

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KARTU EMOSI TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TPP CAHAYA INSAN CENDEKIA (CIC) BANDAR LAMPUNG**

(SKRIPSI)

Oleh

DIA RAHMA DEWI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KARTU EMOSI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TPP CAHAYA INSAN CENDEKIA (CIC) BANDAR LAMPUNG

Oleh

DIA RAHMA DEWI

Masalah dalam penelitian ini antara lain kemampuan berbicara anak yang masih kurang dalam mengungkapkan pendapat, anak cenderung pasif, anak masih ragu saat berbicara dan anak belum bisa menjawab pertanyaan yang sesuai dengan tema yang dibahas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain kartu emosi terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Desain penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian ini berjumlah 50 anak yang memiliki usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai *n-gain* kelas eksperimen sebesar 0,30 yang memiliki arti bahwa pengaruh bermain kartu emosi terhadap kemampuan berbicara anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian menggunakan uji *independent t test* mendapatkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kartu emosi berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandarlampung.

Kata Kunci: anak usia dini, kemampuan berbicara, bermain kartu emosi

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF EMOTIONAL FLASHCARD PLAYING ACTIVITIES ON SPEECH ABILITY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT TK TPP LIGHT OF CENDEKIA (CIC) BANDARLAMPUNG

By

Dia Rahma Dewi

The aim of this study is to determine the impact of playing emotion cards on speaking abilities in children aged 5-6 years. The purpose of this research is to address the problem of insufficient speaking ability in children, including their passive behavior, hesitation when speaking, and inability to answer questions related to the topic being discussed. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design. The study employed a pretest-posttest control group design and a sample of 50 children aged 5-6 years. The instrument used was a speaking ability observation sheet. The results showed an increase in the n-Gain value of the experimental group by 0.30, indicating that playing emotion cards had a moderate effect on children's speaking abilities. The independent t-test results showed a Sig. (2-tailed) value of 0.00, which was less than 0.05, proving that playing emotion cards significantly impacts the speaking abilities of 5-6-year-old children at TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandarlampung.

Keyword: *early childhood, emotional flashcard, speaking ability*

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KARTU EMOSI TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TPP CAHAYA INSAN CENDEKIA (CIC) BANDAR LAMPUNG**

Oleh

DIA RAHMA DEWI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTASS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KARTU
EMOSI TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TPP CAHAYA INSAN CENDEKIA
(CIC) BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dia Rahma Dewi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054045**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP. 19920823 201903 2 023

Susanthi Pradini, S.Psi.,M. Psi.
NIK. 231804891017201

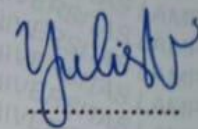
2. Plt. Ketua Jurusan Pendidikan

Lungit Wicaksono, M.Pd.
NIP. 19830308 201504 1 002

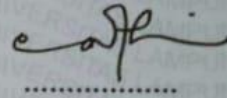
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

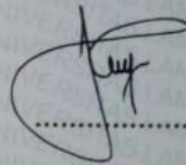
Ketua : Annisa Yulistia, M.Pd.



Sekretaris : Susanthi Pradini, S.Psi., M. Psi.



Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.,
NIP 19651230 1991111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 01 Februari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dia Rahma Dewi
NPM : 1813054045
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Kartu Emosi Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 01 Februari 2023
Pembuat Pernyataan,



Dia Rahma Dewi
NPM.1813054045

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dia Rahma Dewi yang dilahirkan di desa tercinta Desa Wonoharjo, Kecamatan Bumi Agung, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung pada Senin, 17 April 2000. Penulis merupakan buah cinta dari Bapak Wawan Kriswandi, S.Pd dan Ibu Aminah, S.Pd juga merupakan anak bungsu dari 4 bersaudara. Penulis mengawali pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 01 Nuar Maju pada tahun 2008-2013 kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 01 Bumi Agung pada tahun 2014-2015 dan melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 01 Bumi Agung pada tahun 2016-2018 setelah penulis lulus dari sekolah menengah atas pada bulan Agustus 2018, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi Universitas Lampung. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama perkuliahan, penulis merupakan mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan (HIMAJIP) dan Forkom PG PAUD. Pada semester lima (5) penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Suka Bumi, Kecamatan Buay Bahuga, Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung. Penulis juga melaksanakan kegiatan Program Pembelajaran Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Suka Maju, Kecamatan Bumi Agung, Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung.

MOTTO

" La Tahzan Innallaha Ma'ana "

Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita
(QS.At-Taubah: 40)

"Aku akan datang ketika kamu memanggil-Ku"

(QS. Al-Baqarah : 186)

Ya Allah. . .

Saat aku kehilangan harapan dan rencana
Tolong ingatkan aku bahwa cinta-Mu jauh lebih besar dari
rasa kecewaku
Dan rencana yang Engkau siapkan untuk hidupku lebih baik
daripada impianku. . .

-Ali Bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN
Bismillahirrahmanirrahim. . . .

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasihku serta rasa banggaku kepada:

Ayahku Yang Terbaik (Wawan Kriswandi)

Yang telah membesarkanku dengan penuh cinta, menjadi sosok terhebat dan terkuat dalam hidupku, selalu memberikan nasihat ketika aku melakukan kesalahan, tak pernah lupa untuk memberikan bimbingan dan dukungan serta kasih sayang dan do'a di setiap langkahku.

Ibuku Tercinta (Aminah)

Malaikat tak bersayapku, yang selalu menyayangiku dan mencintaiku tanpa pamrih sejak aku masih didalam kandungan, memberikan dukungan disetiap langkahku untuk melangkah ke masa depan, dan tak pernah lupa selalu mengingatkanku untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Saudaraku Tersayang (M. Suhanto & Nabila)

Yang telah memberikan dukungan, nasihat dan do'a dalam setiap langkahku

Saudaraku Tersayang (Wana Belinda & Medi Susanto)

Yang memberikan semangat, nasihat serta mendoakan untuk keberhasilanku

Saudaraku Tersayang (Dina Martrias & Anang Nuprianto)

Yang selalu memarahiku saat aku salah, memberikan nasihat, saran, serta dukungan untuk kesuksesanku

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nyasehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Kartu Emosi Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tpp Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada Ibu Annisa Yulistia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I telah bersedia memberikan waktu, bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini. Kepada Ibu Susanthi Pradini, S.Psi.,M. Psi., selaku dosen pembimbing II telah bersedia memberikan waktu, bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini. Serta kepada Ibu Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi., selaku dosen pembahas dan ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah banyak memberikan saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu pada kesemoatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., Dekan FKIP Universiats Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Lungit Wicaksono, M.Pd. Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan saran untuk kemajuan pProgram Studi PG PAUD.

4. Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi., selaku Koordinator Program Studi PG PAUD dan dosen pembahas yang telah memberikan arahan, masukan, saran serta nasehat yang membangun dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Annisa Yulistia, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Susanthi Pradini, S.Psi.,M. Psi., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.PD., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan semangat dan arahan serta saran selama menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
8. Ibu/ Bapak Dosen dan Staff Karyawan program studi PG PAUD yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai
9. Ibu Defi Ferdila, S. Pd. I Selaku kepala sekolah TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Sri Apriani, S. Pd. Selaku kepala sekolah TK IT Anak Cerdas Kemiling, Kota Bandar Lampung, yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba validitas penelitian .
11. Sahabat-sahabat terbaikku Intan Vanesa dan Hana Hamidah yang selalu memberikan dukungan serta selalu ada saat dibutuhkan dalam segala proses yang aku lalui.
12. Sahabat sekelasku (Miran, mba Rieka, Tijul, Hana, Vanesa, mba April dan Tata) yang telah menemani hari-hariku dibangku perkuliahan dengan suka duka yang selalu menyertai setiap saat.
13. Sahabat-sahabat berhargaku (Qori dan Elma) yang sedang berjuang bersamaku untuk membahagiakan orang tua kita masing-masing, semoga kita selalu dipermudah dalam setiap langkah.
14. Dan orang-orang berharga disekitarku yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

15. Keluarga besar HIMAJIP (Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan) yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa.
16. Keluarga besar FORKOM PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa.
17. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2018 yang telah saling membantu dan memotivasi.
18. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuannya selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan do'a yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandarlampung, 01 Februari 2023
Penulis,

Dia Rahma Dewi
NPM. 1813054045

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Konsep Anak Usia Dini	7
2.1.1. Pengertian Anak Usia Dini	7
2.1.2. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2.1.3. Pembelajaran Anak Usia Dini	11
2.2. Kemampuan Berbicara	13
2.2.1. Pengertian Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini	13
2.2.2. Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini	15
2.2.3. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.....	19
2.3. Bermain Kartu Emosi	20
2.3.1. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	20
2.3.2. Emosi Anak Usia Dini	25
2.3.3. Bermain Kartu Emosi	27
2.4. Kerangka Pikir	30
2.5. Hipotesis Penelitian	32
III. METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	33

3.2.	Desain Penelitian	33
3.3.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
	3.3.1. Waktu Penelitian	34
	3.3.2. Tempat Penelitian	34
3.4.	Prosedur Penelitian	34
3.5.	Populasi dan Sampel Penelitian	36
	3.5.1. Populasi Penelitian	36
	3.5.2. Sampel Penelitian	37
3.6.	Variabel Penelitian	37
	3.6.1. Definisi Konseptual	37
	3.6.2. Definisi Operasional	38
3.7.	Teknik Pengumpul Data	38
	3.7.1. Teknik Pengumpul Data	38
	3.7.2. Alat Pengumpul Data	38
3.8.	Uji Instrumen Penelitian.....	39
	3.8.1. Uji Validitas	39
	3.8.2. Uji Reliabilitas	40
3.9.	Teknik Analisis Data	40
	3.9.1. Interval Kategori	41
	3.9.2. Uji Prasyarat Analisis Data	41
	3.9.3. Uji Hipotesis	42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Tempat Penelitian	45
	4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	45
	4.1.2 Hasil Penelitian	46
	4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data	55
	4.1.4 Uji Hipotesis Data	57
4.2	Pembahasan	59

V. KESIMPULAN

5.1	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	66
----------------------	----

LAMPIRAN	70
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Tabel <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> 34
3.2	Pelaksanaan <i>Pretest, Posttest</i> dan <i>Treatment</i> 35
3.3	Jumlah Populasi Siswa Usia 5-6 Tahun di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandarlampung 37
3.4	Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun 39
3.5	Klasifikasi Reliabilitas 41
3.6	Kriteria Pengelompokan <i>N-Gain</i> 44
4.1.	Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian 48
4.2.	Tabel Kegiatan Pembelajaran 48
4.3.	Tabel Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 50
4.4.	Tabel Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 50
4.5.	Tabel Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 51
4.6.	Tabel Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 52
4.7.	Tabel Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol 52
4.8.	Tabel Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol 53
4.9.	Tabel Hasil <i>Posttest</i> Kelas kontrol 54
4.10.	Tabel Distribusi frekuensi nilai <i>Posttest</i> kelas kontrol 54
4.11.	Tabel Hasil Uji Normalitas Data 56
4.12.	Tabel Hasil Uji Homogenitas Data 57
4.13.	Tabel Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 57
4.14.	Tabel Hasil Uji <i>Independent T Test Posttest</i> Kelas Eksperimen dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	31
2. Rumus Interval	42
3. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak Kelas Eksperimen	51
4. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kemampuan Berbicara Anak Kelas Eksperimen	52
5. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak Kelas Kontrol	53
6. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kemampuan Berbicara Anak Kelas Kontrol	55
7. Hasil Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	71
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	72
3. Surat Izin Penelitian	73
4. Surat Balasana Izin Penelitian	75
5. Surat Surat Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	77
6. Profil TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC)	79
7. Rekapitulasi Hasil Pra Penelitian Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	80
8. Kisi-Kisi Instrumen Peneltian Kemampuan Berbicara anak Usia 5-6 tahun	81
9. Lembar Observasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun.....	82
10. Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	83
11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	86
12. Rekapitulasi Uji Coba Reliabilitas Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	88
13. Tabel Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen	89
14. Tabel Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen	90
15. Tabel Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol	91
16. Tabel Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol	92
17. Hasil Uji Normalitas Data	93
18. Hasil Uji Homogenitas Data	95
19. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Data	96
20. Hasil Uji <i>Independent T Test</i>	99
21. Tabel Presentase Distribusi T	100
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	101
23. Kartu Emosi yang Digunakan Sebagai Media Pemberian <i>Treatment/Perlakuan</i>	105
24. Foto-foto Kegiatan Penelitian	109

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah tingkatan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia 8 tahun. Pendidikan anak usia dini sudah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab I Pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) lebih memfokuskan pada kegiatan bermain sambil belajar yang memiliki makna dari setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan serta menarik bagi anak. Melalui bermain, anak lebih banyak mendapatkan pengetahuan-pengetahuan dasar untuk digunakan di kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Ebbeck (1991) pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai dengan usia delapan (8) tahun. Pada masa ini, pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Masa kanak-kanak dari usia 0-8 tahun disebut juga sebagai masa *golden age* (masa emas) yang merupakan masa paling penting dan memerlukan stimulasi atau rangsangan pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan cara memberikan perhatian terhadap penyediaan gizi yang cukup, kesehatan anak baik mental maupun fisik dan layanan pendidikan. Kemudian, pada masa ini juga dimulainya pembentukan dasar kepribadian kuat yang akan menentukan pengalaman

anak selanjutnya. Suyanto (2005) periode emas (*golden age*) merupakan saat berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik motorik, perkembangan moral, sosial emosional, intelektual dan bahasa. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk ditingkatkan adalah perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengungkapkan isi pikiran dan perasaannya kepada orang lain melalui bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Menurut Badudu (dalam Fridani, 2014) bahasa sebagai alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa merupakan alat anak untuk menyatakan kesukaan atau ketidaksukaan anak terhadap suatu hal.

Bromley (dalam Dhieni dkk, 2014) menyebutkan terdapat empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan atau diberikan stimulasi adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan ide serta perasaan. Menurut penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Leni (2015) mengenai bermain kartu emosi dan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim, Bandar Lampung menunjukkan perkembangan bahasa anak dapat dioptimalkan melalui pemberian stimulasi dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak, salah satu media yang dapat digunakan dalam menunjang perkembangan bahasa anak adalah kartu emosi. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain kartu emosi dengan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung menemukan lebih banyak anak yang masuk kedalam kategori aktif. Oleh karena itu, bermain menggunakan kartu emosi dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan bermain dalam pembelajaran untuk menstimulasi keterampilan berbahasa anak usia dini.

Keterampilan berbahasa anak usia dini khususnya kemampuan berbicara diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain, baik dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih dewasa. Sebagai fondasi perkembangan bahasa, kemampuan berbicara harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh. Kemampuan berbicara yang baik akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca, keterampilan menyimak dan menulis yang selanjutnya dapat menjadi modal anak dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak belajar berbicara melalui apa yang ia lihat dan dengar di lingkungan sekitarnya.

Namun, hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dari tanggal 17-19 Januari 2022 pada kelompok Ba.1 usia 5-6 tahun di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung, diperoleh informasi mengenai kemampuan berbicara anak yang masih kurang dalam mengungkapkan pendapat, anak cenderung pasif pada saat diminta untuk bercerita mengenai pengalaman atau peristiwa yang terjadi disekitarnya, anak masih ragu saat berbicara dan masih membutuhkan bantuan guru serta anak belum bisa menjawab pertanyaan yang sesuai dengan tema yang dibahas. Ini dibuktikan pada saat guru ingin membuat anak berbicara, guru harus memancingnya dengan menanyakan sesuatu terlebih dahulu kepada anak tersebut. Hal ini dapat terlihat dari hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu dari jumlah total 15 anak, 2 anak yang mempunyai kemampuan berbicara dalam kategori berkembang sesuai harapan, 8 anak dengan kemampuan berbicara pada kategori mulai berkembang dan 5 anak dengan kemampuan berbicara yang belum berkembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak di kelas Ba. 1 di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung masih belum berkembang. (Data dapat dilihat pada lampiran 7)

Metode pembelajaran yang digunakan oleh pihak sekolah dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah metode bercakap-cakap.

Belum adanya metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak akan menghambat perkembangan kemampuan berbicara anak. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan kemampuan berbicara dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif. Bermain kartu emosi atau ekspresi merupakan salah satu jenis permainan aktif yang berbentuk media pembelajaran visual, yaitu media yang dapat diraba dan dilihat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas belajar dapat menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar. Bermain kartu emosi adalah alat permainan yang menggunakan gambar emosi-emosi pada setiap kartu dan digunakan dalam berbagai topik bidang studi yang dapat membantu anak untuk memahami atau mengerti suatu pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin menerapkan suatu kegiatan bermain dalam upaya mengetahui apakah terdapat pengaruh kegiatan bermain kartu emosi atau *emotional flashcard* terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian latar belakang masalah di atas, dapat di identifikasikan permasalahan dalam pembelajaran di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung sebagai berikut :

1. Kemampuan berbicara anak yang masih kurang dalam mengungkapkan pendapat
2. Anak cenderung pasif dan masih ragu saat berbicara
3. Anak belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan tema atau topik yang dibahas
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih metode bercakap-cakap

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pendahuluan dan identifikasi masalah diatas penelitian terfokus dan tidak terjadi perluasan kajian, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas bermain kartu emosi dengan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh bermain kartu emosi terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain kartu emosi terhadap kemampuan berbicara anak pada usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran anak usia dini khususnya kemampuan berbicara anak melalui bermain kartu emosi.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan kepada kepala sekolah untuk lebih menyediakan dan memfasilitasi media pembelajaran agar lebih menunjang proses pembelajaran dan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media kartu emosi.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengajar.
- 3) Dapat membantu manjadi salah satu inovasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak.

c. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dengan topik yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, dan tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sujiono (2010) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai dengan usia 6 (enam) tahun. Karena usia ini adalah usia yang menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya (Tatminingsih, 2016). Berdasarkan dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia kurang dari 6 tahun termasuk mereka yang masih ada di dalam kandungan karena pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga perlu diberikan stimulus

atau rangsangan yang tepat dan terus menerus untuk mencapai hasil yang optimal pada semua aspek perkembangan.

Anak-anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak usia dini bersifat egosentris, selalu aktif, penuh semangat, kaya akan imajinasi, kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi terhadap suatu hal yang ia minati serta merupakan massa yang paling tepat dan potensial untuk untuk belajar sesuatu yang baru sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia dini berada dalam masa keemasan atau biasa disebut dengan *golden age* disepanjang rentang usia 0-8 tahun dimana stimulasi atau rangsangan seluruh aspek perkembangan sangat memengaruhi dan berperan penting dalam mengembangkan kepribadian, psikomotor, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Anak usia dini yang telah memperoleh stimulus yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya akan mendapatkan kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dengan berhasil pada saat memasuki tingkat Sekolah Dasar (SD).

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati anak usia dini memiliki karakteristik yang khas (Amini, 2014). Berikut ini karakteristik dari anak usia dini:

a. Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencoba segala macam hal-hal baru. Untuk anak bayi, rasa ingin tahu dipuaskan dengan mencoba memasukkan segala macam benda ke mulutnya. Saat anak usia dini melihat sesuatu hal yang membuatnya tertarik dan penasaran akan menstimulasi rasa ingin tahunya dan diwujudkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diawali kata 'apa' dan 'mengapa'.

b. Merupakan Pribadi yang Unik

Anak memiliki pola umum perkembangan yang serupa tapi berbeda satu dengan yang lainnya. Pola perkembangan setiap anak memiliki keunikannya masing-masing, misalnya seperti gaya belajar, minat anak, hobi anak dan latar belakang keluarga. Keunikan yang dimiliki oleh setiap anak dapat berasal dari faktor genetik, misalnya dalam hal ciri fisik atau berasal dari lingkungannya, misalnya dalam hal minat.

c. Suka Berfantasi dan berimajinasi

Fantasi adalah kemampuan dalam membentuk sebuah tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada, misalnya pena dianggap sebagai sebuah pedang, balok yang disusun dianggap sebagai sebuah kereta api, dan lain-lain. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak dalam menciptakan atau membuat suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata atau asli. Anak umumnya suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh dengan kondisi asli atau nyata. Anak-anak dapat menceritakan berbagai macam hal secara meyakinkan seolah-olah dirinya sendiri yang mengalami hal tersebut, padahal hal itu hanya fantasi atau imajinasinya saja. Seringkali anak usia dini belum dapat memisahkan mana yang kenyataan dan mana yang fantasi, sehingga orang dewasa menganggapnya suatu kebohongan. Fantasi dan imajinasi pada anak usia dini sangat penting karena dapat membantu dalam perkembangan bahasa dan kreativitas anak. Selain perlu diarahkan untuk dapat membedakan kenyataan dan khayalan, fantasi dan imajinasi anak perlu dikembangkan melalui kegiatan seperti, mendongeng.

d. Masa Paling Potensial untuk Belajar

Anak usia dini disebut juga dengan *golden age* merupakan usia emas karena pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan

perkembangan yang pesat di berbagai aspek. Oleh karena itu, usia emas merupakan waktu yang paling optimal untuk menstimulasi 6 (enam) aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif, motorik, moral, sosial emosional, bahasa dan seni.

e. Menunjukkan Sifat Egosentris

Egosentris berasal dari kata ego artinya aku dan sentris artinya pusat. Jadi, egosentris adalah “berpusat pada aku” artinya bahwa anak usia dini pada umumnya hanya memahami dan mengerti dari sudut pandang dirinya sendiri bukan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak tersebut yang masih suka berebut mainan, menangis, tantrum saat keinginannya tidak dipenuhi dan lain-lain.

Ada 3 jenis egosentri, yaitu :

- 1) Merasa Superior, anak berharap bahwa orang lain hanya memujinya sendiri dan diberikan peran sebagai pemimpin. Anak menjadi sok berkuasa (*bossy*), tidak peduli dengan kata-kata orang lain, tidak mau bekerja sama dan sibuk berbicara membanggakan dirinya sendiri.
- 2) Merasa inferior, anak akan memfokuskan permasalahan yang ada pada dirinya karena merasa tidak berguna didalam kelompok. Anak dengan sifat inferior sangat mudah untuk dipengaruhi dan disuruh oleh orang lain, karena merasa bahwa ia memiliki peran paling kecil didalam kelompok maka anak inferior biasanya memiliki sifat egosentrik.
- 3) Merasa menjadi korban, anak merasa bahwa ia mendapatkan perlakuan yang tidak adil sehingga mudah marah kepada semua orang. Keinginannya untuk berperan didalam kelompok sangat kecil sehingga biasanya para anggota kelompok lebih sering mengabaikannya.

Namun, saat memasuki sekolah egosentris perlahan akan sedikit demi sedikit berkurang.

f. Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang Pendek

Seringkali anak usia dini cepat kehilangan minat oleh suatu hal. Dalam bermain, anak usia dini lebih cepat berpindah dari satu permainan kepermainan yang lain. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan perhatiannya akan cepat teralihkan oleh yang lain. Hal ini terutama terjadi apabila ia merasa bahwa hal tersebut kurang menarik.

g. Sebagai Bagian dari MakhluK Sosial

Anak-anak suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, berempati, mengantri saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya tersebut, seorang anak akan mulai terbentuk konsep tentang dirinya. Anak mulai belajar untuk bersosialisasi dan belajar untuk bisa diterima di lingkungannya. Jika ia bertindak sewenang-wenang, maka ia akan dijauhi dan dikucilkan oleh teman-temannya. Dalam hal ini, anak akan belajar untuk berperilaku sesuai dengan harapan sosialnya karena ia membutuhkan orang lain di dalam kehidupannya.

2.1.3 Pembelajaran Anak Usia Dini

Abdulhak (2003) pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, terdapat 4 prinsip utama yang harus diperhatikan oleh para pendidik, yaitu :

a. Holistik dan Terpadu

Pendidikan anak usia dini perlu dilaksanakan dengan terarah ke pengembangan setiap aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak serta dilakukan secara terintegrasi dalam

satu kesatuan program yang utuh dan seimbang. Secara luas, prinsip ini memiliki maksud bahwa penyelenggara pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara terintegrasi dengan sistem sosial yang sudah ada di masyarakat serta menyertakan semua komponen masyarakat sesuai dengan tanggung jawab masing-masing.

b. Berbasis Keilmuan

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang tepat perlu dikembangkan berdasarkan hasil-hasil penelitian terkini dibidang ilmu yang relevan. Para ahli PAUD harus selalu menyebarluaskan temuan-temuannya agar dapat diaplikasikan oleh para pendidik PAUD. Diharapkan para pendidik PAUD untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu tentang PAUD melalui berbagaimacam sumber-sumber seperti jurnal, buku, semina, workshop, atau menjelajahi internet.

c. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan serta karakteristik anak agar proses pendidikan yang dilaksanakan bersifat tidak terstruktur, responsif terhadap perbedaan individual anak, melalui aktivitas bermain dan informal.

d. Berorientasi pada Masyarakat

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu meninjau pada masyarakat karena anak adalah bagian dalam masyarakat serta sebagai penerus masyarakat. Penyelenggaraan PAUD diharapkan berlandaskan dan ikut serta mengembangkan nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang dimasyarakat tersebut.

2.2 Kemampuan Berbicara

2.2.1 Pengertian Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdikbud, 1995). Menurut Owens (2011), menyatakan bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan. Bahasa sendiri terbagi menjadi 2 macam yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Kemampuan berbicara termasuk kedalam bahasa ekspresif. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Bromley (dalam Dhieni, dkk 2014), menyatakan kemampuan berbicara merupakan suatu ucapan dalam bentuk kata. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan maksud (pikiran, ide gagasan atau perasaan) seseorang terhadap orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang yang dituju dengan mudah.

Kemampuan berbicara membantu anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Dhieni (dalam Susanti, 2017) mendefinisikan kemampuan berbicara adalah suatu ungkapan dalam wujud kata-kata. Selain itu, Suhartono (2005), mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata menyatakan, mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Kemampuan berbicara adalah mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran gagasan serta perasaan (Tarigan dalam Susanti, 2017). *Kemudian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI)* kemampuan berbicara adalah “beromong, bercakap, berbahasa, mengungkapkan isi pikiran, melisankan suatu yang dimaksudkan”. Berbicara adalah bentuk komunikasi yang paling

mudah, penggunaannya paling luas dan paling penting. Hurlock (dalam Karlina, 2018) berbicara dapat diperoleh anak melalui 2 cara, yaitu meniru, mengamati orang dewasa maupun teman sebaya yang ada disekitarnya dan cara yang kedua yaitu dengan pelatihan bimbingan berasama orang dewasa.

Kemampuan berbicara pada anak berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak. Karena semakin bertambahnya usia anak maka perbendaharaan kata pada anak akan semakin bertambah juga. Setiap kemampuan berbicara memiliki bunyi, atau fonem, dan kombinasi bunyi yang spesifik merupakan ciri khas dari bahasa itu. Selain itu, berbicara melibatkan komponen lain, seperti kualitas suara, intonasi, dan kecepatan. Komponen-komponen ini meningkatkan makna pesan yang akan disampaikan (Owens, 2011). Untuk anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosakata secara cepat dan mengagumkan. Anak tersebut memperkaya kosa katanya melalui pengulangan. Mereka seringkali mengulangi kosa kata yang baru dan unik walaupun mungkin belum dapat memahami artinya. Anak usia 4-5 tahun rata-rata bisa menggunakan 900 hingga 1000 kosa kata yang tidak sama. Mereka menggunakan 4-5 kata dalam satu kalimat yang berbentuk kalimat negatif, tanya serta perintah (Dhieni, 2014).

Kemampuan berbicara pada anak perlu dilatih sejak dini, agar anak bisa mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga bisa mengekspresikan, mengungkapkan serta memberikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati pada orang lain. Belajar berbicara bisa dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui media yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak atau dengan berdialog atau percakapan. Dengan metode-metode tersebut, anak akan menemukan pengalaman serta menaikkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan *reinforcement*

(penguat), *reward* (hadiah, pujian), stimulasi, serta contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan anak dalam mengutarakan ide, gagasan serta perasaannya kepada orang-orang yang ada disekitarnya dalam rangka melakukan sosialisasi dan komunikasi untuk penyesuaian kepribadian anak, karena berbicara sendiri adalah suatu bentuk komunikasi yang paling efektif dan penting serta penggunaannya yang luas.

2.2.2 Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Kemampuan berbicara adalah cara anak mengungkapkan dirinya secara lisan. Menurut Nubiana (2008), terdapat 2 (dua) tipe perkembangan kemampuan berbicara anak, antara lain :

- a. *Egocentric Speech*, terjadi pada anak usia 2-4 tahun. Anak akan berbicara pada dirinya sendiri (monolog). Perkembangan kemampuan berbicaranya pada usia ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya.
- b. *Sosialized Speech*, terjadi pada saat anak berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungannya. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan menyesuaikan diri anak dalam bersosialisasi. Terdapat 5 bentuk *sosialized speech* yaitu:
 - 1) Saling bertukar informasi untuk tujuan bersama-sama,
 - 2) Penilaian terhadap tingkah laku dan ucapan orang lain,
 - 3) Memberikan perintah, permintaan serta ancaman,
 - 4) Pertanyaan, dan
 - 5) Menjawab.

Unsur-unsur kebahasaan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara yaitu aspek keabsahan, aspek non-keabsahan dan aspek isi.

Aspek keabsahan meliputi :

- a) Ketepatan ucapan;
- b) Penempatan tekanan, nada, durasi serta sendi yang sesuai;
- c) Pemilihan kata;
- d) Penerapan struktur atau susunan kalimat yang jelas.

Sedangkan aspek non-keabsahan meliputi:

- a) Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh serta mimik wajah yang tepat
- b) Kesedian menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain
- c) Kenyaringan suara dan kelancaran berbicara
- d) Relevansi, penalaran serta penguasaan terhadap topik tertentu.

Unsur isi dalam pembicaraan adalah suatu bagian yang lebih penting. Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang akan disampaikan melalui aktivitas berbicara akan tidak tersampaikan secara jelas, dalam aspek isi terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi dari pembicaraan.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hurlock (1978), bahwa kemampuan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu:

a. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan cara mengucapkannya. Perbedaan ketepatan pengucapan tergantung pada tingkat perkembangan prosedur suara, serta bimbingan dan pelatihan yang diterima dalam mengatikan suara kedalam istilah yang berarti. Perbedaan cara pengucapan disebabkan oleh meniru contoh yang pengucapannya tidak sama dengan yang biasa digunakan anak.

b. Pengembangan Kosakata

Anak wajib belajar cara mengaitkan arti dengan suara pada mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosakata tidak hanya karena mempelajari istilah-istilah baru, tapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

c. Pembentukan Kalimat

Pada awalnya anak memakai kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Lalu, kata tadi digabungkan menggunakan isyarat untuk menyampaikan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami oleh orang lain.

Hal ini menurut Owens (2011), perkembangan bahasa anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Pengucapan (Fonologis)

Pada umumnya seorang anak akan menghindari kata-kata yang sulit untuk diucapkan. Kata-kata baru ditambahkan pada saat anak sudah mengembangkan cara untuk mengucapkannya atau format untuk kata-kata tersebut. Proses fonologis adalah prosedur sistematis yang digunakan oleh anak-anak untuk membuat kata-kata dewasa dapat diucapkan. Bagi seorang anak, proses fonologis adalah cara untuk beralih dari model pendengaran ke produksi ucapan. Proses fonologis awal tampaknya spesifik. Ada perluasan dan perubahan yang lambat dalam sistem fonologi anak saat aturan dibuat dan kata-kata baru dimodifikasi agar sesuai dengan pola suara anak yang ada. Semua kata-kata awal yang diucapkan bersuku kata satu.

Sebagian besar anak usia 3 tahun sudah menguasai bunyi vokal dan konsonan /p/, /m/, /h/, /n/, /w/, /b/, /k/, /g/, dan /d/. Akan tetapi, ada banyak variasi individu dalam perkembangan bunyi bahasa, dan setidaknya 50% anak usia 3 tahun juga mahir dalam penggunaan /t/, /sy/, /f/, /j/, /r/, /l/, dan /s/. Pada usia 4 tahun,

sebagian besar anak telah menambahkan /t/, /ng/, /f/, dan /j/. Setidaknya setengah dari semua anak usia 4 tahun dapat menghasilkan /r/, /l/, /s/, /ng/, /sy/, dan /z/. Menjelang usia 5 tahun, kebanyakan anak menambahkan /sy/, /l/, /s/, /ng/, /y/, /z/, /d/, dan /v/. Setidaknya hampir setengah dari anak-anak juga dapat menghasilkan bunyi /sy/ dengan benar. Anak usia 5 tahun masih mengalami kesulitan dengan beberapa bunyi konsonan dan campuran konsonan, seperti dalam “syarat” atau “program”. Untuk huruf vokal sangat bervariasi di antara anak-anak dan pada setiap anak, tetapi segitiga dasar /a/, /i/, dan /u/ mungkin terbentuk lebih awal, diikuti dengan huruf /e/ dan /o/.

b. Perkembangan Kosakata

Wilson (dalam Owens, 2011), menyatakan bahwa seorang anak dapat mempelajari penanda morfologi hanya dalam bentuk kalimat khusus dengan kata-kata tertentu sebelum melanjutkan untuk mempelajari aturan morfologi umum. Morfem terikat mulai sekitar usia 2 tahun. Perkembangan mereka sangat bertahap, dan ada banyak variasi individu. Morfem terikat dan morfem lainnya pertama-tama dapat dipelajari dalam konstruksi khusus yang melibatkan kata-kata tertentu. Sebagian besar tidak sepenuhnya dikuasai anak. Pada usia 19-28 bulan, anak mulai menggunakan kata bantu me-. Usia 27-33 bulan anak mulai menggunakan kata kepunyaan. Pada usia 26-40 bulan anak sudah dapat menggunakan kata ganti orang ke-2 dan ke-3. Kemudian pada usia tersebut anak juga dapat membedakan kata berimbuhan di, ber- dan me-.

c. Perkembangan Kalimat

Secara umum, perkembangan kalimat anak usia dini dapat diukur dengan peningkatan jumlah unsur kalimat dan keragaman bentuk kalimat. Deskripsi proses ini menjadi semakin sulit, karena

kompleksitas mencerminkan pergerakan internal elemen dan hasil keragaman dalam banyak bentuk, masing-masing jarang terjadi. Pertambahan jumlah unsur biasanya terjadi pada kalimat pernyataan sebelum terjadi pada jenis kalimat lainnya. Kalimat tersebut akan meningkat seiring berjalannya waktu. Pada usia 3 tahun, anak sudah dapat menambahkan predikat pada kalimat yang diucapkannya. Pada usia 4 tahun, anak sudah membentuk kalimat yang lengkap dengan menggunakan S-P-O, sedangkan pada usai 5 tahun anak sudah bisa menambahkan kata keterangan pada kalimat yang dibentuknya.

Melalui penggunaan intonasi, anak belajar bertanya sejak dini. Pada usia 4 tahun, anak menurut banyak orang tua, tampaknya tidak melakukan apa-apa selain bertanya. Bertanya adalah contoh unik penggunaan bahasa untuk mendapatkan informasi tentang bahasa dan tentang dunia secara umum. Pada usia 3 tahun anak sudah dapat menggunakan kata tanya apa, siapa dan dimana. Menginjak usia 4 tahun, kata tanya yang digunakan oleh anak bertambah yaitu kata tanya apa, siapa, dimana dan mengapa. Pada usia 5 tahun, anak dapat menggunakan kata tanya apa, siapa, dimana, mengapa, bagaimana dan kapan. Pada usia ini anak mulai menanyakan alasan yang tidak bisa dimengerti olehnya. Anak juga mulai bisa membedakan keterangan waktu.

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Terdapat beberapa faktor baik faktor dari dalam dan luar yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbicara anak. Hurlock (1978), mengemukakan:

Kondisi yang dapat mempengaruhi perkembangan berbicara yaitu, kesehatan, kecerdasan, keadaan sosial ekonomi, jenis kelamin, keinginan berkomunikasi, dorongan ukuran keluarga, urutan kelahiran, metode pelatihan anak, kelahiran kembar, hubungan dengan teman sebaya serta kepribadian.

Kemudian, Rahayu (2007) mengungkapkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berbahasa anak terdiri dari beberapa hal, antara lain:

- a. Gaya berbicara, ditandai dengan 3 ciri yaitu:
 - 1) Gaya ekspresif, gaya berbicara ekspresif ditandai dengan spontanitas dan lugas. Gaya berbicara ini digunakan pada saat mengungkapkan perasaan, bercanda, mengeluh, atau bersosialisasi.
 - 2) Gaya perintah, gaya berbicara ini menunjukkan kewenangan atau kekuasaan serta bernada memberikan keputusan.
 - 3) Gaya pemecahan masalah, gaya ini bernada rasional atau penuh pertimbangan tanpa prasangka serta lemah lembut.

- b. Metode penyampaian, terdiri dari:
 - 1) Penyampaian mendadak,
 - 2) Penyampaian tanpa persiapan,
 - 3) Penyampaian dari naskah, dan
 - 4) Penyampaian dari ingatan

2.3 Bermain Kartu Emosi

2.3.1 Hakikat Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa bermain bagi anak, dimana anak dapat dengan bebas berkespresi tanpa beban. Bermain adalah suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan diminati oleh anak. Karena, aktivitas bermain dilakukan oleh keinginan pribadi bukan atas dasar perintah dari orang lain. Hal tersebut yang membuat anak-anak menghabiskan hampir keseluruhan waktunya untuk bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) bermain berasal dari kata dasar main yang artinya melakukan aktivitas atau kegiatan yang

menyenangkan dengan menggunakan alat-alat tertentu ataupun tidak. Hurlock (1978), menyatakan bahwa kegiatan bermain membuat anak bahagia dan tidak mengenal lelah atau sangat bersemangat seolah-olah energi mereka tidak akan pernah habis. Karakteristik tersebut yang membedakan anak usia dini dengan orang dewasa. Selain itu, Singer (dalam Khadijah, 2017) bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan untuk masuknya perangsangan (stimulasi) baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman anak.

Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari dalam dan luar, karena mengalami emosi yang menyenangkan. Bermain sendiri merupakan hak dan kebutuhan bagi anak (Rohmah, 2016). Sedangkan Mayesty (dalam Sujiono, 2010), kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi, serta belajar secara menyenangkan.

Menurut Ardini & Anik (2018), bahwa setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada pada diri anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Catron & Allen (dalam Sujiono, 2010) bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Karena dalam kegiatan bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia disekitarnya, mempelajari dan belajar suatu hal, mengenal aturan, bersosialisasi, menata emosi, bertoleransi, bekerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas.

Proses bermain juga berpengaruh terhadap peningkatan keadaan syaraf dan sel-sel otak manusia yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan mereka. Hal ini membuktikan bahwa bermain bisa meningkatkan kecerdasan anak secara alamiah dalam situasi dan keadaan yang menyenangkan. Perubahan perilaku bermain juga sejalan dengan bertambahnya usia dan tahap perkembangan anak. Dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan dengan sukarela dan tanpa adanya paksaan ataupun tekanan dari luar serta kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak usia dini bermain adalah belajar karena memang dunia anak adalah dunia bermain Andini & Anik (2018).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan memiliki manfaat untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya dengan menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial emosional, kognitif, kepribadian dan fisik motorik. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan secara cepat stimulasi baik dari dalam maupun dari luar, serta mengaktualisasikan potensi tersebut dalam mencari solusi dari suatu permasalahan yang mereka hadapi di kehidupan sehari-harinya baik melalui kesadaran dirinya maupun dengan bantuan orang-orang disekitarnya.

2. Jenis-jenis Bermain Anak Usia Dini

Jenis-jenis bermain dapat dikelompokkan kedalam 3 (tiga) jenis permainan, antara lain:

a. Main Sensorimotor dan Fungsional

Aktivitas yang menuntut penggunaan gerakan otot kasar dan otot halus serta mengekspresikan seluruh indera tubuh untuk mendapatkan rasa pekerjaan yang dilakukan oleh indera. Anak

usia dini belajar melalui panca indera meraka serta hubungan fisik dengan lingkungan sekitarnya

b. Main Peran atau Simbolik

Keterampilan untuk memisahkan pikiran dari aktivitas dan benda. Kemampuan dalam menahan dorongan hati dan menyusun tindakan sendiri dengan sengaja dan mudah. Melalui pengalaman main peran anak dapat diberikan kesempatan untuk menciptakan kembali peristiwa-peristiwa dikehidupan nyata dan memerankannya secara simbolik

c. Main Pembangunan

Kemampuan anak dalam menciptakan, membangun bangunan atau mencari solusi dari suatu masalah seperti menyusun dan membongkar rumah. Membangun bangunan dari pasir, membuat berbagai macam bentuk dari plastisin atau membongkar dan menyusun balok.

3. Fungsi Bermain Anak Usia Dini

Aktivitas bermain mempunyai banyak fungsibagi perkembangan anak usia dini selain sebagai kebutuhan mereka. Gatron dan Allen (dalam Khadijah, 2017) bahwa bermain memiliki beberapa fungsi antara lain:

a. Mengembangkan kemampuan mengorganisaikan dan menyelesaikan masalah

Dalam kegiatan bermain anak akan belajar cara mengatur s atau mengorganisasi, sedangkan menyelesaikan masalah artinya anak dapat belajar bagaimana cara memecahkan masalah yang timbul dalam aktivitas bermain.

b. Mendukung perkembangan sosialisasi

Mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal :

- 1) Interaksi sosial yaitu interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa
 - 2) Kerjasama yaitu interaksi saling membantu, berbagi dan bergilir
 - 3) Menghemat sumberdaya yaitu menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat dan bersama-sama
 - 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu.
- c. Membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- Menguasai konflik artinya dalam bermain akan membantu anak lebih terampil dalam mengelola, menghadapi, memecahkan masalah yang ada. Keterampilan memecahkan masalah ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Sedangkan untuk trauma sosial, aktivitas bermain akan membantu menghilangkan atau melupakan kesedihan yang sedang mereka alami. Bermain membantu anak mengalihkan perhatiannya terhadap perasaan tidak menyenangkan yang mereka alami

4. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari proses bermain menurut Astuti (dalam Khadijah, 2017) yaitu:

- a. Meningkatkan kreativitas anak,
- b. Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada anak,
- c. Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak,
- d. Meningkatkan rasa percaya diri anak,
- e. Meningkatkan kemampuan *problem solving* dan kemampuan berfikir anak,
- f. Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri anak, dan
- g. Membantu proses yang baik untuk menanamkan program-program positif kedalam pikiran bawah sadar anak.

2.3.2. Emosi Anak Usia Dini

1. Pengertian Emosi

Emosi berasal dari bahasa Latin yaitu *emovere*, yang berarti bergerak. Emosi juga berasal dari bahasa Perancis *emotion* dari kata *emouvoir*, yang berarti kegembiraan. Emosi adalah keinginan untuk mempunyai perasaan-perasaan yang khusus pada saat berhadapan dengan suatu objek tertentu dalam lingkungannya (Sobur, 2013). Seiring dengan bertambahnya usia seseorang, emosi seorang individu pun akan terus berkembang. Proses pembentukan emosi tersebut dipengaruhi oleh faktor, yaitu faktor eksternal seperti teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat serta faktor internal seperti usia dan lingkungan keluarga. Goleman (dalam Lina, 2019) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Selain itu, Santrock (2007) mengungkapkan emosi adalah perasaan atau afeksi yang muncul ketika seseorang sedang dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting oleh diri mereka sendiri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu perasaan dan pikiran-pikiran khas atau afeksi hasil persepsi seseorang yang timbul terhadap perubahan-perubahan akibat reaksi tubuh saat menghadapi situasi tertentu yang mengandung penilaian (positif atau negatif) yang saling berhubungan dari sistem saraf seseorang terhadap stimulasi dari luar atau dari dalam dirinya. Perkembangan emosi di tentukan oleh proses pematangan dan proses belajar anak. Semakin besar anak semakin besar pula kemampuan anak untuk belajar sehingga perkembangan emosinya akan menjadi semakin rumit.

2. Fungsi Emosi

Menurut Dayakisni & Yuniardi (2008), secara ringkas fungsi emosi dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Membantu mempersiapkan tindakan (*preparing us for action*). Emosi bertindak sebagai penghubung antara peristiwa eksternal di lingkungan dengan respon perilaku individu.
- b. Membentuk perilaku yang akan datang (*shaping our future behavior*). Emosi membantu menyediakan simpanan respon untuk perilaku dimasa mendatang.
- c. Membantu untuk mengatur interaksi sosial (*helping us to regulate social interaction*). Emosi yang diekspresikan menjadi sinyal dan membantu seseorang dalam berintraksi, khususnya bagaimana seharusnya berperilaku

3. Jenis-jenis Emosi

Menurut Goleman (dalam Lina, 2019) mengelompokkan emosi berdasarkan golongannya :

- a. Amarah : benci, marah besar, jengkel, kesal, mengamuk. tersinggung, bermusuhan dan melakukan tindakan kekerasan.
- b. Kesedihan : sedih, suram, melankolis, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi berat.
- c. Rasa takut : khawatir, gugup, waspada, sedih, tidak tenang, fobia dan panik.
- d. Kenikmatan : gembira, bahagia, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, dan terpesona.
- e. Cinta : persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, hormat, berbakti, kasmaran, kasih sayang.
- f. Terkejut : terpana, takjub.
- g. Jengkel : jijik, muak, benci, tidak suka, dan hina.
- h. Malu : sesal, rasa bersalah, aib, hati hancur lebur.

Kemudian, Yusuf (dalam Lina, 2019) mengelompokkan emosi dalam dua bagian, yaitu :

- a. Emosi Sensoris, yaitu emosi yang ditimbulkan melalui rangsangan dari luar tubuh seperti rasa manis, dingin, sakit, lelah, lapar dan kenyang.
- b. Emosi Psikis, yaitu emosi yang memiliki alasan kejiwaan, seperti
 - 1) Perasaan intelektual. Perasaan ini diwujudkan dalam bentuk rasa yakin dan tidak yakin terhadap suatu hasil karya, rasa gembira karena suatu kebenaran, rasa puas karena dapat menyelesaikan persoalan ilmiah yang harus dipecahkan.
 - 2) Perasaan sosial. Perasaan ini berhubungan dengan orang lain. Wujud perasaan ini seperti rasa solidaritas, persaudaraan, simpati dan kasih sayang.
 - 3) Perasaan susila. Perasaan ini berhubungan dengan nilai-nilai baik dan buruk dan moral. Contohnya rasa tanggung jawab, rasa bersalah apabila melanggar norma, rasa tentram dalam menaati norma.
 - 4) Perasaan keindahan. Perasaan ini berkaitan dengan keindahan dari sesuatu baik bersifat kerohanian maupun kebendaan.
 - 5) Perasaan ketuhanan. Salah satu kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan dianugerahi fitrah (kemampuan/perasaan) untuk mengenal Tuhan.

2.3.3 Bermain Kartu Emosi

1. Pengertian Bermain Kartu Emosi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) kartu adalah kertas tebal berbetuk persegi panjang dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Sedangkan Ali Nugraha (2004) menyebutkan bahwa emosi adalah perasaan yang ada didalam diri seseorang, yang berupa

perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk ataupun tidak menyenangkan. Leni, (2013) mengungkapkan bahwa bermain kartu emosi atau ekspresi (*emotional*) merupakan salah satu jenis permainan aktif yang berbentuk media pembelajaran visual, yaitu media yang dapat diraba dan dilihat. Sejalan dengan hal tersebut, Pupu (2014) melalui penggunaan media kartu gambar (*flashcard*) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai seperti membedakan dan menirukan kembali bunyi suara tertentu, menirukan kembali 4-5 urutan kata, menyebutkan atau membedakan kata-kata yang mempunyai suku awal yang sama seperti kalimat atau suku kata akhir yang sama misalnya nama, mengelompokkan kata-kata yang sejenis, dan bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas pada anak. *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran tertentu pada satu sisi kartu tersebut berisi gambar dan sisi lainnya berisi keterangan dari gambar disebelahnya.

Menurut Chan & Chen (2019) tentang penggunaan *augmented reality* (AR) dan *flashcard* tradisional menunjukkan bahwa AR dan *flashcard* dapat secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosa kata anak. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Febiola (2020) bahwa penggunaan media *flash card* dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini dengan bantuan gambar dan huruf timbul yang ada pada media *flash card* kemudian membuat anak tertarik, mudah mengingat kosakata baru, mampu menyebutkan bentuk dan bunyi huruf, melatih kemampuan menyimak serta menstimulasi anak untuk berfikir kemudian membuat anak bisa mengungkapkan pendapat yang terlihat dengan cara berbicara. Berkaitan dengan penelitian yang pernah dilakukan *flash card* menjadi alternatif untuk mengembangkan bahasa, pada kemampuan berbicara yang terjadi ketika anak kesulitan

mengemukakan gagasan yang disebabkan oleh beberapa hal seperti media yang terbatas dan kurang menarik, serta strategi dan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Jadi kartu emosi (*emotional flashcard*) merupakan permainan aktif yang berbentuk media pembelajaran visual dalam kualifikasi gambar diam yang terbuat dari kertas berbentuk kartu pesergi kemudian digunakan untuk mengungkapkan emosi penggunanya, media ini berbentuk kartu yang memiliki gambar-gambar ekspresi emosi.

Gambar yang terdapat pada kartu emosi ini berisi gambar ekspresi dari macam-macam emosi seperti emosi terpesona, marah, terkejut, senang, sedih, gembira, dan lain-lain. Media kartu emosi berisi gambar berbagai macam ekspresi dengan ukuran gambar 7 x 8 cm. Kartu emosi ini terinspirasi dari *emoticon-emoticon* yang menjadi gaya penulisan yang tersebar di berbagai teknologi seperti dalam simbol-simbol di berbagai aplikasi pada internet maupun *handphone*. Anak akan belajar memahami konsep dari gambar-gambar yang ada disekitarnya. Guru mengajarkan anak tentang pengertian emosi melalui gambar-gambar *emoticon* (ekspresi wajah) yang ada pada kartu emosi. Gambar-gambar pada kartu emosi akan membantu anak semakin mudah dalam mengetahui jenis-jenis emosi di dalam dirinya.

2. Manfaat Bermain Kartu Emosi

Manfaat bermain kartu emosi sebagai salah satu media pembelajaran yang memberikan suasana pembelajaran menarik, aktif serta mudah adalah sebagai berikut:

- a. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda, objek ataupun peristiwa dapat diperlihatkan didalam kelas,

- b. Anak-anak menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan,
- c. Kartu bergambar yang digunakan sangat menarik karena memiliki beraneka macam gambar sehingga membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan,
- d. Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien, dan
- e. Melalui permainan kartu bergambar suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Dalam penggunaan kartu emosi harus lebih memperhatikan karaktersitik anak usia dini. Perlu diketahui terlebih dahulu kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat menggunakan kartu emosi dan lebih memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran.

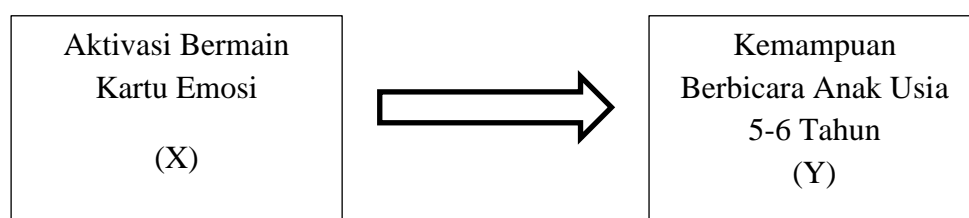
2.4 Kerangka Pikir

Salah satu dari enam (6) aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan bahasa anak, kemampuan berbicara menjadi salah satu indikator ketercapaian yang telah ditentukan. Kemampuan berbicara ini penting untuk dilatih dan distimulasi sejak usia dini agar anak dapat mengucapkan bunyi dengan artikulasi yang tepat atau dengan kata-kata yang membantu anak dalam mengungkapkan, mengekspresikan, menyampaikan serta menanyakan ide, gagasan, pikiran atau perasaannya agar dapat dimengerti oleh orang lain. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui stimulasi yang diberikan sedini mungkin. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berbicara anak, karena dalam penggunaan media anak akan lebih tertarik untuk bertanya, mengungkapkan ide atau gagasan, mengekspresikan perasaan serta menyampaikan pikirannya. Salah

satu media yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak adalah dengan menggunakan media kartu emosi (*emotional flashcard*).

Penerapan metode yang tepat dapat dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu anak menstimulasi kemampuan berbicara anak. Metode bermain kartu emosi merupakan salah satu jenis permainan aktif yang berbentuk media pembelajaran visual, yaitu media yang dapat diraba dan dilihat. Kegiatan ini membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya melalui menceritakan pengalaman-pengalamannya mengenai macam-macam emosi yang ada di kartu tersebut, bertanya dan menjawab dengan orang lain serta menyampaikan pendapat, ide dan gagasannya terhadap macam-macam emosi yang ada. Anak akan mulai belajar memahami konsep dari gambar-gambar atau benda yang ada disekitar mereka. Adanya media kartu emosi ini dapat membuat anak lebih bisa berkomunikasi secara terbuka dan bebas melalui diskusi-diskusi yang dilaksanakan. Kegiatan bermain kartu emosi ini mudah untuk dilakukan tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, maka metode dan penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh aktivitas bermain kartu emosi terhadap keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

Ho : Tidak ada pengaruh aktivitas bermain kartu emosi terhadap keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang berlandaskan asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2013) *quasi eksperimen design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi eksperimen.

Pada penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan. Terdapat 2 (dua) kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*), sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (acak), kemudian diberikan pre-test untuk dapat mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pre-test* yang baik adalah apabila nilai kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2013). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas kontrol	O_1		O_2

Keterangan :

O_1 = *Pre-test*/observasi diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment*

X = Pemberian atau penggunaan metode bermain kartu emosi

O_2 = *Post-test*/observasi diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment*.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2022 pukul 08.00 – 10.30 WIB. Waktu penelitian diadakan pada saat semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengumpulan data. Berikut ini adalah langkah-langkah dari setiap tahapan :

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Pembuatan kisi-kisi instrument,
 - 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menggunakan metode bermain kartu emosi,
 - 3) Pembuatan lembar observasi atau pedoman observasi,

- 4) Membuat rubrik penilaian sebagai acuan pada saat pemberian skor
 - 5) Menyediakan beberapa media atau alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum dilakukan *treatment*.
 - 2) Pemberian *treatment* sebanyak 4 (empat) kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x40 menit pada setiap pertemuan. *Treatment* menggunakan media kartu emosi yang sudah disiapkan.
 - 3) Kelas kontrol mendapatkan pembelajaran seperti biasanya.
 - 4) Pelaksanaan *treatment* diberikan dengan mekanisme kelas eksperimen mendapatkan *treatment* sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan *treatment* sehingga nanti hasilnya akan dapat dibandingkan.
 - 5) Pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan anak sesudah dilakukan *treatment*.
 - 6) Lembar observasi digunakan sesudah pemberian *treatment* dengan menggunakan metode bermain kartu emosi.

Berikut ini tabel pelaksanaan *pretest*, *posttest* dan pemberian *treatment*.

Tabel 3.2 pelaksanaan *pretest*, *posttest* dan *treatment*

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
<i>Pretest</i> 1. Memberikan kartu emosi kepada anak 2. Memanggil nama anak untuk maju kedepan secara bergiliran 3. Anak melakukan kegiatan menjawab, bercerita tentang pengalamannya mengenai kartu	1 hari	<i>Pretest</i> 1. Memberikan kartu emosi kepada anak 2. Memanggil nama anak untuk maju kedepan secara bergiliran 3. Anak melakukan kegiatan menjawab, bercerita tentang pengalamannya mengenai kartu	1 hari

emosi yang didapatkan oleh anak		emosi yang didapatkan oleh anak	
Pembelajaran menggunakan metode konvensional	4 hari	Pembelajaran menggunakan media bermain kartu emosi	4 hari
<i>Posttest</i> 1. Memberikan setiap kartu emosi kepada anak 2. Memanggil nama anak untuk maju kedepan secara bergiliran 3. Anak melakukan kegiatan menjawab, bercerita tentang pengalamannya mengenai kartu emosi yang didapatkan oleh anak	1 hari	<i>Posttest</i> 1. Memberikan setiap kartu emosi kepada anak 2. Memanggil nama anak untuk maju kedepan secara bergiliran 3. Anak melakukan kegiatan menjawab, bercerita tentang pengalamannya mengenai kartu emosi yang didapatkan oleh anak	1 hari

Sumber: data penelitian, 2022

c. Tahap Pengumpulan data

- 1) Mengolah data hasil *pretest dan posttest*.
- 2) Menganalisis hasil *pretest dan posttest* pada setiap kelas apakah terdapat peningkatan.
- 3) Membandingkan *n-gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

d. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian dan lembar observasi atau pedoman observasi serta penarikan kesimpulan.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini mengambil populasi peserta

didik di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung usia 5-6 tahun. Didapatkan data siswa usia 5-6 tahun di TK tersebut sebanyak 50 anak.

Tabel 3.3 Jumlah Populasi Siswa Usia 5-6 Tahun Di TK TPP Cahaya Insan Cendekia

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa	Jumlah Total Siswa
	L	P		
Ba. 1	12	13	25	50
Ba. 2	10	15	25	

Sumber : data absensi kelas , 2022

3.5.2 Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas dengan 1 kelas menjadi kelas eksperimen dan 1 kelas menjadi kelas kontrol. Sampel dipilih menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh). Menurut Sugiyono (2013) *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, yang berarti populasi menjadi keseluruhan dari sampel penelitian. Sampel yang akan menjadi menjadi kelas eksperimanya adalah Ba. 1 dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas Ba. 2 di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandar Lampung.

3.6 Variabel Penelitian

3.6.1 Definisi Konseptual

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata menyatakan, mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan yang meliputi komponen pengucapan, pengembangan kosa kata serta pembentukan kalimat.

3.6.2 Definisi Operasional

Kemampuan berbicara adalah kemampuan anak untuk mengungkapkan bunyi artikulasi dengan indikator pengenalan bunyi vokal dan konsonan serta kalimat atau kata-kata, mengekspresikan pikiran atau gagasan dengan indikator mengungkapkan pendapat, bertanya dan menjawab sesuai dengan tema yang sedang dibahas, mengekspresikan perasaan dengan indikator bercerita dan mengungkapkan perasaannya sehingga orang yang menerima dapat memahami maksud dari pembicaraan yang sedang dilakukan oleh anak tersebut.

3.7 Teknik dan Alat Pengumpul Data

3.7.1. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik non tes, yaitu observasi atau pengamatan. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi *systematic*. Observasi *systematic* disebut juga sebagai observasi terstruktur yaitu observasi dengan suatu prosedur yang telah dirumuskan pada awal penyusunan rancangan observasi, respon dan peristiwa yang diamati dapat dicatat secara lebih teliti dan mungkin dikuantitatifkan. Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dalam kemampuan berbicara. Rubrik penilaian dibuat sebagai acuan saat pemberian skor pada kegiatan bermain yang sedang dilaksanakan. Pembuatan rubrik penilaian bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak yang ingin dicapai.

3.7.2. Alat Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan berbicara dengan cara *check list*. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Kemampuan Berbicara	Mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi	Pengenalan Bunyi Konsonan dan Vokal	1, 2
		Pengenalan Kata dan Struktur Kalimat	3, 4
	Mengekspresikan pikiran atau gagasan	Bertanya	5, 6, 7
		Menjawab	8, 9
		Mengungkapkan Pendapat	10, 11
	Mengekspresikan Perasaan	Bercerita	12, 13
		Mengungkapkan Perasaan	14, 15

Sumber : Data Penelitian, 2022

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Azwar (2016) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan alat ukurnya. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics 26*. Harga r_{hitung} yang diperoleh akan dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan yang diujikan memiliki kriteria valid.

Kemudian, pada hasil perhitungan menggunakan program IBM SPSS *Statistics 26* validitas r_{hitung} terletak pada rentang 0,4-0,8. Merujuk pada Arikunto (2013) pada tabel klasifikasi reliabilitas, koefisien reliabilitas 0,4-0,6 masuk kedalam kategori cukup. Sedangkan Guilford mengungkapkan bahwa pada tabel klasifikasi reliabilitas, koefisien reliabilitas antara 0,4-0,8 masuk kedalam kategori sedang atau cukup. Nilai tertinggi validitas r_{hitung} terletak pada angka 0,804 dan nilai terendah terletak pada angka 0,480, sehingga dari ke-15 item tersebut

seluruhnya valid dan dapat digunakan. (Data terdapat pada lampiran 11 & 12)

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah suatu indeks sejauh mana suatu alat ukur tetap konsisten dan dapat dipercaya. Hasil pengukuran yang telah diambil harus tetap sama atau relatif sama jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama walaupun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan dan tempat yang berbeda Sundayana (2014). Dalam menguji reliabilitas instrumen penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Alfa Cronbach* (α) yang dihitung menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics 26*.

Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas

Kriteria Validitas	Keterangan
1,00 – 0,80	Sangat Tinggi
0,80 – 0,60	Tinggi
0,60 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,20	Rendah
0,20 – 0,00	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program IBM SPSS *Statistics 26*, dapat diketahui besaran hasil reliabilitas dari item pernyataan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 item adalah 0,935 *alpha cronbach*.

3.9 Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah teknik analisis data. Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara mengurutkan data kedalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih mana yang penting dan akan dipelajari serta

menarik dan membuat kesimpulan agar lebih mudah dipahami oleh orang lain. Data yang didapatkan di analisis untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain kartu emosi terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Data yang didapatkan digunakan sebagai fondasi dalam menguji hipotesis penelitian.

3.9.1 Interval Kategori

Menentukan besaran kelas dalam masing-masing kategori dengan menggunakan rumus interval. Menurut Sutrisno (2006), rumus interval adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar. 2 Rumus Interval

Keterangan

I : interval
 NT : nilai tertinggi
 NR : nilai terendah
 K : kategori

3.9.2 Uji Prasyarat Analisis data

1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distributif normal atau sebaliknya. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal. Hal ini penting untuk diketahui karena berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik mensyaratkan data harus normal.

Metode yang dapat digunakan dalam uji normalitas data adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic 26*. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas adalah :

1. Jika nilai *Sig.* > 0.05 dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
2. Jika nilai *Sig.* < 0.05 dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas Data

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi tersebut bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Levene test* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics 26*. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji homogenitas adalah :

1. Jika nilai Signifikansi atau (*Sig.*) pada *Based On Mean* > 0,05 maka data homogen.
2. Jika nilai Signifikansi atau (*Sig.*) pada *Based On Mean* < 0.05 maka data tidak homogen.

3.9.3 Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian menggunakan uji *independent t test*, hasil data dihitung menggunakan *N-Gain*. Uji *gain ternormalisasi* atau yang biasa disingkat *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh anak. Hake (dalam Fayakun & Joko, 2015) *N-gain* merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. Skor gain aktual yaitu skor gain

yang diperoleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Perhitungan skor *N-gain* dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic 26*.

Kemudian, hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel intepretasi *N-gain*. Berikut tabel kriteria pengelompokkan *N-gain*.

Tabel 3.6 Kriteria Pengelompokkan *N-gain*

Skor <i>N-gain</i>	Klasifikasi
$0,70 < N-gain$	Tinggi
$0,30 < N-gain < 0,70$	Sedang
$N-gain < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake (dalam Fayakun & Joko, 2015)

Skor rata-rata *N-gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol digunakan sebagai data untuk membandingkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

a. Uji *Independent T Test*

Untuk menguji kesamaan rata-rata menggunakan rumus uji *independent sample t test*. *Independent sample t test* adalah uji hipotesis yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, dengan tujuan apakah kedua kelompok tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Perhitungan uji independent t test ini dibantu program IBM SPS *Ststistic 26* kriteria pengambilan keputusan:

1. Jika nilai signifikansi atau *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi atau *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan rata-rata yang sangat signifikan pada kegiatan bermain kartu emosi (*emotional flashcard*) terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK TPP Cahaya Insan Cendekia (CIC) Bandarlampung. Pengaruh ini dapat dilihat dari nilai *N-gain pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar 0,30 berada dalam kategori sedang dan kelas kontrol dengan nilai 0,00 berada pada kategori rendah yang memiliki perbedaan signifikan dan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$ pada hasil menggunakan uji *independent t test*.

5.2 Saran

1. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat lebih meningkatkan fasilitas-fasilitas berupa media-media pembelajaran maupun fasilitas yang lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran lebih baik lagi agar aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal

2. Guru

Diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui media-media maupun metode-metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satunya menggunakan media kartu bermain emosi. Kemudian, guru sebaiknya

lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memberikan permainan-permainan yang bermakna dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

3. Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan lebih lanjut dalam aspek yang lebih luas lagi mengenai kemampuan berbicara anak, tidak hanya terbatas pada media bermain kartu emosi namun pada metode ataupun media pembelajaran lain pada umumnya, seperti metode bermain peran, bermain kartu kata bergambar, membaca nyaring, sandiwara boneka dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. 2003. Konseptualisasi, dan Pemetaan Tatanan Kebijakan serta Sistem dan Program Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia, *Buletin PADU. Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini Konseptualisasi Sistem dan Program PAUD*. 1(3): 21-46.
- Ali Nugraha, Y. R. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Amini, M. 2014. *Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aprinawati, I. 2017. Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1): 72-80.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/33>
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Azwar, S. 2016. *Reliabilitas dan Validitas*, Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). Using Augmented Reality Flashcards To Learn Vocabulary In Early Childhood Education. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1812-1831.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0735633119854028>
- Dayakisni, T., & Yuniardi., S. 2018. *Psikologi Lintas Budaya*. UMM Press, Malang.
- Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Perdana Publishing. Medan.

- Easy Peasy. 2022. *Flashcard Expressions* : Kartu Edukasi Macam-Macam Ekspresi.
<https://shopee.co.id/easypeasyofficial>
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1): 49-53.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1378>
- Fayakun, M., & Joko., P. 2015. Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Konseptual (CTL) Dengan Metodepredict, Observer, Explain Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi. *jurnal pendidikan fisika indonesia (JPFI)*, 4(3): 49-58
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPFI/article/viewFile/4003/3703>
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. 2020. Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2): 1026-1036.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Fridani, Lara; Dhieni, N. 2014. *Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. Metode Pengembangan Bahasa*, Universitas Terbuka. Jakarta.
- Jalongo, Mary Reneck. 1992. *Early Childhood Education Art*. the Allyn and Baccon. Singapore.
- Karlina, D. N. 2018. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Tk B Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling Di Tk Apple Kids Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2017/ 2018. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1): 1-11.
<https://doi.org/10.21009//jpud.121.01>
- Kartini, K. 2021. Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Berbicara) Anak Usia 3-4 Tahun Dengan Media Kartu Gambar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2): 425-431.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1070>

- Leni Agustia Sari, S. E. Y. H. 2013. Bermain Kartu Emosi dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Leni. *Jurnal Anak Usia Dini*, 1: 73–78. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14592>
- Lina Arifah Fitriyah, d. 2019. *Menanamkan Efikasi Diri Dan Kestabilan Emosi*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, Jawa Timur.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*. Cetakan Pertama. UMM Press, Malang.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga, Jakarta.
- (KBBI), K. B. B. I. 2021. *Kata Berbicara di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/bicara>
- (KBBI), K. B. B. I. 2021. *Kata Bernain di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/main>
- (KBBI), K. B. B. I. 2021. *Kata Kartu di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/kartu>
- Musfiroh, T. 2010. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. UNY, Yogyakarta.
- Owens, E. Roberts. 2011. *Language Development: An Introduction. 8th Edition*. The Allyn and Bacon, USA.
- Pupu, S. R. 2014. Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *Jourrnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 4-5.
- Putri, A. A. 2018. Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 115-122. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/1169>

- Puspita, P. M., Wirya, N., & Antara, P. A. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di Tk Catur Paramita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2): 14-22.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7809>
- Rahayu, Sri. 2017. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Kalimedia, Yogyakarta.
- Rohmah, N. 2016. Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2): 27–35.
<https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>
- Santrock, J. W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Salemba Humanika.
- Sobur, Alex. 2016. *Psikologi Umum*. Pustaka Setia, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suhartono, 2008. *pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta
- Sujiono, Y. N. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks, Jakarta.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika penelitian pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Susanti, Y. O. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2: 63–70.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/3719>
- Suyanto, S. 2005. *Dasara-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publising, Yogyakarta.

Tatminingsih, S. 2016. *Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.

Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek* . Arr-Ruzz Media, Yogyakarta.

Undang- Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional . 2003. Depdiknas. Jakarta.

Zubaidah, E. 2003. Draft Buku Pengembangan Bahasa. Yogyakarta, 20–22.