab pertanyaan atau distimulasi oleh gurunya hampir jarang sekali berbicara. Maka dari itu guru NW

ingin menerapkan metode bercerita dan komunikasi dengan anak melalui permainan edukatif *flash card*.

b) Observasi Kedua

Hasil observasi awal peneliti pada anak AD akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Selasa, 10 September 2024

(c) Waktu : 45 menit

Penelitian dilakukan pada hari Selasa, tanggal 10 September di pagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Pada saat kegiatan belajar anak AD tidak masuk sekolah hingga peneliti hanya bisa mengobservasi pertama saja.

2) Anak AS

a) Observasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak AS akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Senin, 9 September 2024

(c) Waktu : 45 menit

Penelitian dilakukan pada hari Senin, tanggal 9 september di pagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi anak AS mulai masuk sekolah bersama dengan orang tuanya yang kebutulan guru di sekolah tersebut. Anak AS

mengucapkan salam, duduk dan melepaskan sepatunya kemudian masuk kedalam kelas. Anak AS adalah anak yang sangat aktif dan pada saat berbicara pun sudah lancar dengan tata bahasanya sendiri. Anak AS dapat mengucapkan salam, menegur teman dan menyapa teman sebayanya. Anak AS dalam baris berbaris pun sudah padai bertepuk tangan dan bernyanyi mengikuti arahan gurunya. Biasanya sebelum masuk kegiatan belajar anak-anak diberikan kesempatan untuk melakukan strecing berupa gerak dan lagu, menstimulasi dengan berbagai gerakan untuk melatih motorik anak. Pada saat masuk kelas untuk memulai kegiatan belajar anak AS sudah fasih dalam pengucapan berdoa dengan sungguh-sungguh, terkadang disaat ada temannya yang tidak duduk sikap maka anak AS pasti akan bilang kepada gurunya “Bunda... itu si RY tidak duduk sikap..” terlihat memang untuk aspek bahasa pada anak AS sudah nampak pada saat berbicara dengan kosakatanya sendiri, sudah bisa mengungkapkan keinginan serta mampu menyimak apa yang dikatakan oleh gurunya.

3) Anak AT

a) Observasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak AT akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Selasa, 10 September 2024

(c) Waktu : 45 menit

Penelitian dilakukan pada hari Selasa, 10 September di pagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi anak AT datang bersama saudaranya yang juga bersekolah yang sama. Ketika masuk anak AT disambut gurunya dengan guru menstimulasi dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan anak AT hanya merespon dengan mengulurkan tangan dan bersalaman, kemudian anak AT duduk melepaskan sepatu dan menaruhnya dirak sepatu. Anak AT masuk kedalam kelas sambil berlari kemudian bermain bersama teman menaiki mainan panjatan. Ketika hendak turun dari panjatan anak AT meminta bantuan kepada gurunya untuk diturunkan dari panjatan dengan cara menangis anak AT tidak mengucapkan minta tolong atau memanggil bundanya. Anak AT lebih banyak diam saat melakukan sesuatu cenderung menangis bila ingin diminta bantuan. Sehingga guru ingin menstimulasi anak dengan alat permainan edukatif yang gunanya dapat menstimulus perkembangan anak.

4) Anak AZ

a) Observasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak AZ akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Selasa, 10 September 2024

(c) Waktu : 45 Menit

Penelitian dilakukan pada hari Selasa, 10 September dipagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi mulai dari anak AZ datang kesekolah diantar ibunya dengan menggunakan motor, bersaliman kepada orang tuanya serta mengulurkan tangan kepada gurunya tanpa mengucapkan salam. Anak AZ duduk menata sepatunya ke rak sepatu, kemudian temannya AS mengajak AZ untuk masuk kelas dan menaruh tasnya.

Sebelum baris berbaris anak AZ sedang asik bermain lari-larian bersama temannya AS tanpa banyak berbicara hanya merespon dengan senyum dan gerak tubuh saja. Untuk anak AZ menurut keterangan dari gurunya anak AZ memang masih belum bisa berbicara dengan baik tetapi untuk merespon percakapan anak AZ bisa memahami. Sehingga guru ingin menstimulasi anak dengan alat permainan edukatif yang gunanya dapat menstimulus perkembangan anak.

5) Anak CC

a) Observasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak CC akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Rabu, 11 September 2024

(c) Waktu : 45 menit

Penelitian dilakukan pada hari Rabu, 11 September dipagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi anak CC mulai masuk sekolah pamit bersaliman mengucapkan salam kepada orang tua dan guru. Anak CC duduk melepas sepatu sendiri dan menaruhnya di rak sepatu, tas dibawa masuk kedalam kelas. Anak CC menyapa temannya AS dan mengajaknya bermain bersama-sama. Pada saat anak CC bermain dan tidak ditemani oleh temannya atau tidak diajak bermain maka anak CC akan marah dan cemberut lalu akan mengatakan kepada gurunya “ Bunda gak diajakin main sama AS, CC malas ah.. temanan sama AS” Disini peneliti dapat melihat bahwa anak CC anak yang aktif, dapat berbicara dengan lancar dan jelas, bisa menyampaikan sesuatu sesuai dengan apa yang dirasakan oleh anak tersebut tersebut.

6) Anak KR

a) Obesrvasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak KR akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

- (a) Tempat Pelaksanaa : TK Sanggar Kegiatan Belajar
- (b) Hari/ Tanggal : Kamis, 12 Sepetember 2024
- (c) Waktu : 45 menit

Peneliti dilakukan pada hari Kamis, tanggal 12 September dipagi hari di sekolah TK Sanggar Kegiatan Belajar. Peneliti mengobservasi anak mulai dari anak KR datang kesekolah diantar oleh orang tuanya pamit

bersalaman. Disaat mau masuk kesekolah di depan ibu guru sudah menunggu mengucapkan salam, sementara anak KR hanya diam , dan duduk melepas sepatu sendiri dan menaruhnya ke rak sepatu, setelah itu anak KR bergegas masuk kedalam kelas menaruh tasnya, pada saat kegiatan jam pertama guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan stretching yang gunanya menstimulasi dengan berbagai gerakan. Setelah selsai anak-anak masuk kedalam kelas masing-masing dan sebelum dimulai kegiatan belajar, anak terlebih dahulu membaca doa, mengabsen teman yang hadir dan yang tidak datang sekolah. Dalam setiap kegiatan jam pertama yang sudah dilakukan. Peneliti dapat melihat bahwa anak KR dapat mengikuti arahan serta menyimak setiap kegiatan hanya saja ketika berbicara anak KR terkadang kurang merespon dikarenakan lebih asik bermain sendiri.

7) Anak RY

a) Observasi Pertama

Hasil observasi awal peneliti pada anak RY akan diuraikan secara deskriptif sebagai berikut :

(a) Tempat Pelaksanaan : TK Sanggar Kegiatan Belajar

(b) Hari/ Tanggal : Kamis, 12 September 2024

(c) Waktu : 45 menit

Penelitian dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 September dipagi hari di sekolah Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. Peneliti mengobservasi anak RY mulai anak datang kesekolah diantar oleh

orang tuanya, gurunya menyambut diluar mengucapkan salam kepada RY dan anak RY menjawab salam dengan respon yang lambat. Kemudian guru mengarahkan RY untuk menaruh sepatu dan tas kedalam kelas. Menurut keterangan dari gurunya anak RY merupakan anak yang berkebutuhan khusus dimana setiap berbicara terhadap guru maka RY akan berbicara dan berucap lambat atau disebut slowmo. selain itu RY anak yang aktif tidak pernah mau diam dan sangat mudah teralihkn perhatian, maka dari itu dibutuhkan perhatian khusus dari gurunya untuk terus menstimulasi setiap perkembangannya.

2. Hasil Observasi dan Penelitian

Pada dasarnya anak 3-4 tahun di Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda, memiliki perkembangan bahasa yang masih perlu di stimulasi. Hal ini terlihat ketika pada saat anak datang kesekolah sampai melakukan kegiatan belajar, masih ada anak yang belum bisa mengungkapkan keinginan, menyimak maupun merespon dari apa yang diajarkan oleh gurunya. peneliti kemudian melakukan tahapan pembelajaran dengan cara observasi, wawancara serta dokumentasi yang dilaksanakan pada tiga pertemuan yakni tanggal 7, 8, 9 dan 10 Oktober 2024.

Waktu dan tempat dalam pelaksanaan observasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nama Anak dan Informan

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan	Tanggal Observasi	Tempat Observasi
1	AD	P	Anak	7 Oktober 2024	TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda
2	AS	P	Anak		
3	AT	L	Anak		
4	AZ	P	Anak	8 Oktober 2024	
5	CC	P	Anak		
6	KR	L	Anak	9 Oktober 2024	
7	RY	L	Anak	10 Oktober 2024	
8	RW	P	Informan		

Sumber Data Observasi

a. Pertemuan Pertama Senin, 7 Oktober 2024

1) Kegiatan Awal

Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di depan kelas dan diberikan aba-aba untuk berbaris. Setiap anak berbaris sesuai dengan arahan guru. Guru mengajak bernanyi, bergerak dan bertepuk tangan sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh guru. Anak-anak terlihat sangat antusias, walaupun ada beberapa anak yang hanya diam saja. Setelah itu guru memberikan aba-aba kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib. Guru kemudian memilih salah satu anak untuk memimpin duduk yang rapi, berdoa, bernyanyi, lalu mengucapkan salam. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar. Kemudian membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak. Guru bercerita pengalaman anak dan lanjut absensi dan menanyakan kepada anak-anak siapa temannya yang tidak berangkat hari ini.

2) Kegiatan inti

Guru menjelaskan tema yang akan dibahas hari ini. Guru dan anak tanya jawab mengenai apa saja macam-macam binatang kesayangan, anak menyebutkan binatang kesayangan yang mereka ketahui. Kemudian guru menjelaskan tentang binatang kesayangan yang dibahas pada hari ini yaitu binatang “kelinci”. Guru menjelaskan bagaimana ciri-ciri binatang kelinci tersebut melalui bercerita dan anak-anak menyimak cerita dengan sangat antusias. Setelah itu guru mengajak anak menceritakan pengalaman mereka apakah anak-anak mempunyai binatang kesayangan di rumah. Ada beberapa anak yang menjawab pertanyaan dari guru yaitu anak AS, anak CC dan KR. Kemudian guru memperkenalkan dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan alat permainan edukatif *flash card* kepada anak dengan memberikan tugas menyusun kancing sesuai pola huruf atau kata “Kelinci”, menjepit gambar bayangan pada binatang kesayangan dan menyusun huruf-huruf abjad. Dari ketiga permainan tersebut ada beberapa anak yang bisa memilih kegiatan permainan alat edukatif *flash card* yaitu anak AS, CC, KR dan AD, sedangkan anak AT, AZ dan RY dibimbing dan diarahkan terlebih dahulu oleh guru. Pada saat kegiatan belajar dan menggunakan media flash card anak AS bertanya kepada guru “kancingnya warna-warni yah bunda susunnya?” dan anak KR juga bertanya kepada guru “menjepitnya gimana bunda”. Setelah semua kegiatan selesai anak diperbolehkan untuk istirahat, dan makan.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Ada beberapa anak yang bisa menceritakan kembali pengalaman dalam bermain dan belajar menggunakan alat permainan edukatif *flash card* diantaranya anak AS, KR, CC, dan AD sedangkan anak AZ, AT dan RY diberikan stimulasi oleh guru dengan memperlihatkan kembali alat permainan edukatif *flash card* (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), dan diakhir kegiatan guru menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam dan berbaris dengan rapi sebelum pulang.

b. Pertemuan Kedua Selasa, 8 Oktober 2024

1) Kegiatan Awal

Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di depan kelas dan diberikan aba-aba untuk berbaris sesuai intruksi guru. Guru mengajak anak-anak untuk bergerak, bernyanyi dan bertepuk tangan diantara anak yang berbaris anak AT, RY dan AZ sudah mulai bisa mengikuti intruksi guru dengan menanyikan lagu sederhana. Setelah itu guru memberikan aba-aba kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib. Setelah memasuki kelas, guru mengajak duduk melingkar dengan rapi, berdoa, bernyanyi lalu mengucapkan salam. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar. Kemudian membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak. Guru bercerita pengalaman anak, dan lanjut

absensi dan menanyakan kepada anak-anak siapa temannya yang tidak berangkat hari ini.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kepada anak topik binatang kesayangan dengan sub-sub bagian-bagian tubuh binatang. Guru memperlihatkan kartu bergambar dan menanyakan kepada anak tentang gambar tersebut. Nampak pada saat guru melihat gambar ada beberapa anak sudah spontan menjawab pertanyaan dari guru yaitu anak AS, CC, KR dan AD sedangkan anak AZ, AT dan RY harus distimulasi dengan menanyakan kembali dan bahkan diajak guru untuk memegang kartu bergambar bagian-bagian binatang kelinci sehingga anak AZ, AT, dan RY mulai bisa menyimak kembali apa yang disampaikan oleh guru. Guru menjelaskan dan menceritakan kepada anak tentang bagian-bagian binatang kelinci, manfaat melalui alat permainan edukatif *flash card*. Guru menanyakan kembali kepada anak-anak “Ada yang tau bagian-bagian tubuh kelinci?”. Sebagian anak sudah spontan menjawab dan anak yang belum bisa menjawab, guru menunjukan dan menyebutkan bagian-bagian tubuh kelinci dan anak mengikuti ucapan guru. Kemudian guru menunjukkan alat permainan edukatif *flash card* serta bagaimana aturan saat dimainkan oleh anak dalam kegiatan belajarnya. Kegiatan bermain yang pertama menyebutkan gambar bagian-bagian tubuh kelinci, kegiatan kedua mencap 1 jari tulisan pada kata “kelinci”, dan permainan ketiga memasangkan kartu warna

sesuai bulu kelinci. Pada saat kegiatan main sudah ada beberapa anak yang dapat memilih permainan yang akan dimainkan sedangkan yang lain masih diberikan stimulasi dengan mengajak dan membimbing anak agar mau melakukan kegiatan tersebut. Setelah semua kegiatan selesai anak diperbolehkan untuk istirahat, dan makan.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), kemudian menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam dan berbaris rapi sebelum pulang.

c. Pertemuan Ketiga Rabu, 9 Oktober 2024

1) Kegiatan Awal

Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di depan kelas dan memberikan aba-aba untuk berbaris. Guru mengajak anak-anak bernyanyi, bergerak dan bertepuk tangan dan anak-anak mengikuti dengan sangat antusias apa bila ada anak yang tidak mengikuti maka guru menstimulasi dengan memanggil nama anak dan mengajak dan memberikan semangat anak tersebut untuk bernyanyi, bergerak dan bertepuk tangan. Setelah itu guru memberikan aba-aba kepada anak-anak untuk memasuki kelas dengan tertib. Setelah memasuki kelas, guru memilih salah satu anak untuk memimpin duduk yang rapi, berdoa lalu mengucapkan salam. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak. Guru bercerita

pengalaman anak, dan lanjut absensi dan menanyakan kepada anak-anak, siapa temannya yang tidak berangkat hari ini.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan tema binatang dengan sub topik binatang kesayangan “kelinci” dan alat yang digunakan oleh anak pada saat kegiatan belajarnya. Hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang sudah direncanakan. Kegiatan yang disediakan oleh guru yaitu bermain menggunakan alat permainan edukatif *flash card* yang pertama bermain kartu bergambar macam-macam kelinci, kedua kolase gambar kelinci dan ketiga puzzle kelinci. Guru menjelaskan tentang cara bermain dan menggunakan permainan tersebut dalam belajarnya nanti. Pada saat kegiatan bermain anak-anak sangat antusias bermain dengan ragam kegiatan bermain yang edukatif. Dari kegiatan tersebut anak AS, AD, CC dan KR sudah bisa melakukan kegiatan dengan baik sedangkan anak AZ, AT dan RY harus diberikan stimulasi kembali, dengan diarahkan dan dibimbing serta diajak oleh guru untuk memainkan dan menyebutkan kartu bergambar macam-macam ikan. Setelah semua kegiatan selesai anak diminta untuk membereskan mainan dan diperbolehkan untuk istirahat makan.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan

perasaan anak selama kegiatan), kemudian menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam dan berbaris rapi sebelum pulang.

d. Pertemuan Ke-Empat Kamis, 10 Oktober 2024

1) Kegiatan Awal

Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di depan kelas dan memberikan aba-aba untuk berbaris. Guru mengajak anak-anak bernyanyi, bergerak dan bertepuk tangan dan anak-anak mengikuti dengan sangat antusias apa bila ada anak yang tidak mengikuti maka guru menstimulasi dengan memanggil nama anak dan mengajak dan memberikan semangat anak tersebut untuk bernyanyi, bergerak dan bertepuk tangan. Setelah itu guru memberikan aba-aba kepada anak-anak untuk memasuki kelas dengan tertib. Setelah memasuki kelas, guru memilih salah satu anak untuk memimpin duduk yang rapi, berdoa lalu mengucapkan salam. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak. Guru bercerita pengalaman anak, dan lanjut absensi dan menanyakan kepada anak-anak, siapa temannya yang tidak berangkat hari ini.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan tema melalui bercerita tentang sub topik binatang kesayangan “kelinci” dan alat yang digunakan oleh anak pada saat kegiatan belajarnya. Hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang

sudah direncanakan. Kegiatan yang disediakan oleh guru yaitu bermain menggunakan alat permainan edukatif *flash card* yang pertama bermain memasang kartu angka dan jumlah gambar kelinci, kedua bermain menyebut gambar pada kartu macam-macam kelinci, dan ketiga menempel urutan 1-5 gambar pada kelinci. Guru menjelaskan tentang cara bermain dan menggunakan permainan tersebut dalam belajarnya nanti. Pada saat kegiatan bermain anak-anak sangat antusias bermain dengan ragam kegiatan bermain yang edukatif. Dari kegiatan tersebut anak AS, AD, CC dan KR sudah bisa melakukan kegiatan dengan baik sedangkan anak AZ, AT dan RY harus diberikan stimulasi kembali, dengan diarahkan dan dibimbing serta diajak oleh guru untuk memainkan dan menyebutkan kartu bergambar macam-macam gambar kelinci. Setelah semua kegiatan selesai anak diminta untuk membereskan mainan dan diperbolehkan untuk istirahat makan.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan memberi pujian kepada anak yang mampu mengerjakan seluruh kegiatan, seperti pada pertemuan sebelumnya peneliti mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa saja yang kita pelajari dalam kegiatan hari ini. Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam berbahasa yang didapat dalam kegiatan bermain peran ini. Di sisi lain kegiatan ini telah memberikan rangsangan pada anak sehingga anak sudah mampu

mengungkapkan keinginannya dan penolakannya dengan menggunakan bahasa yang tepat, penggunaan bahasa yang disampaikan anak sudah sesuai dengan tujuan yang dimaksud oleh anak, serta mampu merangkai kalimat sesuai dengan apa yang sudah didengarnya

3. Wawancara Guru

Penelitian melakukan wawancara dengan model wawancara tak-berstruktur. Tujuannya untuk memperoleh keterangan yang terperinci dan mendalam mengenai pandangan orang lain. Wawancara tak-berstruktur memberikan kesempatan dan kebebasan kepada Guru untuk mengungkapkan pandangan dan buah pikirannya tanpa diatur ketat. Kemudian setelah penelitian memperoleh sejumlah data, peneliti melakukan wawancara terstruktur untuk disusun berdasarkan data yang telah diperoleh.

a. Hasil Wawancara Guru RW

Guru RW merupakan Informan pertama peneliti yang berdomisili di Loa Duri, Guru RW berusia 43 tahun dan beragama Islam. Selain menjadi seorang Guru rumah tangga dari dua anak. Guru RW ini juga menjadi seorang guru di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda. yang mengajar anak-anak usia 3-4 tahun. Guru RW mengetahui bahwa di kelasnya masih banyak anak yang kemampuan bahasa masih terbatas sehingga setiap hari guru menyiapkan ragam kegiatan belajar yang nanti melatih 6 aspek perkembangan anak salah satunya kemampuan

bahasa anak. Berikut hasil wawancara guru RW dalam uraian sebagai berikut :

1) Subjek mengungkapkan penggunaan media *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak :

a) Menurut ibu bagaimana penggunaan alat permainan edukatif *flash card* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak?

Subjek guru RW mengungkapkan penggunaan media *flash card* terhadap perkembangan bahasa anak dapat dilihat dalam prosenya bahasa anak menjadi berkembang dan belajar lebih menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“mengungkapkan penggunaan media pembelajaran flash card dalam proses meningkatkan bahasa anak dapat dilihat dari segi hasil belajar anak yaitu anak mudah mengingat dan menyebutkan melalui gambar, huruf, dan angka yang ada pada media flash card, belajar lebih menyenangkan dan efektif, artinya dalam penggunaannya anak mudah memahami kegiatan materi yang disampaikan”.

b) Menurut ibu apakah media *flash card* efektif dalam mengembangkan bahasa anak

Subjek guru RW mengungkapkan bahwa media *flash card* sangat efektif sehingga anak menjadi fokus, membuat kosakata anak menjadi bertambah dan penggunaan bahasa menjadi lebih kompleks. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

Iya media flash card sangat efektif karena anak mudah fokus dalam kegiatan belajarnya, selain itu penggunaan media flash card membuat kosa kata menjadi luas dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan kalimat yang lebih panjang dan kompleks”.

2) Mengungkapkan alat permainan yang digunakan dalam menstimulus perkembangan bahasa anak.

a) Dalam pelaksanaan belajarnya apakah permainan edukatif *flash card* dapat menstimulus perkembangan bahasa anak?

Subjek Guru RW mengungkapkan dalam pelaksanaan belajar anak permainan alat edukatif *flash card* dapat menstimulus perkembangan bahasa anak karena dari *flash card* tersebut isi pesan pada gambar dapat menambah kosa kata anak dan menambah pengetahuannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“iya kartu-kartu bergambar atau biasa disebut flash card memang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak. Dari kartu bergambar tersebut anak dapat menerima bahasa dengan baik, dapat menyampaikan dan mengungkapkan unsur dari isi pesan yang ada digambar dan terkadang dari kartu tersebut anak secara tidak langsung mulai bercerita melalui pengalaman pribadi mereka”.

b) Apakah pelaksanaan kegiatan permainan edukatif *flash card* tersebut dapat memunculkan bahasa anak?

Subjek guru RW mengungkapkan dalam pelaksanaanya bahwa kegiatan belajar menggunakan alat permainan edukatif *flash card* bahasa yang muncul yaitu anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan, anak mulai bisa membaca melalui media

gambar, mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katnya sendiri secara spontan dan anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya melalui media *flash card*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“Biasanya saat kegiatan dilakukan bahasa yang muncul yaitu anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan, anak mulai bisa membaca melalui media gambar, mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katnya sendiri secara spontan dan anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya melalui media flash card”.

3) Mengungkapkan bagaimana metode/tahap-tahap yang dapat dilakukan untuk permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak

a) Melalui metode bercerita bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak menyusun huruf melalui media *flash card* ?

Subjek guru RW mengungkapkan cara guru mengajarkan metode bercerita melalui *flash card* kepada anak menyusun huruf melalui media *flash card* yaitu dengan memberikan contoh dalam penggunaan kartu huruf kemudian mengajak anak melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang dicontohkan gurunya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“Guru mengajarkan dengan bercerita melalui buku bergambar kemudian memberi contoh huruf-huruf apa saja pada kata kelinci kemudian mengajak menempelkan kartu huruf sesuai dengan yang bunda contohkan”.

- b) Bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak Membaca melalui gambar pada *media flash card*?

Subjek guru RW mengungkapkan cara mengajarkan kepada anak membaca melalui gambar dengan membuat kelompok atau berpasangan dan memberikan mereka gambar terlebih dulu setelah lalu memberikan mereka huruf sesuai dengan gambarnya dengan begitu anak sudah bisa membaca melalui gambar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“Cara mengajarkan kepada anak membaca melalui gambar yaitu dengan membuat kelompok atau berpasangan dan memberikan mereka kartu flash card tersebut kemudian menunjukkan gambarnya, terlebih dulu setelah itu memberikan mereka huruf sesuai dengan gambarnya dengan begitu anak sudah bisa membaca melalui gambar”.

- c) Bagaimana cara guru memastikan anak mudah memahami permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak

Subjek guru RW mengungkapkan cara guru memastikan anak mudah memahami permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak adalah memberikan pertanyaan dan perasaannya setelah melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan *media flash card*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“Untuk memastikan anak dapat memahami dari media tersebut adalah dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Menanyakan perasaannya setelah melakukan kegiatan bermain menggunakan media tersebut”.

4) Mengungkapkan solusi dan bagaimana cara permainan edukatif

Flash card dalam menstimulus perkembangan bahasa anak

a) Bagaimana cara guru memberikan stimulasi agar bahasa anak bisa berkembang?

Subjek guru RW mengungkapkan cara menstimulasi agar perkembangan bahasa anak berkembang yaitu 1. membaca buku bersama merupakan salah satu cara paling efektif untuk memperkenalkan kosakata baru pada anak. 2. Melalui kegiatan menyanyi 3. Menggunakan media permainan edukatif tentu saja merangsang bahasa anak, 4. Mengajak anak berbicara melalui pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat anak sehingga memunculkan anak menjadi berani dan mau bercerita tentang persaannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut :

“ada beberapa cara menstimulasi bahasa agar perkembangan bahasa anak berkembang yaitu 1. bisanya guru mengajak membaca buku cerita bersama-sama hal tersebut merupakan salah satu cara paling efektif untuk memperkenalkan kosakata baru pada anak. 2. Melalui kegiatan menyanyi 3. Menggunakan media permainan edukatif tentu saja merangsang bahasa anak, 4. Mengajak anak berbicara melalui pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat anak sehingga memunculkan anak menjadi berani dan mau bercerita tentang persaannya.”.

C. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian dari analisis implementasi alat permainan edukatif flash card dalam menstimulus perkembangan bahasa anak 3-4 tahun adalah peneliti dapat menyimpulkan setiap hasil wawancara, observasi maupun dokumentasi merupakan hasil dari observasi dari anak dan guru sebagai (informan) data pelengkap yang dapat menunjukkan alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa.

Pada hakikatnya, PAUD merupakan fondasi awal pendidikan bagi setiap anak. Pendidikan ini tidak hanya fokus pada penguasaan pengetahuan, melainkan juga bertujuan membentuk karakter serta mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Karenanya, pemberian stimulasi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan yang perlu diperhatikan mencakup nilai-nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemampuan bahasa, kognitif, seni, serta motorik kasar dan halus. Seluruh aspek ini bisa dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran.

Mwngikuti standar PAUD dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, kemampuan dasar bahasa yang dikembangkan pada anak usia 3–4 tahun mencakup dua aspek penting, yakni kemampuan memahami bahasa (reseptif) dan kemampuan menyampaikan bahasa (ekspresif). Banyak orang beranggapan bahwa kemampuan berbahasa akan berkembang dengan sendirinya seiring pertambahan usia. Padahal, anggapan tersebut kurang tepat. Perkembangan bahasa anak justru sangat membutuhkan dukungan dari

lingkungan, terutama dari orang tua dan pendidik, yang mampu memberikan latihan yang sesuai usia anak. Latihan tersebut sebaiknya dikemas melalui aktivitas menyenangkan seperti penggunaan alat permainan edukatif.

Hasil wawancara tentang implementasi alat permainan edukatif Media *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak yang dilakukan oleh guru RW menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam proses meningkatkan bahasa sangat efektif bagi anak. Dapat dilihat dari segi hasil belajar anak mudah mengingat dan menyebutkan melalui gambar, huruf, dan angka yang ada pada media *flash card*, belajar lebih menyenangkan dan efektif, artinya dalam penggunaannya, anak mudah memahami kegiatan materi yang disampaikan. Hotimah (2010) menyimpulkan bahwasanya *flash card* ialah media pembelajaran yang menyenangkan dan bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan. *Flash card* juga memiliki keunggulan dalam merangsang kerja otak kanan, khususnya dalam mengingat gambar, serta berperan dalam mendukung perkembangan bahasa anak.

Dalam pelaksanaan permainan edukatif *Flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak Guru RW mengungkapkan *flash card* memang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak. Bahasa yang muncul saat kegiatan dilakukan yaitu :

1. Anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan,
2. Anak mulai bisa membaca melalui media gambar,

3. Mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katanya sendiri secara spontan dan,
4. anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya.

Kristiana, (2021) menerangkan bahwasanya *flash card* dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, seperti mempermudah proses membaca, mengenal huruf, kosakata, serta gambar. Media ini juga berperan dalam melatih daya ingat otak kanan dan memperkaya kosakata anak.

Untuk metode bercerita melalui permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak : Pertama, mengajak anak menyebutkan tulisan sederhana dengan mencoba kalimat sederhana yang mereka ucapkan sendiri lalu kami menuliskan atau menyusun kartu huruf dan ada gambarnya. Kedua dengan membuat kelompok atau berpasangan dan memberikan mereka gambar terlebih dulu setelah lalu memberikan mereka huruf sesuai dengan gambarnya dengan begitu anak sudah bisa membaca melalui gambar ketiga, mendorong mereka beraktifitas belajar kelompok dengan melakukan hal itu maka anak akan ikut terpancing dan membuat percakapan (Larasati, et al, 2024) mengemukakan bahwasanya *flash card* merupakan media yang tepat untuk membantu anak dalam melafalkan kata dengan jelas serta merespons pertanyaan dengan lebih baik. Media ini berupa kartu bergambar yang memiliki ukuran tertentu, di mana satu sisi menampilkan gambar dan sisi lainnya memuat informasi terkait gambar tersebut.

Guru RW pun mengungkapkan dalam hasil wawancara menunjukkan cara menstimulasi agar perkembangan bahasa anak berkembang yaitu 1. membaca buku bersama termasuk cara paling efektif untuk memperkenalkan kosakata baru pada anak. 2. Melalui kegiatan menyanyi 3. Menggunakan media permainan edukatif tentu saja merangsang bahasa anak, 4. Mengajak anak berbicara melalui pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat anak sehingga memunculkan anak menjadi berani dan mau bercerita tentang perasaannya.

Dari penggunaan alat permainan edukatif *flash card* yang diterapkan secara konsisiten untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, maka *flash card* dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan kata bagi anak usia dini, sebab tampilannya yang menarik mampu menarik perhatian anak, memudahkan mereka dalam mengingat kosakata baru, menyebutkan bentuk serta bunyi huruf, serta memperkuat daya ingat melalui gambar yang mendukung perkembangan otak kanan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisi implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak pada proses kegiatan pembelajarannya menggunakan media *flash card* dengan menggunakan metode bercerita. Guru RW menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *flash card* sangat efektif. Dapat dilihat dari segi hasil belajar anak mudah mengingat dan menyebutkan melalui gambar, huruf dan angka yang ada pada alat edukatif *flash card*, dan belajar pun lebih menyenangkan. Dalam pelaksanaannya permainan edukatif *flash card* dalam menstimulus perkembangan bahasa anak, bahasa yang muncul saat kegiatan dilakukan yaitu: 1. Anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan, 2. Anak mulai bisa membaca melalui gambar, 3. Anak mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katanya sendiri secara spontan dan 4. Anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya. Dari penggunaan alat permainan edukatif *flash card* yang diterapkan secara konsisten, maka media *flash card* dapat digunakan sebagai media pengenalan kata untuk anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas pada analisi implementasi alat permainan edukatif *flash card* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda diantaranya adalah :

1. Bagi guru, diharapkan dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun melalui media yang edukatif agar dalam kegiatan belajar anak lebih menyenangkan.
2. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini menjadi refensi dan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya yang lebih mendalam terkait dengan implementasi alat permainan edukatif flash card dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhogbi, B. G., & Nugrahani. (2017). Bab, III metode logi penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25.
- Arma, (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Pengenalan Kata Pada Anak Kelompok B Di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah Skripsi.5, 1–14.
- Djuwita. (2018). Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) dalam Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Qawwam*, 12(1), 40–60. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.750>
- Febriana Sulistya Pratiwi. (2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Flash Card* Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Masyithoh 01 Cakru Kencong Tahun Ajaran 2021/2022. In 2022 (Issue 8.5.2017).
- Gusmayanti, E., & Dimiyati, D. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1062>
- Kemendiknas, 2009. (2009). Kemendiknas, 2009. 19(19), 19.
- Kristiana, M. (2021). Implementasi Kegiatan Senam Irama Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 167 Abu Bakar Bancangan Sambit Ponorogo. Implementasi Kegiatan Senam Irama Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 167 Abu Bakar Bancangan Sambit Ponorogo.
- Lexy J. Moleong. (2017). Jenis dan Pendekatan Penelitian Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 45–54.
- Mariyani, A. (2019). Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Penggunaan Media *Flash Card* Di TK IT Al-Kautsar Kota Bengkulu Skripsi. Skripsi, 38.
- NAEYC (National Association for The Education of Young Children). (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Nasution, F., Siregar, A., Arini, T., & Zhani, V. U. (2023). Permasalahan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(5), 406–414.

- Novita, Y. (2021). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Senam (Kajian Literatur). Skripsi.
- Putri, M. A., Arifin, F., & Hadziq, A. (2020). Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 55–71.
- Revicha Dwi Meylanda. (2023). Penggunaan Media *Flash Card* Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Kelompok B Di TK Miftahul Ulum Sumber Pinang Pakusari Jember. Skripsi, 13(1), 104–116.
- Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 167–180.
- Margono. (2016). Metode Penelitian Deskriptif. 0, 1–23.
- Sarie, D. P. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Percaya Diri Pada Anak Usia Dini Di Wilayah rt 03 rw 02 Batu Ceper Kota Tangerang.
- Seotjing. (2016). Konsep Media Pembelajaran Flash Card. 9–32.
- Sudjana. (2018). Bab II. Alat Permainan Edukatif 20–30.
- Sugiyono, P. D. (2016a). Bab III. Penelitian Kualitatif Deskriptif 19(5), 1–23.
- Suryana, D. D. M. P. (2007). Dasar-Dasar Pendidikan TK. Hakikat Anak Usia Dini, 1, 1–65.
- Susanto. (2022). Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika dan Kubus Balok Di MTs Ma'arif NU Patikraja Kabupaten Banyumas.
- Tahun, U. S. N. 20. (2003). UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, 19(8), 159–170.
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 1, 1–65.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini. *Genius*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Uminar, A. N., Zamil, S., & Ambarwati, E. (2023). Flashcard Huruf Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Alhuda Sirnagalih Ulubelu Tanggamus. *Ath-Thalib: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus*, 1(1), 35–41.
- UU RI Nomor 32 Tahun. (2002). Undang-Undang Perlindungan Anak, 649.
- Winda, G. (2014). Hakikat Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3 - 4 Tahun. Modul 1, 1–51.

LAMPIRAN



Lampiran 1

 **UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SANK
+ SIPD KALTIM
+ SUKOPIN
+ SUAMALAT
+ MANOHU

Samarinda,

Nomor : 079/UWGM/FKIP-PAUD/VIII./2024

Lampiran : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah

Di Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :

Nama : **Berlinda Fellysia**

NPM : 2086207004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif Flascar Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda.

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini,

Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog
NIK. 2023/085.329

*Kertan yang kurnan
Widyagama pilihanku*

Kampus Biru
Gedung UWIGAMA
Jl. K.H. Wahid Hasyim Sempaja
Samarinda 75124

hp : (0541) 734294 - 737222
ek : (0541) 736572
mail : uwigama@cbn.net.id

Lampran 2

PROFIL SEKOLAH

Gambaran Umum Tempat Penelitian

TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda yang berlokasi di Jl. Rotan Sempurut II. Juanda 8 No. 43, Air Hitam Kecamatan samarinda ulu. TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda menjadi salah satu PAUD yang ada di samarinda Kalimantan timur 75119, yang memiliki tenaga pendidik yang berjumlah enam orang tenaga kependidikan.

1. Profil PAUD SPNF SKB Samarinda

Nama Sekolah	: TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda
NPSN	: P9948327
Tahun Didirikan	: 2011
Kedudukan Organisasi	: Di SPNF SKB Samarinda
Pd Akreditasi	: B
Nama Kepala	: Lutfi Ashari, S.Pd

Seperti sekolah dan Lembaga lainnya, sekolah ini juga mempunyai visi dan misi yang digunakan sebagai dasar dan acuan untuk mencapai tujuan sekolah. Adapun visi dan misi dari TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda adalah:

1. Visi

Terwujudnya SDM yang berkarakter, berbudaya, berwawasan global dan cinta lingkungan.

2. Misi

- a. Melaksanakan pembiasaan religious, disiplin, tanggung jawab, gotong royong, kreatif, dan mandiri.
- b. Menyelenggarakan pembelajaran dengan menanamkan penguatan nilai-nilai karakter Pancasila.
- c. Membudayakan perilaku hidup sehat, bersih dan mencintai lingkungan.

3. Tujuan

- a. Menjadikan Lembaga Pendidikan yang memiliki SDM berakhlak mulia dan berkarakter
- b. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan yang terkait dengan nilai-nilai karakter Pancasila.
- c. Menghasilkan SDM yang kompetendan memiliki daya saing di era global.

2. Fasilitas Sekolah

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal yang penting dan merupakan fasilitas pendidikan yang sangat menunjang bagi berlangsungnya proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan

pendidikan. Sarana dan prasarana yang dimiliki TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

berada dalam kondisi baik. Adapun sarana dan prasarana yang ada di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda, Diantaranya adalah :

1. Ruang Kepala Madrasah
2. Ruang Kelas
3. Ruang Tutor/Pendidik,
4. Ruang Tata Usaha
5. Ruang Toilet Guru
6. Ruang Toilet Siswa
7. Halaman sekolah

3. Data Pendidik TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

**Tabel Nama Pendidik
TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda**

No	Nama Pendidik	Jabatan
1	LA, S.Pd	Kepala TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda
2	AR, S.Pi	Administrasi TU
3	PJ, M.Pd	Wali Kelas Matahari (Koordinator TK)
4	NL, SE,. S.Pd	Wali Kelas Bulan
5	SJ, S.Pd	Pendamping Guru Kelas
6	RN, S,Pd	Wali Kelas Bintang

Lampiran 3

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
DI TK SANGGAR KEGIATAN BELAJAR KOTA SAMARINDA**

No	Tahap Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Tahun 2024			
		Agustus	September	Oktober	November
1	Observasi				
2	Penyusunan Proposal Skripsi dan Perbaikan				
3	Seminar Proposal dan Perbaikan				
4	Penelitian Kelengkapan				
5	Analisis Data				
6	Membuat Kesimpulan				

Lampiran 3

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak		: AD			
Usia		: 3-4 tahun			
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media Flash Card Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci		√		
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci		√		
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci		√		
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.		√		
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.		√		
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar			√	
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain flash card		√		
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media flash card	√			

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak		: AS			
Usia		: 3-4 tahun			
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media Flash Card Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci			√	
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan			√	
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci			√	
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci			√	
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.			√	
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci		√		
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.			√	
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar			√	
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>		√		
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>				√

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak Usia	: AT : 3-4 tahun	BB	MB	BSH	BSB
Variabel	Aspek				
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci	√			
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci	√			
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.	√			
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.	√			
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar		√		
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>	√			
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>	√			

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak Usia		: AZ : 3-4 tahun			
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media Flash Card Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci	√			
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci		√		
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.	√			
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.	√			
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar	√			
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>	√			
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>	√			

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak Usia	: CC : 3-4 tahun	BB	MB	BSH	BSB
Variabel	Aspek				
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci		√		
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci		√		
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.		√		
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.		√		
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar		√		
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>			√	
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>			√	

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi Anak
Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak	: KR				
Usia	: 3-4 tahun				
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci		√		
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci		√		
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.		√		
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.		√		
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar		√		
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>		√		
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>		√		

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Obeservasi Anak
Analisis Imlementasi Alat Permainan Edukatif *Flash Card*
Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak 3-4 Tahun
Di TK Sanggar Kegiatan Belajar Kota Samarinda

Nama Anak Usia	: RY : 3-4 tahun				
Variabel	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak	1. Metode Bercerita :				
	a. Bercerita tentang mengenal binatang kelinci, dan bagian-bagian kelinci		√		
	b. Menyusun huruf pada kata kelinci	√			
	c. Membaca melalui gambar pada kartu flash card binatang kesayangan		√		
	2. Komunikasi				
	a. Menyanyikan lagu sederhana tentang kelinci		√		
	b. Menyebut nama bagian-bagian ciri-ciri, warna dan bentuk binatang kelinci		√		
	c. Bertanya dengan menggunakan variasi kata tanya: siapa, apa, di mana, dan sebagainya.	√			
	d. Menceritakan kembali bagian-bagian kelinci	√			
	e. Ketika diberikan pilihan, menyebutkan benda atau kegiatan yang dipilihnya.	√			
	f. Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi kegiatan belajar		√		
	g. Mengerti 2 perintah sederhana mengenai kegiatan bermain <i>flash card</i>	√			
	h. Mampu menyampaikan pesan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menggunakan media <i>flash card</i>	√			

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 4

Lembar Wawancara Guru

Variabel Penelitian	Dimensi	Aspek Yang Di ungkap	Pertanyaan	Jawaban
Implementasi Alat Permainan Edukatif Media <i>Flash Card</i> Dalam Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak	Pembukaan	Peneliti memperkenalkan diri dan meminta persetujuan subjek untuk memulai wawancara.		
	Identitas	Mengungkap latar belakang subjek	5. Nama Subjek 6. Umur Subjek 7. Status Subjek dalam sekolah 8. Alamat tempat tinggal	
	Penggunaan media <i>flash card</i> dalam mestimulus perkembangan bahas anak	Subjek mengungkapkan Penggunaan media <i>flash card</i> dalam mestimulus perkembangan bahas anak	1. Menurut ibu bagaimana penggunaan alat permainan edukatif <i>Flash card</i> dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak? 2. Menurut ibu apakah media <i>flash card</i>	Guru RW mengungkapkan penggunaan media pembelajaran <i>flash card</i> dalam proses meningkatkan bahasa anak dapat dilihat dari segi hasil belajar anak yaitu anak mudah mengingat dan menyebutkan melalui gambar, huruf, dan angka yang ada pada media flash card, belajar lebih menyenangkan dan efektif, artinya dalam penggunaanya anak mudah memahami kegiatan materi yang disampaikan. Guru RW mengungkapkan bahwa flash card sangat efektif karena anak mudah fokus dalam kegiatan belajarnya, selain

			efektif dalam mengembangkan bahasa anak	itu penggunaan media flash card membuat kosa kata menjadi luas dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan kalimat yang lebih panjang dan kompleks.
	Pelaksanaan permainan edukatif <i>Flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	Mengungkapkan alat permainan yang digunakan dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	3. Dalam pelaksanaannya apakah permainan edukatif <i>flash card</i> dapat menstimulus perkembangan bahasa anak? 4. Apakah pelaksanaan kegiatan permainan edukatif <i>flash card</i> tersebut dapat memunculkan bahasa anak?	Guru RW mengungkapkan iya kartu-kartu bergambar atau biasa disebut <i>flash card</i> memang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak. Dari kartu bergambar tersebut anak dapat menerima bahasa dengan baik, dapat menyampaikan dan mengungkapkan unsur dari isi pesan yang ada digambar dan terkadang dari kartu tersebut anak secara tidak langsung mulai bercerita melalui pengalaman pribadi mereka. Guru RW mengungkapkan untuk pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan alat permainan edukatif flash card bahasa yang muncul saat kegiatan yaitu anak dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan, anak mulai bisa membaca melalui media gambar, mulai bisa menyatakan keinginan melalui kata-katnya sendiri secara spontan dan anak mulai bisa bercerita tentang pengalamannya melalui media flash card
	Metode/ tahap-tahap kegiatan <i>flash card</i>	Mengungkapkan bagaimana metode/tahap-tahap yang dapat dilakukan	4. Melalui metode bercerita bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak	Guru RW mengungkapkan cara guru mengajarkan dengan bercerita melalui buku bergambar kemudian memberi contoh huruf-huruf apa saja pada kata kelinci kemudian mengajak menempelkan kartu huruf sesuai dengan yang bunda contohkan

		untuk permainan edukatif <i>flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	menyusun huruf melalui media <i>flash card</i> ? 5. Bagaimana cara guru mengajarkan kepada anak Membaca melalui gambar pada <i>media flash card</i>? 6. Bagaimana cara guru memastikan anak mudah memahami permainan edukatif <i>flash card</i> dalam menstimulus perkembangan bahasa anak	Guru RW mengungkapkan cara mengajarkan kepada anak membaca melalui gambar yaitu dengan membuat kelompok atau berpasangan dan memberikan mereka kartu flash card tersebut kemudian menunjukkan gambarnya, terlebih dulu setelah itu memberikan mereka huruf sesuai dengan gambarnya dengan begitu anak sudah bisa membaca melalui gambar Guru RW mengungkapkan bahwa untuk memastikan anak dapat memahami dari media tersebut adalah dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Menanyakan perasaannya setelah melakukan kegiatan bermain menggunakan media tersebut.
	Evaluasi	Mengungkapkan solusi dan bagaimana cara permainan edukatif <i>Flash card</i> dalam	2. Bagaimana cara guru memberikan stimulasi agar bahasa anak bisa berkembang?	Guru RW mengungkapkan cara menstimulasi agar perkembangan bahasa anak berkembang yaitu 1. membaca buku bersama merupakan salah satu cara paling efektif untuk memperkenalkan kosakata baru pada anak. 2. Melalui kegiatan menyanyi 3. Menggunakan media

		menstimulus perkembangan bahasa anak	3. Bagaimana	permainan edukatif tentu saja merangsang bahasa anak, 4. Mengajak anak berbicara melalui pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat anak sehingga memunculkan anak menjadi berani dan mau bercerita tentang persaannya.
	penutup	Peneliti mengakhiri proses wawancara dan mengucapkan terima kasih		

Lampiran 5**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****TOPIK BINATANG KESAYANGAN****SUB TOPIK : KELINCI**

MODUL AJAR BINATANG PIARAAN

(Kelinci)

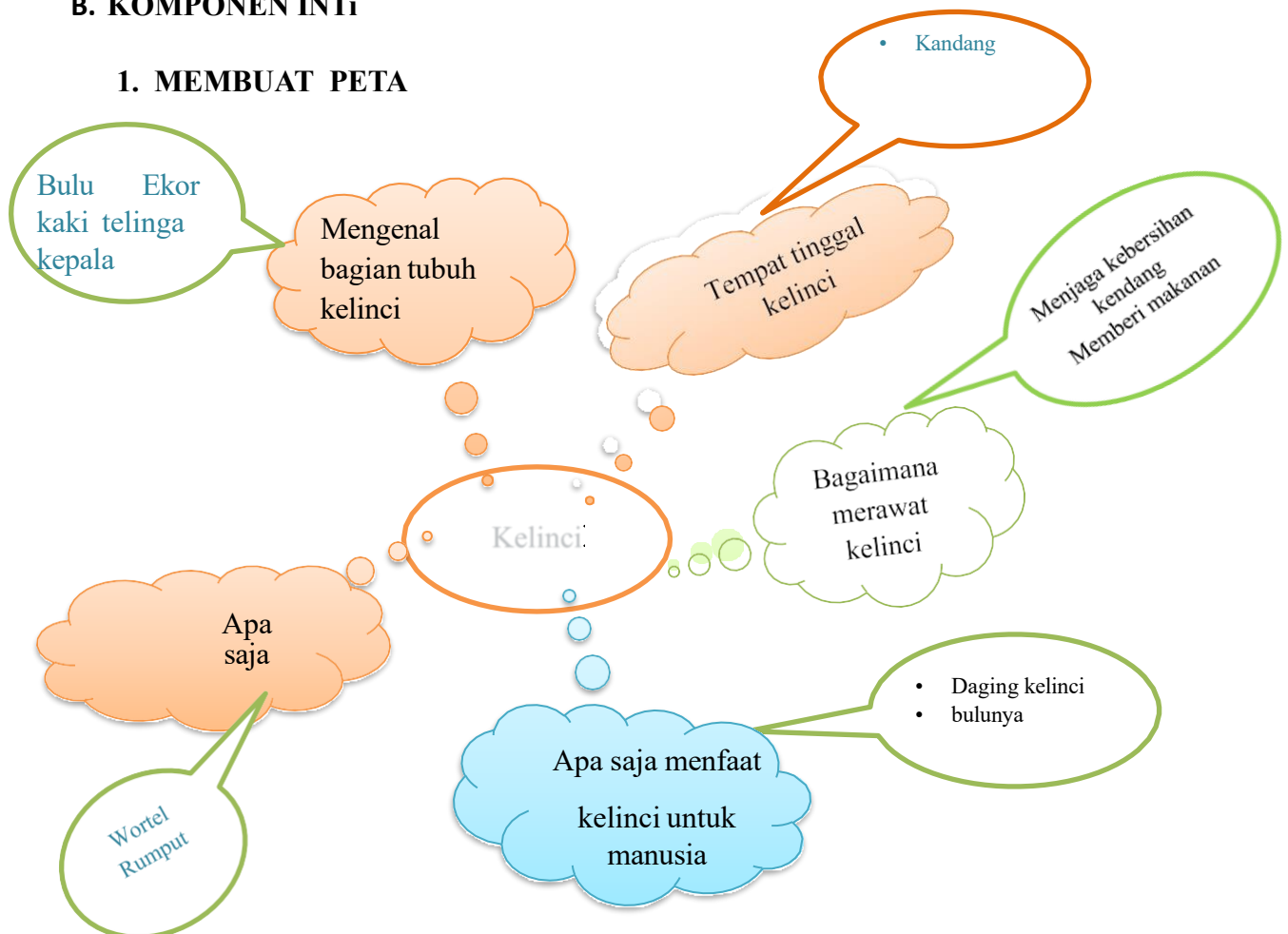
A. INFORMASI UMUM

Nama	Ratnawati, S.Pd	Jenjang/Kelas	KB/Bintang
Asal Sekolah	SPNF SKB Samarinda	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 1050 menit/minggu	Jumlah Siswa	7 Anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak menghargai orang lain dan menyayangi makhluk hidup ciptaan Tuhan. • Anak menunjukkan kemampuan mengeksplorasi dan melakukan penyelidikan • Anak menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) • Anak memiliki lebih banyak kosa kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain • Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		
Kata Kunci	Binatang piaraan, Kelinci, Hutan, Tempat tinggal, Kandang, Makanan		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak diajak peka terhadap kelestarian binatang dan mencari solusi atas masalah yang terjadi. Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu: Mendengarkan cerita tentang kelinci yang baik, meneliti binatang di lingkungan sekitar (menyebutkan Bagian-Bagian Kelinci), membuat bentuk kelinci dari bahan lunak (tanah liat, plastisin, dll), Menyusun Huruf Pada Kata Kelinci, bermain kartu bergambar, melakukan kegiatan bermain peran menjadi keluarga kelinci, membuat rumah kelinci dari balok.		

Alat dan Bahan	• Laptop, Sound, File video, gambar kelinci • Miniatur binatang • Alat tulis dan gambar : kertas warna, spidol besar, spidol kecil, krayon, pensil warna, cat, kuas, • Buku cerita: aneka buku cerita, termasuk buku cerita buatan guru. • Mainan Kartu Flash card huruf dan angka, potongan kertas berisi tulisan suku kata. • Tanah liat dan bahan-bahan sebagai pendukung.
Sarana Prasarana	Area dalam dan luar ruangan/halaman sekolah

B. KOMPONEN INTI

1. MEMBUAT PETA



1. CURAH IDE KEGIATAN

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

- a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - Mengamati lingkungan sekitar
 - Membaca buku cerita yang berkaitan dengan kelinci
 - Menonton film atau video terkait kelinci
- b. Kegiatan Main
 - Mengobservasi kelinci
 - Berdramatisasi menjadi keluarga kelinci
 - Membuat kelinci dari berbagai media
 - Bermain peran menjadi keluarga kelinci
 - Mencari tahu tentang tempat tinggal kelinci
 - Memelihara kelinci
 - Menirukan suara kelinci

2. RENCANA PEMBELAJARAN

JADWAL RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SPNF SKB SAMARINDA

TAHUN AJARAN 2024-2025

Semester/Minggu	: I / 13
Kelompok / Usia	: KB / 3-4 tahun
Hari/Tanggal	: Senin-Jumat/ 21-25 Oktober 2024
Alokasi waktu seminggu	: 1050 Menit
Tema/Topik	: Binatang piaraan/kelinci

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu bersyukur atas Nikmat yang diberikan
2. Anak dapat menyebutkan gunanya kelinci
3. Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh kelinci
4. Anak dapat menyebutkan makanan kelinci
5. Anak mampu mengenal tempat tinggal kelinci
6. Anak dapat menyebutkan bedanya kelinci dengan binatang lain

7. Anak dapat menyebutkan cara merawat binatang kelinci

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Kegiatan Di Luar (30 menit) • Bermain ular naga • Bermain tebak nama hewan • Bermain berjalan jinjit • Bermain berjalan kesamping sambil membawa beban				Kegiatan di Luar (30 Menit) • Kerja bakti di halaman • Tahlil
Kegiatan Pembukaan (30 Menit) • Mengucap salam • Berdo'a sebelum kegiatan • Tanya kabar • Menghafal Asmaul Husna • Sholat dhuha berjama'ah • Mendengar dan menyanyikan lagu ' Kelinciku'				Pembukaan (30 Menit) • Mengucap salam • Berdo'a sebelum kegiatan • Tanya kabar • Menghafal Asmaul Husna • Menyanyikan lagu 'kelinciku'

Kegiatan Inti (90 menit)

- Menonton Video “Bebekku” (Terangkan)



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8fJL1JLYg>

Alat dan Bahan:

- Laptop, Sound, File video, gambar kelinci
- Guntingan (kertas, daun), kerang, tusuk es krim, sedotan, tusuk gigi, kartu huruf, lem
- Kertas gambar, cat air, kuas, krayon, pensil, spidol.
- Balok, lego, pipa, potongan kayu, rumput sintetis, merjan, tusuk es krim, bombik, miniature binatang, kerang, batu, sedotan
- Plastisin, kertas, lem, lepek, gelas plastik, piring plastic, tusuk es krim, pelepah pisang.
- Kardus bekas, Botol bekas, batu kecil, manik-manik, kardus pasta gigi, gelas plastik, mangkok, sendok.

Kegiatan Inti (90 menit)

- Nyamannya kandang kelinciku (Eksplorasi)
Guru mengajak anak menggambar kandang dengan berbagai media
- Lihat kelinciku
Guru mengajak anak untuk menyebutkan ciri-ciri dan gunanya kelinci
- Lucunya kelinciku
Guru mengajak anak bermain kolase gambar kelinci dengan berbagai media.

Istirahat (30 menit)

Istirahat (mencuci tangan, berdoa, makan bersama, main bebas)

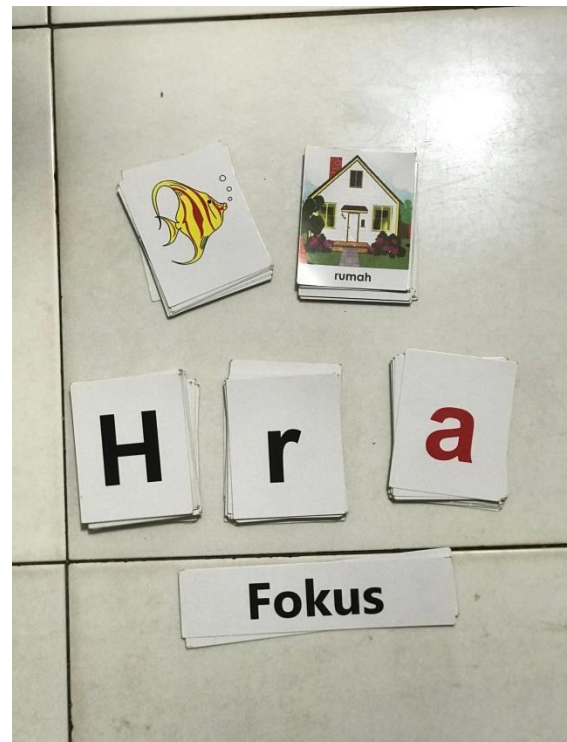
Senin • Asyiknya menonton video kelinci (Observasi, Terangkan) Guru mengajak anak menonton video kelinci • Tepuk Kelinci (Interaksi) Guru mengajak anak berkreasi tepuk kelinci menggunakan berbagai media/alat	Selasa • Kandang kelinciku yang nyaman....(Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk membuat bangunan kandang kelinci dengan berbagai media • Nyamannya kandang kelinci (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk menghitung gambar kelinci dengan cara menempelkan angka pada gambar kelinci	Rabu • Lihat kelinciku (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk membedakan kelinci dengan binatang lain • Lucunya kelinciku (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk membuat bentuk kelinci dengan berbagai media • Asyiknya menggambar	Kamis • Banyaknya makanan kelinciku (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk membuat bentuk makanan kelinci kemudian menghitungnya • Aku bisa memberi makan kelinci (Eksplorasi) Guru membimbing anak memberi	(Pembiasaan, Interaksi) Penutup (30 menit) • Recalling (Refleksi) • Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari ini (Afirmasi, Respon) • Diskusi kegiatan yang akan datang (Interaksi) • Doa Sesudah Belajar • (Pembiasaan)
--	---	---	---	---

Asyiknya menggambar (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk menggambar dengan berbagai media	yang ada di sekitar kandang Nyamannya kandang kelinciku (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk menyusun huruf-huruf menjadi nama kelinci	(Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk menggambar dengan berbagai media	makanan pada kelinci Aku bisa membedakan kelinci (Eksplorasi) Guru mengajak anak untuk membedakan besar kecil pada hewan kelinci	
- Guru memberikan provokasi saat anak bermain (Individualisasi) - Guru berkeliling memberikan tanggapan terhadap kegiatan anak (Respon) - Guru memberikan pujian kepada anak saat selesai bermain (Afirmasi)				
ISTIRAHAT (30 menit) Istirahat (mencuci tangan, berdoa, makan bersama, main bebas)				
KEGIATAN PENUTUP (30 menit) - Recalling (Refleksi) - Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari ini (Afirmasi, Respon) - Apa saja yang sudah dilakukan, apa yang belum selesai dipersiapkan (Afirmasi, Respon) - Diskusi kegiatan yang akan datang (Interaksi) - Doa pulang (Pembiasaan)				
Refleksi				
		Samarinda, 7 Oktober 2024 Guru Kelas		

Mengetahui, Kepala Sekolah Dra, Siti Jumariah NIP. 19670424 199303 2 010	Ratnawati, S.Pd
--	------------------------

Lampiran 6

DOKUMENTASI PENELITIAN



Alat Permainan Edukatif Flash card

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan Baris-Berbaris

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan dijam Pertama Absensi dan Penyampaian Materi Pembelajaran

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan Metode Bercerita

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukasi Flash card

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan mestimulasi Perkembangan Bahasa Anak melalui Alat
Permainan Edukasi Flash card