

PERMAINAN LIRIK BOARD UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

Sri Sularti Dewanti Handayani¹, Wantoro², Sela Salsabila³, Labibah Adilah Fauziyah Hanum⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang
dewanti@mail.unnes.ac.id wantoro@mail.unnes.ac.id labibahsman107@students.unnes.ac.id
Salsabilasela05@students.unnes.ac.id

Abstract

Early Childhood is the golden age for a child in undergoing the child's development process. There are six aspects of development that must be fulfilled in children, namely aspects of moral and religious values, physical motor, cognitive, social-emotional, arts and language. One of the most important aspects that children must achieve is the aspect of language development. Language in early childhood is very necessary and attention must be paid to its development because language is a child's way of expressing things and a way for children to communicate with other people. To achieve language development in children, media is needed. To stimulate children's language skills, an educational game tool, namely the Lyric Board, was created. Lyric Board is a game of arranging letter blocks into words. This game is designed in such a way as to help children introduce letters and develop the ability to spell words. With this research, the educational game tools that have been created can help stimulate language skills in early childhood.

Abstrak

Masa Anak Usia Dini adalah masa keemasan atau golden age bagi seorang anak dalam menjalani proses perkembangan pada diri anak. Terdapat enam aspek perkembangan yang harus terpenuhi pada diri anak yaitu aspek nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, serta bahasa. Salah satu aspek terpenting yang harus dicapai oleh anak yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa pada anak usia dini sangat diperlukan serta harus diperhatikan perkembangannya sebab bahasa merupakan cara anak dalam mengekspresikan sesuatu serta cara anak berkomunikasi dengan orang lain. Dalam mencapai perkembangan bahasa pada anak maka diperlukan sebuah media, untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak maka dibuatlah Alat Permainan Edukatif yaitu Lirik Board. Lirik Board merupakan permainan menyusun balok huruf menjadi sebuah kata, permainan ini dirancang sedemikian rupa untuk membantu anak dalam mengenalkan huruf serta mengembangkan kemampuan mengeja kata. Dengan adanya penelitian ini, Alat Permainan Edukatif yang telah dibuat dapat membantu menstimulasi kemampuan bahasa pada Anak Usia Dini.

Article History

Submitted: 8 December 2023

Accepted: 17 December 2023

Published: 19 December 2023

Key Words

Educational Game Tools,
Lyric Board, Language Skills

Sejarah Artikel

Submitted: 8 December 2023

Accepted: 17 December 2023

Published: 19 December 2023

Kata Kunci

Alat Permainan Edukatif,
Lirik Board, Kemampuan
Bahasa

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan Rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah calon generasi penerus bangsa. Berada pada rentang usia sejak lahir hingga usia enam tahun. Dimana masa usia dini ini sering disebut juga masa *Golden Age* yaitu masa yang paling tepat dan potensial dalam pengembangan seluruh aspek perkembangan pada diri seorang anak.

Berbagai stimulasi optimal dapat mulai diberikan pada masa ini. Salah satu tokoh neurosains juga mengatakan bahwa sekitar 80% dari perkembangan otak anak berada pada rentang usia 0 hingga 7 tahun. Begitu pentingnya masa usia dini sehingga perlu untuk mendapatkan perhatian bagi orang tua maupun penyelenggaraan pendidikan khususnya jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memaksimalkan dalam penembangan segala aspek yang dimiliki anak. Salah satu aspek terpenting untuk dikembangkan adalah aspek Bahasa. Dimana aspek perkembangan Bahasa merupakan bekal bagi anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi pada lingkungan sosialnya.

Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional memaparkan bahwa

pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Upaya pembinaan berupa pemberian stimulasi – stimulasi yang diberikan lembaga penyelenggaraan pendidikan anak usia nol sampai 6 tahun. Kemudian melibatkan pendidik maupun orang tua dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak khususnya aspek bahasa. Sangat penting bagi pendidik sebagai pelaku utama dalam PAUD menstimulasi perkembangan anak secara optimal, mengembangkan ide – ide kreatif dan inovatifnya dalam pengembangan keterampilan anak dalam hal ini khususnya kemampuan Bahasa.

Membaca adalah aspek penting dalam kebahasaan. Pada anak usia dini, kemampuan membaca akan membantu anak belajar lebih banyak tentang dunia, memahami petunjuk pada tulisan dan gambar, sehingga anak akan senang membaca dan membantu mereka mengumpulkan banyak informasi. Belajar membaca sangat berbeda dari belajar untuk berbicara, dan hal itu tidak terjadi sekaligus. Perlu proses waktu yang berkelanjutan sesuai usia anak untuk kemampuan membaca dengan baik melalui pembiasaan.

Adapun usaha yang bisa dilakukan oleh guru maupun orang tua untuk dapat meningkatkan perkembangan Bahasa anak usia dini dengan memberikan stimulasi berupa kegiatan bermain sambil belajar melalui Alat Permainan Edukatif Lirik Board. Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain sambil belajar melalui penerapan media Lirik Board, maka anak akan menerima dan memahami bahasa melalui proses mendengarkan ketika guru atau orang tua menjelaskan aturan dalam permainan dan saat guru maupun orang tua meminta anak bercerita tentang gambar yang tertera pada stik.

Gambar merupakan bahasa umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana – mana. Selanjutnya, anak mendapatkan proses capaian keaksaraan melalui kegiatan mengenal simbol huruf, menyebutkan huruf – huruf pada gambar dan membaca suku kata yang tertera pada gambar. Media Lirik Board adalah media yang dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf serta membuat anak semakin kuat dalam mengenal huruf abjad. Sedangkan, pada proses capaian mengungkapkan bahasa didapatkan anak melalui berkomunikasi secara lisan kepada guru dan teman sebayanya.

Observasi awal yang dilakukan pada kelompok A dan TK Pertiwi 34 Patemon, peneliti melihat anak – anak antusias dan riang gembira bermain sambil belajar dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Lirik Board ditemani oleh guru kelas mereka. Dalam temuan ini diperoleh bahwa, kegiatan dilakukan dengan guru / pendamping menyediakan Alat Permainan Edukatif terlebih dahulu. Kemudian guru / pendamping menjelaskan terkait gambar dan simbol huruf serta mengeja suku kata yang tertera pada gambar tersebut. Selanjutnya guru menunjukkan gambar hewan, sayur, atau buah pada anak kemudian mengeja huruf – huruf pada gambar hewan, sayur, atau buah tersebut kemudian anak diminta untuk mencari huruf -huruf yang ada di gambar yang ditunjukkan guru. Lalu anak diminta menyusun kembali huruf – huruf pada gambar tersebut. manfaat penggunaan lirik board ini yaitu memudahkan anak dalam membaca, membantu anak dalam mengenal huruf, kosakata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan serta memperbanyak perbendaharaan kata pada anak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas alat permainan edukatif lirik board

dalam pengembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun di TK Pertiwi 34 Patemon serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari media lirik board. Peneliti juga berharap dengan diterapkannya alat permainan edukatif Lirik Board melalui kegiatan bermain sambil belajar dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan bahasa pada anak, Serta menambah daya tarik tersendiri pada anak, sehingga antusias mengikuti semua kegiatan semakin bertambah dan minat belajar anak menjadi lebih meningkat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian studi kasus. Metode penelitian studi kasus merupakan metode yang digunakan untuk mempelajari latar belakang suatu keadaan yang terjadi saat ini serta interaksi terhadap lingkungan sekitar secara sistematis. Menurut Susilo Rahardjo dan Gudnanto (2011), dikatakan bahwa penelitian studi kasus merupakan metode yang diterapkan oleh peneliti untuk memahami individu secara mendalam melalui kegiatan praktek yang dilakukan secara integratif dan komprehensif. Penelitian ini dilakukan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di kota Semarang yaitu TK

Pertiwi 34 Patemon, GunungPati, Semarang tanggal 13 Oktober 2023 jam 08.00 dengan objek penelitian yaitu beberapa siswa dari kelompok TK A pada lembaga tersebut.

Data yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu pertama menggunakan observasi berupa pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran anak. serta yang kedua menggunakan wawancara dengan kepala sekolah di lembaga tersebut sebagai data pendukung penelitian ini. Permasalahan hingga solusi yang didapatkan disusun menjadi sebuah uraian deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Pertiwi 34 Patemon, terdapat anak berusia 4-5 Tahun yang belum bisa atau belum fasih dalam menyebutkan huruf. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang dewasa terutama dari orang tua. Orang tua hanya mengandalkan sekolah dalam memberikan stimulasi pada anak dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka sehingga pemberian stimulasi pada anak di lingkungan rumah menjadi terabaikan,

padahal lingkungan utama seorang anak untuk belajar adalah di lingkungan rumah.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 menggunakan tema binatang dan kebutuhanku untuk subtema kebutuhanku yaitu sayur dan buah. pada tema binatang peneliti menggunakan gambar - gambar binatang yang sudah ada nama dari binatang tersebut kemudian untuk tema kebutuhanku menggunakan gambar - gambar sayur dan gambar - gambar buah.

Berdasarkan hasil dari analisis data wawancara, observasi, dan dokumentasi di TK Pertiwi 34 Patemon, terdapat 11 anak di kelompok A. hasil penelitian menunjukkan bahwa, perkembangan kemampuan bahasa anak ada 9 anak yang sudah bisa menyebutkan nama hewan, sayur, dan buah, menyebutkan huruf - huruf dan menyusun huruf. mencapai berkembang sangat baik (BSB) serta 2 anak yang belum fasih dalam menyebutkan huruf dan menyusun huruf. Hal ini dibuktikan saat anak dapat menjawab pertanyaan - pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan sangat baik dan benar terkait gambar maupun huruf yang ada pada APE tersebut.

Menurut Mayke Sugiono, T, dalam Hasnida, Alat Permainan Edukatif adalah

alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Jenis Alat Permainan Edukatif anak TK beraneka ragam, salah satunya yaitu lirik board, yaitu kotak yang berisi huruf abjad yang dibuat dari styrofoam dilapisi dengan kertas origami yang berbentuk kotak, serta wayang gambar binatang, sayur, dan buah, permainan ini dibuat untuk anak umur 4 - 5 tahun supaya lebih mudah mengenal huruf. dalam adanya penggunaan media lirik board ini diharapkan upaya pengembangan bahasa pada anak bisa tercapai dan anak tidak merasa terbebani dalam belajar yang mengharuskan dengan menggunakan buku dan pensil saja.

Adapun faktor yang menjadi pendukung dalam penerapan media lirik board pada penelitian ini yaitu :

- a. mudah dalam pembuatannya karena bahan dan alat dari media lirik board sangat mudah didapatkan
- b. praktis penggunaannya sehingga anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini kapan pun
- c. mudah untuk diingat, karena media ini sendiri sangat menarik perhatian

d. menyenangkan sebagai media pembelajaran, karena dalam penerapannya digunakan dalam bentuk permainan

Alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat lirik board ini juga sederhana yaitu:

1. Poster gambar hewan, sayur, dan buah
2. Poster huruf
3. Double tipe
4. Stik es krim
5. Kertas stiker bening dan putih
6. Kardus
7. Kertas origami
8. Styrofoam
9. Gunting
10. Penggaris
11. Cutter
12. Print gambar
13. Kertas asturo dan manila
14. Spidol

Langkah pembuatannya yaitu:

1. Siapkan bahan yang diperlukan (styrofoam, penggaris, cutter, dan spidol)
2. Ukur styrofoam dengan penggaris sepanjang 7x7 cm lalu potong dengan cutter
3. Setelah itu tutupi styrofoam dengan origami
4. Potong poster huruf sesuai pola kemudian tempelkan pada styrofoam yang sudah ditutupi origami
5. Tutupi balok huruf dengan kertas stiker yang bening
6. Potong pola pada poster hewan dan sayur
7. Tutupi pola gambar bagian depan dengan kertas stiker yang bening
8. Pasang stik es krim dengan double tipe

9. Siapkan kardus dan print gambar
10. Potong pola gambar
11. Setelah selesai potong pola selanjutnya tutupi kardus dengan kertas stiker berwarna putih
12. Tutupi gambar dengan kertas stiker
13. Tempelkan gambar pada kardus yang telah disiapkan
14. Siapkan styrofoam
15. Tutupi styrofoam dengan kertas asturo dan kertas manila
16. Tempelkan gambar yang telah dipotong
17. Berikan potongan kertas asturo pada bagian tepi styrofoam

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan di TK Pertiwi 34 Patemon, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak yang mengalami peningkatan memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa sebanyak 9 anak, yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik dan 2 anak yang belum bisa atau

belum fasih dalam penyebutan huruf dan menyusun huruf setidaknya memerlukan beberapa kali percobaan agar bisa mengucapkan huruf pada kata tertentu.

Referensi

- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). OPTIMALISASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI APE. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL RISET TEKNOLOGI TERAPAN: 2020*. Retrieved Desember 17, 2023, from <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/download/2754/1803>
- Martha, M. (2021, October 30). APE Untuk Pengembangan Bahasa AUD. *Kompasiana.com*. Retrieved December 17, 2023, from https://www.kompasiana.com/meidamartha1851/617cce3206310e53da3f15d2/ape-untuk-pengembangan-bahasa-aud#google_vignette
- Oktapilasari, R., Astini, B. N., Sriwarthini, N. L. P. N., & Tahir, M. (2023). Identifikasi Pemanfaatan APE Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 87-96. Retrieved Desember 17, 2023, from <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3185>
- Purnama, F., Sunardi, & Suryani, N. (2015). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *TEKNODIKA*, 13(2), 29-36. Retrieved Desember 17, 2023, from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/download/6794/4650>

Salmaa. (2023, Febuari 27). *Penelitian Studi Kasus: Pengertian, Jenis, dan Contoh Lengkapnya*. Dunia Dosen. Retrieved December 17, 2023, from [https://duniadosen.com/penelitian-studi-kasus/#Pengertian Penelitian Studi Kasus Menurut Para Ahli](https://duniadosen.com/penelitian-studi-kasus/#Pengertian_Penelitian_Studi_Kasus_Menurut_Para_Ahli)

Saufi, M., Wahyuningish, R., & Bahari, J. I. (2022). EFEKTIVITAS APE KARTU KATA BERGAMBAR DALAM

PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA MIFTAHUL HUDA CEMORO. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 74-87. Retrieved Desember 17, 2023, from <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/IEK/index>

Sendari, A. A. (2023, October 30). *,10 Macam-Macam Metode Penelitian,Pilih Sesuai Kebutuhan. , - YouTube*. Retrieved December 17, 2023, from <https://www.liputan6.com/hot/read/5294599/10-macam-macam-metode-penelitian-pilih-sesuai-kebutuhan?page=2>