

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah sebuah cara untuk memajukan suatu negara. Pendidikan merupakan proses pertukaran pengetahuan dan keterampilan sepanjang hidup manusia dari satu generasi ke generasi selanjutnya, sehingga akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses tersebut, optimal dikembangkan sejak usia dini yang merupakan fase terpenting dalam aspek perkembangan pada anak (Ervina & Mauliyah, 2024). Pendidikan terdiri dari lembaga formal, informal dan nonformal. Pendidikan formal yaitu lembaga yang terstruktur seperti sekolah. Pendidikan informal yaitu pendidikan tidak terstruktur berupa pendidikan keluarga dan masyarakat. Pendidikan nonformal yaitu lembaga semi-terstruktur seperti *daycare* yang merupakan lembaga pengasuhan anak yang membantu proses tercapainya aspek perkembangan anak (Mujizatin dkk., 2017).

Anak usia dini merupakan anak usia nol sampai enam (0-6) tahun yang mengalami proses perkembangan dengan pesat, karena anak usia dini termasuk ke dalam masa keemasan (*golden age*) yaitu fase dimana seluruh aspek perkembangan pada anak berkembang dan setiap masanya tidak akan terulang kembali (Khoiriah dkk., 2019), maka proses perkembangan pada anak perlu stimulasi yang tepat melalui proses pendidikan, sehingga proses perkembangan dapat terlaksana dengan baik (Anderson, 2020).

Salah satu perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kata yang disusun sebagai alat untuk menyampaikan informasi (Rinekasari dkk., 2018). Perkembangan bahasa merupakan dasar bagi kemampuan anak dalam mengembangkan diri di kehidupannya, karena perkembangan bahasa saling memengaruhi segala aspek perkembangan anak, misalnya ketika anak dapat mengenal huruf, kosakata dan kalimat, maka anak akan mahir membaca dan mendapat pengetahuan, sehingga aspek perkembangan kognitifnya juga berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, aspek perkembangan bahasa menjadi penting sebagai alat komunikasi dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa yang dikuasai anak (Mulqiah dkk., 2017).

Pengenalan perkembangan bahasa dapat dimulai sedini mungkin. Perkembangan bahasa dimulai dengan proses mendengarkan atau menyimak, kemudian berbicara, membaca dan menulis. Proses mendengarkan dan berbicara termasuk kedalam keterampilan reseptif yang merupakan bahasa awal yang diperoleh di lingkungan sekitar dengan melibatkan pendengaran yang anak peroleh sebelum memasuki jenjang sekolah, sedangkan proses membaca dan menulis termasuk kedalam keterampilan ekspresif yang diperoleh di tahap anak sekolah bahwa anak belajar berkomunikasi melalui ekspresi (Alam dan Lestari, 2019).

Terwujudnya kemampuan bahasa anak harus adanya peran pengasuh atau orang terdekat seperti pendidikan keluarga dari orang tua atau pendidik yang mendorong perkembangan bahasa anak dengan optimal (Retnaningrum & Lathifah, 2020). Namun, faktanya fenomena *speech delay* di Indonesia cukup tinggi dan hal itu berawal dari keluarga yaitu kondisi anak tidak bisa komunikasi dua arah, kesalahan dalam menyebut kata, perbendaharaan kata yang buruk dan kesulitan menamai objek. Gangguan perkembangan ini sering terjadi pada satu dari dua belas anak atau 5% hingga 8% dari anak usia dini di Indonesia (Maher dkk., 2021). *Speech delay* dapat disebabkan oleh faktor internal yaitu genetika, cacat fisik, gangguan perkembangan otak (autisme) yang dapat distimulasi oleh terapis wicara dengan berbagai teknik untuk melatih perkembangan bahasanya. Kemudian faktor eksternal yaitu kurangnya stimulasi lingkungan keluarga, sosial dan emosional yang dapat distimulasi oleh orang tua atau pengasuh dengan melakukan berbagai aktivitas bersama di rumah dan berinteraksi dengan lingkungan sosial (Aurelia dkk., 2022).

Fitriani dkk. (2022) menyebutkan bahwa anak usia dini memiliki kosakata yang terus bertambah setiap harinya. Anak usia 3 tahun memiliki kosakata sekitar 300-1.000 kosakata, usia 4 tahun anak memiliki kosakata sekitar 1.400-1.600 kata dan usia 5-6 tahun anak dapat menyusun kalimat sederhana sekitar 2.500 kosakata. Penelitian yang dilakukan oleh Widayanti (2019) di PAUD Setia Budhi I Denpasar menyebutkan 55% anak dari 20 anak yaitu 11 orang anak usia 4-5 tahun belum maksimal menguasai kosakata, dikarenakan media pembelajaran yang tidak menarik yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan tugas seperti mewarnai dan menggambar, sehingga terlihat anak cenderung diam dan tidak memahami

informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadi permasalahan kosakata yang seharusnya ada pada anak usia dini.

Departemen Kesehatan (2019) mengungkapkan bahwa 8% dari 9,4 juta yaitu 752 ribu anak di Indonesia mengalami keterlambatan dalam bicara dan bahasa. Terdapat 17% anak usia lima tahun mengalami gangguan bicara dan bahasa, diantaranya 6,4% anak mengalami keterlambatan dalam bicara, 6% anak mengalami keterlambatan dalam bahasa dan 4,6% mengalami keterlambatan bicara dan bahasa, sedangkan menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (2019) menyebutkan bahwa 12,3% anak usia tiga sampai lima tahun di Kota Semarang mengalami keterlambatan bahasa disebabkan kurangnya stimulasi bahasa, kemudian Kemendikbudristek (2021) menyebutkan bahwa 13,6% anak usia dini yang mengalami gangguan bahasa disebabkan karena tidak adanya stimulasi yang cukup berupa media yang menarik, sehingga anak-anak terlambat dalam perkembangan komunikasinya (Khoiriah dkk., 2019).

Stimulasi perkembangan bahasa melalui media pembelajaran yaitu alat bantu untuk proses belajar agar suatu informasi atau materi mudah dipahami dengan menyenangkan, sehingga dapat merangsang aspek perkembangan bahasa anak yang disesuaikan dengan usia perkembangannya (Arumsari & Dzulkifli, 2022). Salah satu media pembelajaran bahasa anak usia dini adalah *flashcard*. *Flashcard* yaitu permainan kartu yang digunakan untuk mengenal bahasa melalui kata, sehingga memudahkan proses pembelajaran (Fitriani dkk., 2022). *Flashcard* dapat menciptakan situasi pembelajaran menjadi lebih kondusif karena anak dilibatkan langsung, sehingga anak menjadi aktif dan bisa mengingat suatu materi dengan cepat (Retnaningrum & Lathifah, 2020).

Studi kasus pada penelitian yang dilakukan oleh Lathiifah dkk., (2022) tentang pengembangan *flashcard* menyatakan bahwa media tersebut efektif dalam mengenalkan bahasa pada anak usia dini dengan menarik, interaktif, efektif dan menyenangkan. Studi kasus ini menunjukkan *flashcard* merupakan media yang mendukung pengenalan huruf pada anak usia dini. Temuan lain dari penelitian Retnaningrum & Lathifah (2022) menunjukkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan huruf, visual, meningkatkan kosakata, motorik halus dan kemandirian dalam belajar pada usia dini.

Flashcard merupakan permainan kartu yang umum digunakan dalam proses pembelajaran dari tahun ke tahunnya. Media stimulasi ini biasanya ditampilkan berupa kartu kertas berisi kata dan gambar sebagai media untuk belajar mengenal huruf dan kosakata tanpa ada unsur animasi atau suara. Media *flashcard* dalam penggunaannya rentan mengalami kerusakan, kehilangan dan penggunaan limbah kertas menjadi meningkat (Elan dkk., 2023). Oleh karena itu, seiring berjalannya teknologi dan hasil wawancara, *flashcard* dapat diinovasikan dengan versi digital yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga media tersebut menjadi efektif yaitu mudah diakses dimana dan kapan saja serta ekonomis. *Flashcard* digital didukung visualisasi dengan gambar, video, suara dan teks yang bisa diakses bersama melalui perangkat digital, bisa menjadi media edukatif yang pelaksanaannya tidak membutuhkan waktu panjang dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak di rumah bersama orang tua (Maronta dkk., 2023).

Studi kasus yang dilakukan oleh penelitian Maronta dkk. (2023) menyebutkan bahwa *flashcard* berbasis digital menggunakan *Augmented Reality* (AR) memudahkan proses pembelajaran memahami suatu materi yang dikaitkan dengan proses perkembangan bahasa pada anak usia dini. Temuan lain yang dilakukan oleh Elan dkk. (2023) menyebutkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis digital menggunakan Aplikasi *Flashcard* di Kelompok Belajar (KB) Nurul Huda dengan tema binatang dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak yaitu kemampuan menyimak, sehingga pembelajaran lebih variatif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dkk (2022) menyebutkan bahwa *flashcard* menggunakan *Power Point* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan bahasa awal anak.

Latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media *flashcard* digital untuk menstimulasi bahasa anak usia dini. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi peluang untuk diterapkan di tahap awal pendidikan pada anak usia dini, karena media *flashcard* masih terdapat kekurangan dalam kegunaannya, maka upaya pengembangan *flashcard* berbasis digital diperlukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dapat menstimulasi perkembangan bahasa sebagai inovasi media yang interaktif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terdapat tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan khusus diantaranya sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yaitu mengembangkan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan pengembangan media *flashcard* digital untuk stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini oleh pengasuh.
- b. Merancang pengembangan *flashcard* digital sebagai media stimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh.
- c. Mengembangkan *flashcard* digital dan melakukan uji kelayakan produk.
- d. Mengimplementasikan *flashcard* digital sebagai media stimulasi bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh.
- e. Mengevaluasi *flashcard* digital dalam bentuk penggunaan produk yang diimplementasikan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media *flashcard* berbasis digital. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian keilmuan program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di bidang Ilmu Keluarga.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti yaitu memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam penelitian media *flashcard* berbasis digital untuk stimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini.
- b. Bagi Pengasuh yaitu tersedianya media *flashcard* berbasis digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini.
- c. Bagi Anak Usia Dini yaitu meningkatkan kemampuan bahasa berupa pengenalan kosakata melalui stimulasi media *flashcard* digital.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi digunakan untuk memudahkan penulisan mengenai gambaran dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan merupakan bagian awal penulisan skripsi yang berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II Kajian Pustaka berisi landasan teori mengenai konsep dari berbagai sumber sebagai landasan teori dalam proses penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan (populasi, sampel) penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang pengolahan dan analisis data yaitu pembahasan hasil analisis data penelitian sesuai dengan dasar teori.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi simpulan hasil penelitian keseluruhan dan implikasi rekomendasi untuk pihak terkait dalam penelitian.