

Vol 9 No 2 Hal 148-153	J+PLUS UNESA Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah	Tahun 2020
---------------------------	--	---------------

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK PKBM PERMATA BANGSA JALAN SEMOLOWARU INDAH II SURABAYA

Halim Qoribussyarif
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
halimqoribussyarif@mhs.unesa.id

M.V.Reosminingsih
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 09/20

Disetujui 09/20

Dipublikasikan 10/20

Keywords:

Media Kartu Flash, Pengembangan
Bahasa

Abstrak

Pendidik harus lebih bisa melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik, jika dapat mengantarkan siswa, hingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. peran tersebut menuntut guru untuk memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam proses pembelajaran seperti penguasaan metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan berkomunikasi. Salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan bahasa adalah penggunaan kartu flash atau kartu bergambar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flashcard terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di TK PKBM Permata Bangsa Semolowaru Indah II Surabaya. Metode yang digunakan adalah purposive sampling. Responden mana yang berfungsi melalui metode observasi. Dalam menganalisis data ini, sebagai variabel bebas adalah bermain kartu Flash, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan bahasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja yang diterima adalah Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Perkembangan Bahasa Anak B di TK PKBM Permata Bangsa Semolowaru Indah II Surabaya. Dari hasil peneliti pada saat pengumpulan data, bahwa fenomena secara detail dapat dipahami dengan baik dan terlihat jelas.

Abstract

Educators must be more able to carry out their duties and responsibilities properly, if they can deliver students to the predetermined learning objectives. This role requires teachers to have the ability and skills in the learning process such as mastery of learning methods, learning strategies, and communication. One of the methods that is expected to improve children's ability to develop language is the use of flash cards or picture cards. The purpose of this study was to determine the effect of using flashcard media on the language development of group B children in TK PKBM Permata Bangsa Semolowaru Indah II Surabaya. The method that used was purposive sampling. Which respondent functions through the observation method. In analyzing this data, the independent variable is playing Flash cards, while the dependent variable is language development. Thus, it can be seen that the accepted working hypothesis is the effect of using Flashcard Media on Language Development of Child B in TK PKBM Permata Bangsa Semolowaru Indah II Surabaya. From the results above, at the time of data collection, that the detailed phenomena can be understood well and clearly seen by researchers.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan Sby Kode Pos 60213

Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112

E-mail: jpus@unesa.ac.id

E- ISSN 2580-8060

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak baru lahir sampai dengan umur enam tahun, pada masa ini anak disebut masa (*golden age*) yang hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan tidak dapat ulang kembali. Lembaga pendidikan diharapkan memberikan tempat bagi anak agar dapat bersosialisasi mengenal lingkungan sekolah, mengenal teman sebayanya, dan program kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru baik formal atau nonformal agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini, baik lembaga pendidikan formal maupun non formal diharapkan mampu mengembangkan program pendidikan yang dapat memaksimalkan potensi anak didiknya, khususnya pada aspek perkembangan bahasa anak. Keterampilan berkomunikasi, berbicara merupakan modal dasar bagi anak usia dini untuk pendidikan pada tahap selanjutnya.

Keterampilan berbahasa anak adalah suatu hal yang sangat penting karena bahasa merupakan sarana bagi anak dapat berkomunikasi dengan orang lain disekitarnya sehingga informasi dan pengetahuan dapat disampaikan sebagai pembelajaran. Bahasa ialah alat utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan saat anak melakukan hubungan dengan orang lain. Pada anak usia dini bahasa digunakan untuk menyampaikan kebutuhan, emosi dan perasaannya..

Salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak adalah “bermain”. Hal ini sesuai dengan salah satu pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Menurut Sudono (1995 : 1) “bermain ialah suatu aktivitas yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, serta merangsang perkembangan imajinasi pada anak. Pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak bertujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 yaitu : 1). Nilai-nilai agama dan moral, 2). Fisik, 3). Kognitif, 4). Bahasa.”

Terkait dengan aspek perkembangan bahasa tersebut maka peran orang tua dan guru sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Berada di lingkungan masyarakat yang heterogen, menjadikan kemampuan berpikir anak dalam menerima informasi sangatlah cepat, untuk itu hendaklah anak dibekali dengan hal-hal positif khususnya dari segi bahasa seperti nilai-nilai kesopanan, tata krama dan cara penyampaian yang baik, karena segala sesuatu yang dilihat dan didengar oleh anak dapat terekam di memori otak anak kemudian anak

akan belajar dan menirukan dari orang lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan Media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak di Taman Kanak-Kanak PKBM Permata Bangsa, Surabaya.

Masa taman kanak-kanak/ anak usia dini merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu guru Taman Kanak-Kanak perlu memfasilitasi pengembangan potensi anak didik dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat diharapkan lebih bisa meningkatkan kualitas dan mutuperkembangan bahasa anak didik, agar potensi anak termaksimalkan dengan baik.

Menurut Arsyad (2016:115) “*flashcard* adalah kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Pada kartu *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.” Selanjutnya Susanto (2018:132) menjelaskan bahwa “*flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Salah satu kegunaan *flashcard* sebagai perantara dalam mengajak anak untuk melakukan keterampilan berbicara.”

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media berbentuk kartu pembelajaran dengan bentuk dan ukuran tertentu tertentu yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan isi pada kartu pembelajaran tersebut.

3. Manfaat *Flashcard*

Manfaat *flashcard* dapat mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial-emosional anak, sebagaimana dikatakan Utama (2019:153) bahwa “manfaat penggunaan media *flashcard* diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengasah kemampuan bersosialisasi. Permainan *flash-card* dapat dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak saat memainkan permainan tersebut.
- b. Menjalin kedekatan emosional antara anak didik dan guru. Permainan kartu yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan anak didik dapat menjalin kedekatan emosional diantara keduanya.
- c. Belajar memahami dan melaksanakan aturan. Pada permainan kartu dapat diberikan aturan-

aturan tertentu sehingga anak didik disamping belajar memahami peraturan juga sekaligus belajar mematuhi aturan dimaksud.

- d. Menambah wawasan dan pengetahuan, informasi yang ada pada media kartu yang beragam dapat menambah wawasan pada anak didik.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat *flashcard* dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, menjalin kedekatan antara guru dan anak, belajar mematuhi aturan yang berlaku mengajarkan anak yang disiplin selama bermain *flashcard* dengan *flashcard* dapat menambah wawasan pengetahuan anak.”

Media *flashcard* sendiri dapat kita kelompokkan dalam beberapa kelompok disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta menyesuaikan pada minat atau kesenangan anak didik, antara lain seri gambar hewan, buah-buahan, mamalia, kendaraan atau transportasi, angka, huruf dan lain-lain. Mengingat pentingnya perkembangan bahasa bagi anak di masa depan maka penggunaan media *flashcard* perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia dini.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan di atas maka Penulis melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di TK PKBM Permata Bangsa jalan Semolowaru Indah II Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dihipunkan berupa hasil wawancara atau pengamatan terkait masalah yang diteliti, yang terjadi di lapangan, yaitu keadaan sesuai apa adanya saat penelitian dilaksanakan. Dalam kategori ini, penelitian tentang Kegunaan Media *Flashcard* untuk meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK PKBM Permata Bangsa jalan Semolowaru Indah II Surabaya masuk kategori penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara observasi, adapun yang menjadi objek observasi ialah hasil perkembangan bahasa anak kelompok B sejumlah 30 anak didik di TK PKBM Permata Bangsa Semolowaru Indah II Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak hal dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan dapat digunakan untuk mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meneliti pengaruh penggunaan Media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak sudah cukup baik. Karena proses bermain dan belajar menggunakan media *flashcard*, anak secara tidak langsung melibatkan indera pendengaran, mulut untuk berbicara serta melafalkan kata sehingga dengan menggunakan media *flashcard* secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan kemampuannya bahasa anak usia dini.

Menurut Badudu (1989) “bahasa ialah media komunikasi yang dapat menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginan orang yang berkomunikasi. Bahasa merupakan lambang suara/bunyi yang seringkali digunakan dalam interaksi.”

Media *flashcard* merupakan alat bantu bagi guru agar anak didik bisa belajar sekaligus bermain, karena media *flashcard* sendiri dapat kita kelompokkan dalam beberapa kelompok disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta menyesuaikan pada minat atau kesenangan anak didik, antara lain seri gambar hewan, buah-buahan, mamalia, kendaraan atau transportasi, angka, huruf dan lain-lain. Media *flashcard* sangat mudah untuk digunakan dan guru dapat membuatnya sendiri dengan biaya rendah. Media *flashcard* sangat menarik untuk anak didik, hal ini dapat dilihat dari respon anak didik dalam kegiatan pembelajaran dimana anak didik menjadi lebih aktif dan gembira, sehingga hasil belajar anak didik bisa dikembangkan dengan baik. Anak didik menjadi lebih gampang untuk mengingat gambar-gambar, huruf, dan angka yang berada di media *flashcard* tersebut.

1. Hasil Wawancara

a. Wawancara dengan anak didik

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak didik tertarik dengan media *flashcard* dan senang memainkan permainan menggunakan kartu bergambar bersama anak didik lainnya. Beberapa anak didik menyampaikan bahwa kartu gambarnya sangat bagus dan beraneka macam mulai gambar hewan, tumbuhan, buah-buahan dan lain-lain. Bagi anak didik permainan kartu gambarnya sangatlah. Anak didik dapat menyebutkan gambar yang ada di media *flashcard* dan menyebutkan rangkaian huruf abjad dan angka-angka dengan baik, mengulang kembali 3 nama buah secara berurutan sudah bisa. Dapat menirukan

kalimat yang di sampaikan oleh Guru, contoh “bapak makan nasi goreng di dapur”.

b. Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan guru menunjukan bahwa anak didik sebagian besar tertarik media *flashcard* dan dapat memainkannya dengan mudah . Sebagian besar anak didik tertarik pada angka dan huruf juga pada gambar-gambar pada media *flashcard*. Dengan adanya media *flashcard* anak didik dapat menyebutkan angka-angka, huruf-huruf yang terdapat pada media *flashcard*. Anak didik lebih aktif merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, selain itu guru juga lebih mudah untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh anak didik. Media *flashcard* mempermudah guru dalam mengajar, karena anak didik menjadi lebih atusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara menunjukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *flashcard* sangat membantu, karena media *flashcard* adalah media untuk bermain sambil belajar. Respon Anak didik sangat baik saat guru mengenalkan permainan dengan kartu bergambar yang beraneka macam jenisnya selain itu media *flashcard* juga dapat dibuat sendiri sehingga guru tidak perlu biaya tambahan untuk membelinya.

Contoh Penggunaan media *flashcard* yang lakukan oleh guru yaitu dengan mengenalkan huruf, guru menunjukan tiga huruf dan di ucapkan dengan lantang/keras kemudian anak didik diminta mengulangnya. lalu anak didik dapat melakukan permainan sesuai arahan gurunya. Selain dapat meningkatkan kemampuan motorik anak didik. Media *flashcard* juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta bahasa anak. Dengan media ini anak didik dapat menirukan kalimat dan kosakata yang diajarkan.

c. Wawancara dengan Orang Tua Anak Didik

Hasil wawancara dengan orang tua anak didik bernama Fadil, menunjukan bahwa kemampuan berbicara anaknya meningkat dengan baik usai menerima pembelajaran di sekolah, dulu anaknya tidak dapat mengucapkan huruf “Q,R,L” saat ini sudah dapat. Kata “Kambing” sebelum sekolah juga tidak bisa, diucapnya “Tambing.. mbek”. dulu pengucapan kalimatnya tidak pernah sempurna contoh “Kambing lagi makan” Fadil saat di suruh mempraktekkan “Tambing... mbek agi makan”. Perkembangan anaknya dalam kurun waktu setelah masuk sekolah sangat baik. Semangat belajarnya meningkat dan saat di rumah Fadil sering menirukan apa yang diajarkan gurunya. Terkadang putranya bermain sekolah-sekolahan dengan temannya untuk menjadi guru-guruan mengajari teman-temannya. Menurut informasi

dari Gurunya, putranya sangat aktif dalam pelajaran, dan dapat mengikuti pelajaran yang ada di sekolah dengan baik.

Hasil wawancara dengan orang tua anak didik lainnya bernama Vina juga menunjukan hasil yang sama. Vina sudah mulai dapat membaca secara lancar. Kebiasaan anaknya saat di rumah dia selalu berusaha membaca setiap melihat ada tulisan. Anaknya menjadi lebih kritis ketika melihat sesuatu yang baru, dan akan menanyakannya pada orang tuanya hingga mendapatkan penjelasan yang memuaskan. Anak didik sudah mulai terbiasa dan berani mengemukakan pendapatnya. Orang tua anak didik menjelaskan bahwa putrinya sudah dapat melaksanakan perintah sederhana, contohnya Vina pernah diperintahkan membeli pasta gigi dan sabun mandi dan dia sudah bisa. Menurut orang tuannya dahulu Vina sebelum sekolah sangat pemalu, tidak lancar berkomunikasi.

2. Hasil Observasi

a. Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan alat bantu bagi guru agar anak dapat belajar sambil bermain, media *flashcard* sangat mudah untuk digunakan dan dapat dibuat sendiri dengan biaya rendah. Media *flashcard* sangat menarik untuk anak didik, indikasinya adalah respon anak didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan gembira. Hasil belajar anak didik dapat berkembang dengan baik dimana anak didik menjadi lebih gampang dalam mengingat gambar, angka, huruf yang ada pada media *flashcard*. Anak didik dapat menyebutkan 3 kartu gambar buah, 2 kartu gambar binatang dengan benar.

b. Perkembangan Bahasa

Hasil observasi perkembangan bahasa, menunjukan bahwa proses pembelajaran di bangku taman kanak-kanak membutuhkan cara tersendiri untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Hal ini diperlukan untuk memotivasi semangat belajar pada anak, menambah pengetahuan, meningkatkan efektifitas dan meningkatkan interaksi sosial antara anak didik dengan orang lain. Perkembangan kemampuan bahasa bagi anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu berkomunikasi secara baik dengan lingkungan di sekitarnya.

Hasil obsevasi perkembangan bahasa anak menunjukan hasil yang baik. Anak didik bisa mengucapkan kata-kata dengan benar dan jelas, mengucapkan nama benda yang ditunjukkan dengan jelas dan benar, dapat mengulang kosa kata baru dengan baik. Anak didik dapat menirukan kembali 3-4 kata baru

dan juga dapat menirukan kalimat yang diajarkan dengan baik. Anak didik dapat mengemukakan pendapat sederhana dan merespon pertanyaan yang diajukan kepadanya dengan baik.

3. Hasil Analisis Data

a. Wawancara dan Observasi pada anak didik

Hasil wawancara pada anak didik menunjukkan bahwa anak didik sangat tertarik dengan media *flashcard* dan senang bermain kartu gambar dengan teman-temannya. Bermain kartu gambar menurut Fadil dan Vina merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Mereka berdua bisa menyebutkan gambar pada media *flashcard*. Menyebutkan huruf abjad lengkap dan angka dengan baik.

Media *flashcard* sangat menarik bagi anak didik, hal ini terlihat dari keaktifan anak didik saat kegiatan belajar mengajar menggunakan media *flashcard*. Hasil belajar dapat berkembang dengan baik. Anak didik lebih mudah mengingat huruf, angka dan gambar pada media *flashcard*. Anak didik bisa menyebutkan 3 kartu gambar buah, 3 kartu gambar binatang dengan tepat dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak dan observasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *flashcard* adalah media belajar yang menarik bagi anak didik serta secara tidak langsung meningkatkan perkembangan bahasa anak.

b. Wawancara dan Observasi guru

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa sebagian besar anak didik tertarik saat pembelajaran menggunakan media *flashcard* dan anak didik juga dapat memainkannya dengan mudah. Dengan adanya media *flashcard* anak didik dapat lebih cepat belajar menyebut angka, huruf dan meniru kalimat yang diajarkan, penambahan kosa kata dalam komunikasi saat kegiatan belajar-mengajar meningkat. Dalam pengenalan gambar, anak didik lebih aktif merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, selain itu guru juga lebih mudah untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh anak didik. Media *flashcard* mempermudah guru dalam mengajar, karena daya respon dan keaktifan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkat.

Berdasarkan hasil hasil wawancara dan observasi dengan guru dapat diambil kesimpulan bahwa media *flashcard* dapat digunakan sebagai alat bantu guru, karena dapat meningkatkan semangat belajar anak didik dan memudahkan anak didik dalam belajar.

c. Wawancara dengan Orang Tua

Sesuai hasil wawancara dan observasi dengan orang tua anak didik, terjadi perubahan yang sangat baik terhadap semangat belajar anaknya dimana anaknya menjadi lebih kritis dapat berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan observasi dapat diambil kesimpulan bahwa media *flashcard* yang digunakan oleh guru di sekolah dapat juga digunakan di rumah. Hasil pembelajaran di sekolah sangat baik.

4. Pengembangan Bahasa

a. Wawancara dan Observasi anak didik

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak didik dapat menyebutkan gambar yang ada di media *flashcard*. Menyebutkan rangkaian huruf abjad dan angka-angka dengan baik, anak didik dapat mengulang kembali 3 nama buah secara berurutan serta dapat menirukan kalimat yang disampaikan Guru saat di sekolah, contoh “bapak makan nasi goreng di dapur”.

Hasil observasi perkembangan bahasa anak menunjukkan hasil yang baik. Pengucapan kata-kata pada anak didik jelas serta bisa menyebut nama berbagai barang yang diperlihatkan dengan benar dan mengulang kembali kosa kata baru dengan baik. Anak didik dapat menyampaikan pendapat sederhana serta respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru dengan baik.

Hasil Perkembangan bahasa anak bisa diambil kesimpulan bahwa perkembangan Bahasa pada anak didik sudah cukup baik dan memuaskan, dimana anak didik bisa mengucapkan sebuah kalimat yang diajarkan serta mampu merespon terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik.

b. Wawancara dan Observasi Guru

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru, anak didiknya mampu menirukan huruf, kata dan kalimat yang diajarkan, respon anak didik terhadap pertanyaan yang diajukan menunjukkan hasil yang baik, pengucapan kata-kata jelas, dapat menyebut nama berbagai barang yang ditunjukkan dengan benar. Anak didik dapat mengulang kembali kosa kata baru yang diajarkan dengan baik.

Hasil Perkembangan bahasa, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak merespon pertanyaan dari guru, dengan baik selain itu anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas dan kosa katanya baik.

c. Wawancara dan Observasi Orang tua

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak didik menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak didik meningkat dengan baik usai menerima pembelajaran dari guru di sekolah. Perkembangan anaknya dalam kurun waktu setelah masuk sekolah sangat baik antara lain aspek kemampuan berkomunikasi, rasa ingin tahu dan semangat belajar meningkat.

Observasi orang tua, Semangat belajar anaknya meningkat. Orang tua mengatakan anaknya bertambah kritis terhadap suatu hal baru.

Hasil perkembangan bahasa, dapat diambil kesimpulan bahwa bahwa kemampuan berbicara anak didik meningkat dengan baik usai menerima pembelajaran dari guru di sekolah.

PENUTUP

Kesimpulan

Sesuai hasil wawancara dan observasi terhadap anak, guru dan orang tua diperoleh kesimpulan bahwa Media *flash card* merupakan kartu gambar yang menarik dan mudah digunakan sehingga meningkatkan respon dan minat belajar pada anak didik. Media *flash card* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengembangkan metode bermain dan belajar. Hasil pembelajaran menggunakan media *flashcard* di sekolah sangat baik sehingga berpengaruh meningkatkan perkembangan bahasa anak, anak dapat menirukan kalimat yang di sampaikan dan dapat merespon pertanyaan dengan baik.

Perkembangan bahasa anak dapat berbicara menyebutkan kata-kata dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan bagi semua pihak terkait, antara lain :

1. Bagi guru dan seluruh perangkat sekolah

Peneliti berharap dapat menjadi bahan referensi sebagai bayangan guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bagi anak usia dini.

2. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah memberikan strategi pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi aktif saat berada didalam kelas dengan media *flashcard*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan diharapkan media yang digunakan lebih menarik dan kreatif agar anak merasa senang dalam belajar serta dapat membantu penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsini (2006), *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badudu, J. S. (1989). *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar II*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Brooks, J. B., and D. M. Elliott. *Prediction of psychological adjustment at age thirty for leisure time activities and satisfactions in childhood*. Human Development, 1971, 14, 51-61
- Hadi Sutrisno. (2004) *metodologi research*. Jogjakarta. Pandi
- Hardiyanti Eva. 2010. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbahasa anak kelompok B*
- Poerwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sriyanto, *Pengertian Kemampuan*, (23 Desember 2010). <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemampuan/>
- Tarigan Henry Guntur. (2008). *Membaca "Ketrampilan Berbahasa"* penerbit angkasa bandung
- Tarigan. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Cv Andi
- Wojowasito, S. (1972). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Dharma Shinta. Depdiknas: 2010