

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat RA Al Khurriyah 02

RA Muslimat NU Al Khurriyah 02 adalah pendidikan anak usia dini yang berada dibawah naungan Kementerian Agama (Kemenag). Lembaga pendidikan ini merupakan wahana pendidikan yang lahir dan berkembang dari pemikiran efisiensi dan efektifitas dalam pemberian pendidikan kepada anak-anak sebelum mereka memasuki dunia pendidikan yang sesungguhnya (MI/MTs/MA, dan seterusnya)

Pendidikan yang ada di RA Al Khurriyah 02 diselenggarakan membantu meletakkan dasar pengembangan agama islam pada anak usia dini. Bukan hanya sebagai peletakkan dasar pengembangan agama islam saja tapi juga sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta lingkungan keluarga bagi anak usia dini atau pra sekolah. Karena pada usia tersebut merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

RA Muslimat NU Al Khurriyah 02 beda di Dukuh Kauman Desa Besito Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. RA Al Khurriyah 02 berdiri pada tahun 1992. Lembaga ini didirikan oleh pengurus madrasah Al Khurriyah 02. Pada awal sejarah berdirinya RA Al Khurriyah 02 belum memiliki gedung untuk proses kegiatan belajar. Sehingga untuk mendukung terlaksananya proses kegiatan belajar, maka RA Al Khurriyah 02 meminjam gedung MI Al Khurriyah 02 selama 2 tahun dan terpaksa proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada sore hari

Seiring dengan berjalannya waktu dan usaha dari pengurus Al Khurriyah 02, pada tahun 1994 RA

Al Khurriyah sudah memiliki gedung sendiri dan hanya bisa muat 2 ruangan saja sehingga proses kegiatan belajar mengajar dialihkan pada waktu pagi hari. Lalu pada tahun 2017 ada yang menawarkan wakaf tanah sejumlah 500 m² dan atas dasar rapat pengurus akan dibangun Gedung RA yang baru dengan luas bangunan 300 m² sisanya dibuat untuk mushola dan halaman RA Al Khurriyah 02, selanjutnya pada tanggal 18 Agustus 2018 peletakan batu pertama oleh Bp. KH. Masykuri AF selaku penasehat Yayasan Al Khurriyah 02 dilanjutkan dengan pembangunan Gedung baru RA AL Khurriyah 02 selama 2 tahun, pada akhirnya gedung RA baru diresmikan pada tanggal 29 Juli 2020 dengan simbolis pemotongan pita oleh Bp. H. Nur Cholis selaku Kepala Desa Besito.

Perkembangan Raudhatul Athfal sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis islam dipandang cukup menggembirakan, karena peningkatan jumlah lembaga yang seiring peningkatan jumlah peserta didik memberikan nuansa menggembirakan bagi perkembangan Raudhatul Athfal dimasa yang akan datang. Sehingga komitmen dari stakeholder RA Muslimat NU Al Khurriyah 02 berupaya untuk meningkatkan mutu pelayanan pendidikan dengan mengacu 8 (delapan) Standar pendidikan yang dipandang mampu meningkatkan mutu layanan pendidikan di RA Muslimat NU Al Khurriyah 02.¹

2. Identitas Lembaga

RA Al Khurriyah 02 berlokasi di Jl. Besito Kauman RT.04 RW.03, Desa Besito, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. RA Al Khurriyah 02 mendapatkan legalitas kelembagaan dari pemerintah berupa Ijin

¹ Wawancara dengan Ibu Dewi Istimaliyah, S.Pd selaku Kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada tanggal 31 Oktober 2020

Operasional yang diterbitkan oleh Kantor Departemen Agama Jawa Tengah dengan nomor piagam WK/5-b/15/RA/Pgm/1994. RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus dengan nomor statistik 101233190074 dan NPSN 69742001, untk gudung RA saat ini luasnya mencapai 300 m² dan didirikan diatas tanah wakaf milik yayasan seluas 500m².

3. Letak Geografis RA Al Khurriyah 02

RA Al Khurriyah 02 ini terletak di Jalan Besito Kauman RT.04 RW.03 Dukuh Kauman Desa Besito Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus dengan kondisi yang kondusif dan memadai, letaknya sangat strategis dan aman karena didepannya adalah jalan gang perkampungan yang tidak terlalu ramai dan berdekatan dengan rumah-rumah masyarakat, di setiap sisi dikelilingi pagar yang menjadikan aman pada anak didik.²

Gambar 4.1



4. Visi, Misi, dan Tujuan RA Al Khurriyah 02

Adapun Visi, Misi, dan Tujuan RA Al Khurriyah 02 adalah sebagai berikut³:

² Wawancara dengan Ibu Dewi Istimaliyah, S.Pd selaku Kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada tanggal 31 Oktober 2020

³ Data Dokumentasi Visi, Misi dan Tujuan RA Al Khurriyah 02, Dikutip pada tanggal 31 Oktober 2020

a. Visi

“Terwujudnya generasi beriman, cerdas, terampil, ceria dan berakhlakul karimah”

b. Misi

1. Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan menekankan penanaman ajaran - ajaran Islam Ahlussunnah Wal Jama'ah pada diri anak sejak dini.
2. Menanamkan kepada anak agar mencintai Al -Qur'an
3. Menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga akan terbentuk pribadi yang trampil, kreatif, dan mandiri
4. Memberikan bimbingan, keteladanan, dan informasi atau pesan-pesan sehingga terbentuk pribadi cerdas dan santun.

c. Tujuan

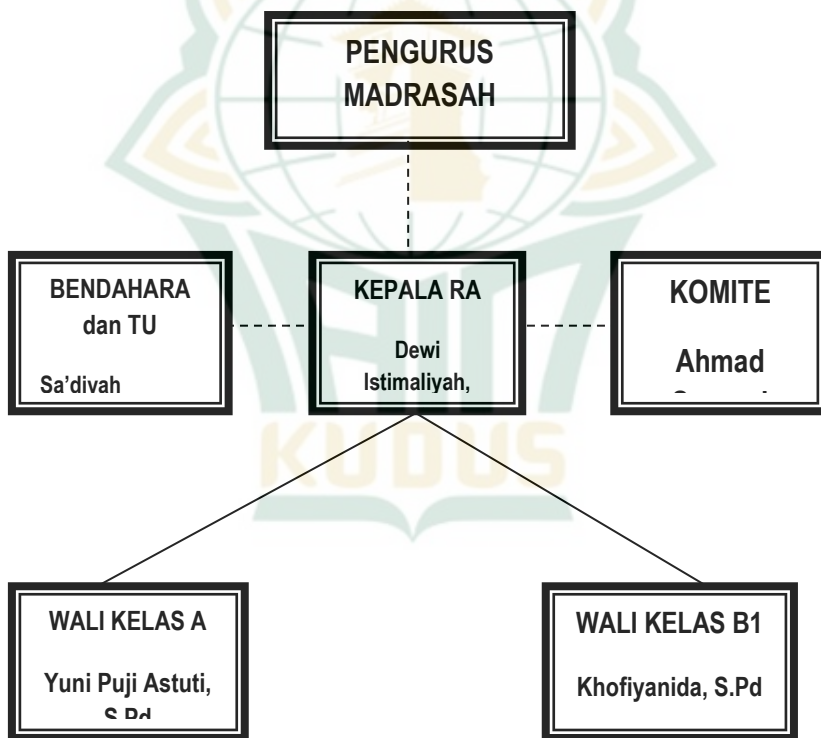
1. Membentuk generasi yang taat pada ajaran islam setiap langkah kehidupannya
2. Membiasakan anak agar Al Qu'an di jadikan sebagai bacaan sehari-hari dan pedoman hidup
3. Melatih anak untuk mandiri dan memilikikualitas yang tinggi
4. Mengarahkan anak agar mampu menyerap ilmu-ilmu atau informasi yang disampaikan kepadanya

5. Struktur Organisasi RA Al Khurriyah 02

Sebagaimana lembaga-lembaga pendidikan formal lainnya, RA Al Khurriyah 02 juga mempunyai struktur organisasi hal ini bertujuan supaya anggota dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab serta bertujuan kelancaran serta kemudahan dalam mengolala pembelajaran sekolah,

maka disusunlah organisasi sekolah sehingga dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan secara efektif dan efisien berikut struktur organisasi RA Al Khurriyah 02⁴:

Gambar 4.2
STRUTUR KEPENGURUSAN
RA AL KHURRIYAH 02
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



⁴ Wawancara dengan Ibu Dewi Istimaliyah, S.Pd selaku Kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada

6. Profil Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Al Khurriyah 02

RA Al Khurriyah 02 mempunyai pendidik dan tenaga kependidikan yang memadai, ditinjau dari jenjang pendidikan yang dimiliki. Daftar pendidik dan tenaga kependidikan RA Al Khurriyah 02 pada tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut⁵:

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Al Khurriyah 02

No	Nama	L/ P	Tempat Tanggal Lahir	Lulusan	Jabatan
1	Dewi Istimaliyah, S.Pd	P	KUDUS, 17-Mei-1974	S.1/ PAUD	Kepala RA
2	Yuni Puji Astuti, S.Pd.I	P	KUDUS, 10-Juni-1979	S.1/ Tarbiyah	Wali Kelas A
3	Khofiyanda, S.Pd	P	KUDUS, 23-Juni-1984	S.1/ PAUD	Wali Kelas B
4	Sa'diyah Auliyana N	P	KUDUS, 02-Juni-1998	SMA	Bendahara dan TU

7. Profil Peserta didik RA Al Khurriyah 02

Jumlah peserta didik RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada tahun pelajaran

⁵ Data Dokumentasi perseonalia Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Al Khurriyah 02, Dikutip pada tanggal 31 Oktober 2020

2020/2021 sebanyak 44 anak. Yang terdiri dari 20 anak kelas A dan 24 anak kelas B. Berikut merupakan data peserta didik kelas A RA Al Khurriyah 02 pada tahun pelajaran 2020/2021⁶:

Tabel 4.2
Data Peserta Didik Kelas A
RA Al Khurriyah 02
Tahun Pelajaran 2020/2021

NO	NAMA	TANGGAL LAHIR	Nama Panggilan
1.	Muhammad Syarif Hidayatul Ishak	17/10/2015	Syarif
2.	Muhammad Rafa Azka Putra	14/01/2016	Azka
3.	Marisa Safina Maulida	03/01/2016	Marisa
4.	Danisy Talita Kamil	02/11/2015	Danisy
5.	Muhammad Bachtiar Rizqi	15/06/2016	Bachtiar
6.	Muhammad Yusuf Hikmawan	14/10/2016	Yusuf
7.	Febrian Tirta Pradipta Sugiyono	20/08/2016	Febrian
8.	Yusnia Sani Auliya	26/09/2016	Yusnia
9.	Aisyah Zalfa Kamala	14/05/2016	Zalfa
10.	Daffa Arjuna Putra	27/11/2015	Daffa
11.	Fina Sa'idah	01/10/2015	Fina
12.	Hafiza Mikaila Fairuz Musafa	06/11/2016	Mikaila
13.	Laili Uswatun Khasanah	09/05/2016	Laili

⁶ Data Dokumentasi Data Peserta didik RA Al Khurriyah 02, Dikutip pada tanggal 31 Oktober 2020

14.	Muhammad Razya Athaya Ramadhani	17/06/2016	Razya
15.	Naura Salsabila Andien Kusuma	18/08/2016	Naura
16.	Rizti Aulia Oktiaviani	21/10/2015	Rizti
17.	Sabrina Azahra Hafidza	14/09/2015	Sabrina
18.	Nusaima Fatimah	09/07/2015	Sema
19.	Muhammad Mufid Asyam	01/02/2016	Mufid
20.	Aftah Rizqi	20/09/2016	Aftah

8. Sarana Prasarana RA Al Khurriyah 02

Layaknya RA pada umumnya, maka RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus memiliki tanah yang luasnya $500M^2$, serta bangunan yang luasnya $300M^2$, Adapun sarana prasarana yang dimiliki RA Al khurriyah 02 adalah sebagai berikut⁷:

Tabel 4.3
Data Sarana Prasarana
RA Al Khurriyah 02
Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Jenis prasarana	Jumlah ruangan	Jumlah ruangan kondisi baik	Jumlah Ruang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak ringan	Rusak Sedang	Rusak berat
1.	Ruang kelas	2	2	-	-	-	-

⁷ Wawancara dengan Ibu Dewi Istimaliyah, S.Pd selaku Kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada 31 Oktober 2020

2.	Ruang guru	1	1	-	-	-	-
3.	Ruang TU	-	-	-	-	-	-
4.	Ruang Tamu	1	1				
5.	Ruang Kepala	1	1				
6.	Tempat beribadah	1	1	-	-	-	-
7.	Kamar mandi/WC	3	3	-	-	-	-
8.	Gudang	-	-	-	-	-	-
9.	Sarana Bermain	1	1	-	-	-	-
10.	Tempat Cuci Tangan	2	2	-	-	-	-
11.	Alat Permainan	4	4	-	-	-	-
12.	Komputer	-	1	-	-	-	-
14.	Printer	1	-	-	1	-	-

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Implementasi Media Bermain *Flashcard* Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02

Kegiatan pembelajaran di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada masa pandemic covid-19 dimulai pukul 08.00-10.00 WIB dan

dilaksanakan seminggu 2 kali, yakni hari sabtu dan ahad. Pukul 07.30 anak-anak sudah mulai berdatangan, guru menyambut dengan senyuman gembira. Sampai disekolah anak-anak bermain bersama teman-temannya, ada yang kerjar-kejaran, ada yang bermain dikelas, dan ada juga yang bermain ayunan. Kemudian tepat pukul 08.00 bel berbunyi, lantuan murotal sudah berhenti menandakan anak-anak mulai masuk kekelasnya. Pembelajaran dimulai jam 08.00 diawali dengan masuk kelas, lalu senam sederhana di kelas yang dipimpin oleh ibu guru. Kemudian dilanjutkan dengan melantunkan do'a awal pembelajaran, nyanyi-nyanyi, bertepuk, hafalan surat pendek maupun hadits-hadits. Peneliti mengambil ada di RA Al Khurriyah 02 selama 4 kali pertemuan dimulai tanggal 07 November 20201 – 28 November 2021:

a. Hari Pertama Observasi

Pertemuan pertama pada tanggal 07 November 2021, pada hari itu yang berangkat sekolah ada 9 anak terdiri dari 4 laki-laki dan 5 perempuan. Anak-anak belajar dengan Tema Binatang Ciptaan Allah, Sub Tema Binatang Kurban. Mulai kegiatan awal meliputi: Anak-anak masuk kelasnya masing-masing, kegiatan fisik motorik seperti senam menirukan gerakan binatang, berdo'a, hafalan berbagai surat pendek dan hadist, tepuk-tepuk, serta, menyanyikan berbagai lagu anak-anak.

Kemudian jam 08.15 sebelum masuk ke kegiatan inti Bu Guru mengeluarkan *flashcard* dengan clue binatang kurban, cara guru bermain *flashcard* yaitu dengan memperlihatkan kartunya satu persatu, jadi anak-anak bisa mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang lalu bisa menyebutkan huruf yang

menyusun kata macam-macam binatang kurban, misalnya Kambing “K-A-M-B-I-N-G” dan hewan kurban lainnya seperti sapi, kerbau dan unta. Dengan cara seperti itu guru mengulang-ulang sampe beberapa kali.

Pada saat guru sedang bermain *flashcard* tiba-tiba anak-anak bercerita pengalamannya apa yang diketahui tentang binatang kurban. Kak Razya bercerita bahwa dia pernah melihat kambing dimasjid ketika hari raya idul adha. Kemudian guru memanggil kak Razya dan menyuruh kak Razya untuk mengambil kartu yang disebutkan guru yakni gambar binatang kambing dan menyebutkan huruf yang menyusun “Kambing”. Guru mengatakan “Alhamdulillah kak razya bisa”. Lalu guru menawarkan kepada siswa lain untuk mengambil kartu yang disebutkan oleh guru.

Pada jam 09.00 saat istirahat, peneliti mewawancarai salah satu peserta didik kelompok A yang bernama Muhammad Razya Atthaya Ramadhani yang berlangsung di kelas A RA Al Khurriyah 02, saat wawancara peneliti menanyakan perasaan kak razya, menanyakan kembali apa yang tadi sudah ditanyakan oleh bu guru. Dan kak razya masih ingat apa yang disampaikan oleh bu guru.⁸

⁸ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 07 November 2020 Jam 08.00-10.00

Gambar 4.3
Gambar 4.4



b. Hari Kedua Observasi

Pertemuan hari kedua pada tanggal 14 November 2021, pada hari itu yang berangkat sekolah ada 8 anak terdiri dari 2 laki-laki dan 6 perempuan. Anak-anak belajar dengan Tema Binatang Ciptaan Allah, Sub Tema Binatang Peliharaan. Adapun yang diamati mulai kegiatan awal meliputi: Anak-anak masuk sekolah, kegiatan fisik motorik seperti menirukan gerakan kelinci diiringi lagu dengan judul “Lompat Kelinci”, salam, berdo’a, tepuk-tepuk, serta , menyanyikan berbagai lagu anak-anak.

Kemudian jam 08.15 sebelum masuk ke kegiatan inti Bu Guru mengeluarkan *flashcard* dengan clue binatang peliharaan, Cara guru bermain flashcard yaitu dengan memperlihatkan kartunya satu persatu, dan anak-anak disuruh untuk menyebutkan gambar yang ada dikartu, cara seperti itu diulang-ulang sampai beberapa kali, jadi anak-anak bisa

mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang peliharaan lalu bisa menyebutkan huruf yang menyusun kata macam-macam binatang peliharaan, misalnya Ikan “I-K-A-N” dan hewan peliharaan lainnya seperti kucing, burung, ayam, kelinci.

Pada saat guru sedang bermain *flashcard* guru menanyakan kepada anak “apakah anak-anak ada yang mempunyai binatang peliharaan seperti yang ibu sebutkan?”, dan semuanya bilang mempunyai binatang peliharaan, meskipun berbeda-beda jenisnya.. Setelah itu guru memanggil salah satu anak yang bernama kak Marisa, kak Marisa disuruh mengambil kartu yang gambarnya ikan, lalu kak marisa menguraikan huruf yang menyusun kata “Ikan”.

Pada jam 09.00 saat istirahat peneliti mewawancarai salah satu peserta didik kelompok A yang bernama Marisa Safina Maulida yang berlangsung di kelas A RA Al Khurriyah 02, saat wawancara peneliti menanyakan perasaan kak Marisa, menanyakan kembali apa yang tadi sudah ditanyakan oleh bu guru. Dan Alhamdulillah kak Marisa masih ingat apa yang disampaikan oleh bu guru⁹

⁹ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 14 November 2020 Jam 08.00-10.00

Gambar 4.5
Gambar 4.6



c. Hari Ketiga Observasi

Pertemuan hari ketiga pada tanggal 21 november 2021, pada hari itu yang berangkat sekolah ada 10 anak. Di hari itu yang pembelajarannya dengan Tema Binatang Ciptaan Allah, Sub Tema Binatang Serangga. Adapun yang diamati mulai kegiatan awal meliputi: Anak-anak masuk sekolah, kegiatan fisik motorik seperti menirukan gerakan terbang seperti kupu-kupu diiringi lagu dengan judul “Kupu-kupu yang Lucu”, salam, berdo’a, tepuk-tepuk, serta , menyanyikan berbagai lagu anak-anak.

Kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti Bu Guru mengeluarkan *flashcard* dengan clue binatang serangga, Cara guru bermain flashcard yaitu dengan memperlihatkan kartunya satu persatu, dan anak-anak disuruh untuk menyebutkan gambar yang ada dikartu, cara seperti itu diulang-ulang sampai beberapa kali, jadi anak-anak bisa mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang serangga lalu bisa

menyebutkan huruf yang menyusun kata kupu-kupu ‘K-U-P-U-K-U-P-U’, contoh binatang peliharaan lainnya seperti Kepik, semut, capung, nyamuk.

Pada saat bermain *flashcard* anak-anak ditanya sama ibu guru “apakah ada yang pernah melihat kupu-kupu” lalu anak-anak menjawab semua pernah melihat kupu-kupu. Lalu ibu guru memilih kak Mikaila untuk maju kedepan, mengambil *flashcard* kupu-kupu, kemudian kak Mikaila disuruh untuk bercerita tentang pengalaman melihat kupu-kupu.

Tepat pukul 09.00 anak-anak waktunya istirahat peneliti mewawancarai peserta didik yang bernama Hafiza Mikaila Fairuz Musafa berlangsung di tempat bermain indoor, saat wawancara peneliti menanyakan perasaan kak Mikaila, menanyakan kembali apa yang tadi sudah ditanyakan oleh bu guru. Dan Alhamdulillah kak Mikaila masih ingat apa yang disampaikan oleh bu guru.¹⁰

Gambar 4.7

Gambar 4.8



¹⁰ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 28 November 2020 Jam 08.00-10.00

d. Hari keempat Observasi

Pada hari itu pembelajarannya dengan Tema Binatang Ciptaan Allah, Sub Tema Binatang Buas. Adapun yang diamati mulai kegiatan awal meliputi: Anak-anak masuk sekolah, kegiatan fisik motorik seperti menirukan gerakan dan suara hewan Harimau serta Ular, salam, berdo'a, tepuk-tepuk, serta , menyanyikan berbagai lagu anak-anak.

Kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti Bu Guru mengeluarkan *flashcard* dengan clue binatang Buas, Cara guru bermain *flashcard* yaitu dengan memperlihatkan kartunya satu persatu, dan anak-anak disuruh untuk menyebutkan gambar yang ada dikartu, cara seperti itu diulang-ulang sampai beberapa kali, jadi anak-anak bisa mengenal dan menyebutkan macam-macam binatang buas lalu bisa menyebutkan huruf yang menyusun kata Harimau "H-A-R-I-M-A-U", contoh binatang buas lainnya seperti ular dan panda. Pada saat bermain *flashcard*, guru bertanya kepada anak-anak tentang bagaimana suranya harimau. Setelah itu guru memilih kak azka lalu menyuruhnya untuk mengambil mana yang gambar harimau, kemudian kak azka menyebutkan huruf yang menyusun Harimau.

Kemudian jam 09.00 saat istirahat peneliti mewawancarai peserta didik yang bernama Muhammad Rafa Azka yang berlangsung didepan kelompok B, saat wawancara peneliti menanyakan perasaan

kak Azka, kemudian menanyakan kembali apa yang di tanyakan oleh bu guru. ¹¹

Gambar 4.9

Gambar 4.10



Disaat observasi peneliti melihat *Flashcard* yang ada di RA Al Khurriyah 02 berukuran seperti kartu, yang berbahan kertas karton yang dicetak dengan warna yang sangat cerah dan jelas, didalamnya ada gambar beserta tulisannya. Dikuatkan dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi media bermain *flashcard* anak usia dini di RA Al Khurriyah 02, menurut pernyataan wali kelas A Ibu Yuni Astuti, S.Pd definisi *flashcard* adalah:

“Menurut saya sendiri flashcard atau kartu bergambar itu merupakan alat peraga yang terbuat dari kertas yang berbentuk seperti kartu seukuran KTP kira-kira ukurannya 10X7 cm mba, didalamnya ada gambar sekaligus namanya (tulisannya). Dan gambarnya dibuat yang menarik warnanya yang cerah supaya anak-anak tertarik untuk memperhatikan kartu yang saya bawa”¹²

¹¹ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 29 November 2020 Jam 08.00-10.00

¹² Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

Guru RA Al Khurriyah 02 dalam kegiatan pembelajaran untuk penguatan materi kepada peserta didik salah satunya dengan cara bermain media *flashcard*. Implementasi media bermain *flashcard* dilaksanakan kegiatan pembelajaran setiap harinya. Hasil dari observasi yang dilakukan mulai tanggal 07 November 2020 – 28 November 2020 di kelompok A usia 4-5 tahun memperlihatkan bahwa guru sudah menerapkan media bermain *flashcard*. Implementasi media bermain *flashcard* diantaranya terlihat pada observasi pada tanggal 07 November 2020 dalam kegiatan pembelajaran tema Binatang Ciptaan Allah sub tema Binatang kurban, guru terlihat mempersiapkan kartu yang digunakan untuk bermain yang ditaruh disaku, kemudian siap untuk dimainkan dengan memperlihatkan kartu secara bergantian dan gerakannya begitu cepat diperlihatkan kepada peserta didik, Kemudian peserta didik menyebutkan gambar apa yang diperlihatkan oleh guru. Pada saat itu terlihat dari ekspresi wajah anak-anak mereka sangat tertarik, senang, dan menikmati pembelajaran menggunakan *flashcard*. Pada akhir kegiatan Sesekali guru memanggil siswa secara acak untuk menyebutkan gambar yang diperlihatkan kepada siswa, dan semua siswa yang mendapat pertanyaan dapat menjawab meskipun kadang ada yang malu-malu.

Pada saat implementasi media bermain *flashcard*, dalam menyampaikan pembelajaran di RA Al Khurriyah 02 berdasarkan pernyataan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd.I tentang bagaimana cara menggunakan *flashcard* :

“Biasanya saya memperlihatkan kartunya pada anak-anak, setelah itu anak – anak pasti reflex menyebutkan gambar yang ada dikartunya, dibawah gambarnya kan ada tulisan kemudia saya menanyakan kepada anak-anak huruf pertama yang menyusun

kata itu. Misal tadi kan temanya binatang, subtemanya binatang kurban, saya ambil satu sampel ya, binatang kambing.. nah disitu anak-anak saya suruh menyebutkan huruf pertama yang menyusun kata kambing yakni huruf “K” setelah anak – anak tahu dilanjutkan dengan huruf yang kedua dan seterusnya, terus di gabung nyebutinya “K-A-M-B-I-N-G”..kemudian saya ulang-ulang terus....begitu mba.”¹³

Anak-anak kelompok A sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan kartu bergambar dengan bukti mereka masih mengingat kartu yang ditunjukkan guru, kemudian juga bisa menyebutkan huruf yang menyusun kata. Berdasarkan wawancara kepada Ananda Muhammad Razya Athaya Ramdhan:

“Masih bu, tadi binatang kurban, ada kambing, kerbau, sapi unta “¹⁴

Huruf yang mensusun hewan sapi

“huruf K terus huruf A terus huruf M terus B terus I terus N terus G dibaca KAMBING, yee aku bisaa bu”¹⁵

Hasil observasi di RA Al Khurriyah 02 bahwa Implementasi media bermain *flashcard* sangat sering digunakan, sesuai dengan tema yang mau disampaikan karena memudahkan siswa untuk memahami materi apa yang akan dipelajari .Berdasarkan wawancara dengan wali kelas

¹³ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

¹⁴ Wawancara dengan Ananda Razya Athaya R peserta didik kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

¹⁵ Wawancara dengan Ananda Razya Athaya R peserta didik kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

kelompok A RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus :

“Sangat sering mba, setiap tema pembelajaran pasti kita menggunakan media flashcard atau kartu bergambar. Karena dengan adanya kartu bergambar kita terbantu untuk memperkenalkan tema pembelajaran sebelum kita membawa alat peraga asli.. missal pada tema Tanaman Ciptaan Allah sub tema Tanaman Buah-buah biasanya kita sebelum memperkenalkan bentuk buah yang aslinya, kita biasanya memperlihatkan gambarnya terlebih dahulu.”¹⁶

Guru menyediakan berbagai macam-macam *flashcard* serta berbagai variasi media untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik RA Al Khurriyah 02. Sesuai dengan pernyataan Ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd.I:

“Banyak mba macam-macamnya, misalnya flashcard huruf hijaiyah, flashcard huruf abjad, flashcard angka, flashcard warna, terus yang sesuai tema pembelajaran misalnya tema Aku Hamba Allah ada flashcard anggota tubuh, panca indra. Kalo tema Keluarga Sakinah ada flashcard anggota keluarga, macam-macam profesi, terus tema Binatang Ciptaan Allah ada flashcard binatang kurban, binatang peliharaan, binatang serangga, binatang buas. Selanjutnya tema Tanaman Ciptaan Allah itu ada flashcard tanaman buah, sayur, tanaman hias, tanaman obat, serta tanaman umbi-umbian. Tema Kendaraan flashcard

¹⁶ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

macam-macam kendaraan, bagian-bagian kendaraan.”¹⁷

“salah satunya media audiovisual, kadang – kadang anak – anak waktu jam istirahat saya suruh menonton film lewat youtube, setelah selesai menonton anak-anak tak suruh menceritakan isi film tersebut.., itu juga dapat mengembangkan aspek bahasanya anak, bahkan tidak hanya bahasanya anak tapi juga dapat mengembangkan aspek kognitif serta sosial anak”¹⁸

Setiap guru RA pasti menginginkan peserta didiknya mampu berbahasa dengan baik. Maka dari itu pengembangan aspek bahasa sangat penting dikarenakan bahasa merupakan sarana yang digunakan untuk berkomunikasi anak. Bahasa sendiri dapat menyimbolkan pikiran dan perasaan anak untuk menyampaikan sebuah makna kepada orang lain.

Perkembangan bahasa anak usia dini pada kelompok A usia 4-5 tahun karakteristiknya yaitu anak mampu menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada dilingkungan sekitar, menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana. Hal tersebut juga nampak dalam observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 07 November 2020 – 28 November 2020, semua anak RA Al Khurriyah 02.¹⁹

Pada observasi hari pertama tanggal 07 November 2020 temanya binatang kurban, guru memperlihatkan *flashcard* tentang binatang kurban, guru memberi contoh pengucapan macam-macam

¹⁷ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

¹⁸ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

¹⁹ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 07 -28 November 2020

bintang kurban, kemudian diikuti oleh anak-anak dengan menyebutkan macam-macam binatang kurban, setelah itu anak-anak disuruh menyebutkan huruf yang menyusun binatang kurban seperti kambing “K-A-M-B-I-N-G”. Saat bermain *flashcard* guru bertanya suara binatang kurban, dan apakah mereka memelihara binatang tersebut sambil menunjukkan kartu kambing, lalu anak-anak menjawab pertanyaan guru²⁰:

“Bagaimana suaranya binatang kambing?”

Tanya Bu Tutik

Lalu anak-anak menjawab “Mbeeeeeekkkkkkkk”

“Apakah anak-anak dirumah mempunyai binatang kambing?” Tanya Bu Tutik

Lalu anak-anak menjawab “tidak bu, saya dirumah tidak punya kambing”

Lalu tiba-tiba kak Rasya bercerita pengalamannya tentang binatang kurban yang dilihat di masjid saat hari raya idul adha:

“ Bu Tutik, di masjid ada kerbau, aku pernah melihat pas lebaran...” ujar kak rasya

Lalu guru menimpali ceritanya kak rasya “oh iyaa, kerbaunya besar apa kecil?, warnanya apa?”

Lalu kak rasya menjawab “kerbaunya besar banget, warnanya hitam,aku takut dekat-deket kerbau itu”

Pada observasi hari kedua tanggal 14 November 2020, temanya binatang Peliharaan, guru memperlihatkan *flashcard* tentang binatang peliharaan, guru memberi contoh pengucapan

²⁰ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 07 November 2020

macam-macam bintang peliharaan, kemudian diikuti oleh anak-anak dengan menyebutkan macam-macam binatang peliharaan, setelah itu anak-anak disuruh menyebutkan huruf yang menyusun binatang peliharaan seperti ikan “I-K-A-N”. Saat bermain *flashcard* guru bertanya “apakah mereka memelihara binatang yang ibu sebutkan?” sambil menunjukkan semua kartu binatang peliharaan, lalu anak-anak menjawab pertanyaan guru meskipun jawabannya berbeda-beda²¹

Bu Tutik bertanya “apakah anak-anak ada yang mempunyai binatang peliharaan seperti yang ibu sebutkan?”

“saya punya kucing dirumah bu” kata Zalfa

“Bapaku, punya burung bu, burungnya banyak” kata Marisa

“saya juga memelihara kelinci bu” kata Azka

Lalu guru menimpali jawaban kak Zalfa, Marisa, Azka “bagus, berarti jika kalian punya binatang peliharaan semua ya, meskipun berbeda-beda jenisnya, tetap harus disayang ya, karena binatang peliharaan juga makhluk ciptaan Allah”

Pada observasi hari ketiga tanggal 21 November 2020, temanya binatang serangga, guru memperlihatkan *flashcard* tentang binatang serangga, guru memberi contoh pengucapan macam-macam bintang serangga, kemudian diikuti oleh anak-anak dengan menyebutkan macam-macam binatang serangga, setelah itu anak-anak disuruh menyebutkan huruf yang menyusun binatang serangga seperti ikan “K-U-P-U-K-U-P-U”. Saat bermain *flashcard* guru bertanya pada

²¹ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 14 November 2020

siswa “apakah mereka memelihara binatang kupu-kupu?” sambil menunjukkan semua kartu binatang peliharaan, lalu anak-anak menjawab pertanyaan guru²²

Semua anak – anak menjawab “pernah melihat, dikebun dekat rumah”

Lalu guru menimpali “Alhamdulillah, berarti semua sudah pernah melihat kupu-kupu, jadi sudah tau bentuknya kupu-kupu”

Pada observasi hari ketiga tanggal 28 November 2020, temanya binatang Buas, guru memperlihatkan *flashcard* tentang binatang buas, guru memberi contoh pengucapan macam-macam binatang buas, kemudian diikuti oleh anak-anak dengan menyebutkan macam-macam binatang Buas, setelah itu anak-anak disuruh menyebutkan huruf yang menyusun binatang buas seperti ikan “H-A-R-I-M-A-U”. Saat bermain *flashcard* guru bertanya pada siswa “bagaimana suaranya harimau?” sambil menunjukkan kartu binatang harimau, lalu anak-anak menjawab pertanyaan guru²³

Bu Tutik bertanya “bagaimana suaranya harimau anak anak?”

“Haaaaaaaummmmmmm” Jawab anak-anak

Kesimpulannya berdasarkan penelitian pada tanggal 07 November 2020 – 28 November 2020 ketika peneliti melakukan observasi Di RA Al Khurriyah 02, guru selalu mengasah kemampuan berbahasa anak dengan melatih berkomunikasi,

²² Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 14 November 2020

²³ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 14 November 2020

disuruh mendengarkan, diajak berbicara, dilatih menulis.²⁴

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, upaya pendidik untuk mengembangkan Bahasa anak usia dini yaitu:

“Untuk mengembangkan bahasa pada peserta didik biasanya anak-anak sering diajak untuk berbicara mendorong untuk sering berkomunikasi, berdiskusi dengan guru maupun teman sebaya. Diajak berkenalan, meyanyikan lagu bersama-sama. Di RA Al Khurriyah 02 juga menyediakan sudut membaca, jadi seminggu sekali anak disuruh untuk membaca, dia membuka buku apapun yang sudah disediakan sekoahan yang penting dia anteng, karena hobi membaca harus ditumbuhkan mulai sejak dini dia belum paham tulisannya biasanya anak itu melihat-lihat gambarnya. Terus kalo tidak musim pandemi kaya sekarang ini RA Al Khurriyah mempunyai progam ekstrakurikuler membaca dan menulis, itu juga termasuk untuk mengembangkan bahasa anak usia dini, dengan tujuan agar melatih sensori anak secara bersamaan seperti mata untuk melihat tulisan, otak berfikir serta mulut untuk mengucapkan ketika membaca ketiganya berfungsi secara bersamaan. Pendidik juga mempunyai media pembelajaran yang menunjang untuk melatih berbahasanya anak, salah satunya kartu bergambar dengan kartu bergambar merangsang anak untuk membaca, bukan

²⁴ Observasi di RA Al Khurriyah 02, pada tanggal 07 November

membaca tulisan melainkan membaca gambar. Di RA Al Khurriyah 02 pada akhir tahun biasanya ada kegiatan “Perpisahan”, dengan adanya kegiatan tersebut anak yang sudah mampu berbahasa dengan baik akan dijadikan petugas diacara tersebut, misalnya ada yang jadi MC, ada yang tampil membacakan puisi, ada juga yang sambutan ucapan terima kasih untuk Bu Guru mewakili teman-temanya, dan juga ada yang nyanyi. Itu semua merupakan manfaat dari mengembangkan bahasa anak usia dini.²⁵

Menurut Ibu Yuni Puji Astuti selaku wali kelas kelompok A, tentang upaya pendidik untuk mengembangkan Bahasa anak usia dini yaitu:

“Menurut saya melatihnya dengan diajak berbicara atau bercakap cakap dengan mengajak dia berkomunikasi anak dapat mengungkapkan perasaannya, pendapatnya dll. Selain itu juga dilatih dengan pendengaran, dengan latihan pendengaran anak dapat membedakan bunyi dalam penguacapan huruf, dan diharapkan mampu untuk memahami kata atau kalimat, dengan mendengarkan anak juga berlatih untuk berfikir. Terus dilatih untuk membaca dengan gambar, dengan tujuan melihat serta memerhatikan suatu gambar lalu anak dapat memahaminya. Mengembangkan bahasa juga bisa dilatih lewat menulis, misal dilatih menulis namanya sendiri, namanya ibunya dll.”²⁶

²⁵ Wawancara dengan Ibu Dewi Istimaliyah, S.Pd selaku Kepala RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada tanggal 31 Oktober 2020

²⁶ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

Pernyataan dari ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd selaku wali kelas kelompok A RA Al Khurriyah 02, berpendapat tentang perkembangan bahasa anak di RA Al Khurriyah 02 :

“Alhamdulillah sampai saat ini sudah berkembang dengan baik, meskipun awalnya waktu PPDB masih malu-malu untuk berbicara sekarang sudah berani ngobrol dengan temannya, awalnya pendiem sekarang sudah lumayan cerewet”

²⁷

Adapun guna mencapai tingkat perkembangan bahasa bagi anak. Orang tua maupun guru cara melatihnya harus melalui beberapa tahapan utama berikut ini. Menurut pernyataan Ibu Yuni Puji Astuti adalah sebagai berikut:

“Menurut saya melatihnya dengan diajak berbicara atau bercakap cakap dengan mengajak dia berkomunikasi anak dapat mengungkapkan perasaannya, pendapatnya dll. Selain itu juga dilatih dengan pendengaran, dengan latihan pendengaran anak dapat membedakan bunyi dalam penguacapan huruf, dan diharapkan mampu untuk memahami kata atau kalimat, dengan mendengarkan anak juga berlatih untuk berfikir. Terus dilatih untuk membaca dengan gambar, dengan tujuan melihat serta memerhatikan suatu gambar lalu anak dapat memahaminya. Mengembangkan bahasa juga bisa dilatih lewat menulis, misal dilatih

²⁷ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

menulis namanya sendiri, namanya ibunya dll.²⁸

Implementasi Media Bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus sudah dilaksanakan guru dengan baik dan harapannya bisa meningkatkan bahasa dari peserta didik kelas A.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Implementasi Media Bermain Flashcard Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02

Peneliti menemukan adanya faktor bisa jadi pendukung serta penghambat pada saat implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 . Penemuan faktor pendukung dan penghambat ini digunakan untuk melihat keberhasilan dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini.. Berikut hasil penelitian mengenai faktor pendukung serta penghambat implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus:

a. Faktor Pendukung Implementasi Media Bermain Flashcard dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi, respon dan ekspresi peserta didik kelompok A RA Al Khurriyah 02 sangat senang ketika pembelajaran menggunakan media bermain *flashcard*. Peserta didik terlihat semangat dan sangat antusias dalam mengikuti

²⁸ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

kegiatan pembelajaran ketika bu guru mengeluarkan satu-persatu *flashcard* dari sakunya .²⁹

Faktor pendukung dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus. Dalam wawancara ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd.I mengatakan bahwa:

“Faktor pendukungnya itu kalau kita bisa mengkondisikan anak bisa membuat anak tertarik dan mau anteng saat mengikuti proses pembelajaran. Karena kalau anak sudah dalam kondisi baik dalam menyampaikan materi menggunakan media bermain *flashcard* menjadi mudah dan anak akan merasa senang selama proses pembelajaran dan berjalan lancar.”³⁰

b. Faktor Penghambat Implementasi Media Bermain *Flashcard* dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil wawancara dengan Yuni Puji Astuti, S.Pd.I memperlihatkan ketika didalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02, guru mempunyai adanya penghambat atau kesulitan. Penghambat yang diperlihatkan ketika implemantasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa yakni terdapat pada peserta didik ada pada saat perilaku awal peserta didik yang

²⁹ Observasi di RA Al Khurriyah 02 pada tanggal 07-28 November 2020.

³⁰ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal t07 November 2020

sudah menunjukkan ketidaksiapan atau sudah tidak mood selama kegiatan pembelajaran. Dalam wawancara ibu guru mengatakan bahwa:

“Kalau kendalanya itu pas mood anak kurang enak biasanya mau dikasih materi dengan media apapun dia tidak mau, memang kadang itu sudah bawaan dari rumah, misalnya anak pengen apa tapi orang tua tidak mau menuruti dan perasaan sebel masih terbawa sampai di sekolah. Dalam kondisi seperti itu kita sebagai pendidik harus memaklumi atau mengalah terlebih dahulu dan mengikuti apa yang mereka inginkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik”³¹

C. Analisis Data

1. Implementasi Media Bermain *Flashcard* Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02

Berdasarkan hasil penelitian, ada tiga hasil temuan implementasi media bermain *flashcard* di RA Al Khurriyah 02 Kelas A, yaitu:

- a. Guru memerintah siswa menunjukkan gambar binatang yang sesuai di *flashcard*

Perintah menurut pendapat Alwi yakni kalimat yang berupa perintah atau permintaan kepada orang lain untuk melakukan sesuatu yang di kehendaki.³² Selaras dengan ungkapan Manaf yang mengatakan bahwa perintah yakni kalimat yang bermakna dasar memerintah, melalui kalimat perintah diharapkan orang yang

³¹ Wawancara dengan ibu Yuni Puji Astuti, S.Pd wali kelas kelompok A, pada tanggal 07 November 2020

³² Alwi, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003),17

diperintah melakukan kegiatan sesuai yang disampaikan oleh orang yang memerintah dalam kalimat tersebut.³³

Dari uraian diatas dapat disimpulkan yakni guru memerintah atau meminta siswa agar siswa melakukan sesuatu yang diperintah oleh guru, saat disekolah, perintah muncul ketika guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* ketika permainan tersebut berlangsung guru memerintahkan siswa untuk menunjukkan binatang yang sudah disebutkan oleh guru untuk memilih binatang yang ada di *flashcard*.

Tujuan guru untuk memerintah siswa menunjukkan gambar yang ada di *flashcard* yakni merangsang sensori anak perpaduan antara otak, indra penglihatan dan indra pendengaran, dengan seperti itu ketika guru menyebutkan nama dari gambar yang ada di *flashcard* anak mendengarkan perintah guru, maka anak akan berusaha untuk mengingat kembali apa yang mereka dengar pada saat guru mengulang-ulang kata tersebut dan mencari gambar mana yang dimaksud.

Selaras dengan pendapat Glen Doman yakni mengajarkan anak usia dini dengan menggunakan *flashcard* akan membantu anak mengenalkan satu kata yang bermakna yang sudah akrab pada pikiran anak karena sering didengar dalam keseharian mereka, hal ini akan untuk lebih mudah dalam mengingat setiap kata.³⁴

³³ Manaf, *Teori dan Terapannya dalam Bahasa Indonesia*, (Padang:Sukabinapress,2010),14

³⁴ Glen Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir*, (Tigaraksa Optima Perkasa, 2005), 179

Jadi guru memerintah siswa menunjukkan gambar binatang yang sesuai di *flashcard* dapat mengembangkan bahasa anak, karena anak mampu mengerti kata serta dapat menyampaikan secara utuh kepada guru. Selalin itu anak juga dapat mengikuti 1 atau 2 perintah sekaligus dari guru.

- b. Mengeksplor pengalaman siswa berdasarkan *flashcard* yang diperlihatkan

Eksplorasi merupakan upaya awal untuk membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman dalam suatu kejadian. Menurut Eline B. Johnson menyatakan bahwa pengalaman memunculkan potensi seseorang, potensi tersebut akan muncul berthap seiring berjalannya waktu sebagai tanggapan terhadap bermacam-macam pengalaman.³⁵

Menurut Rahman mengatakan pengalaman yang dialami oleh anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya, pengalaman tersebut juga akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapuskan. Bila suatu saat ada stimulasi yang memancing pengalaman yang pernah dialami maka pengalaman trsebut akan muncul kembali.³⁶ Menurut Imam Musbikin yakni dengan pengalaman terhadap suatu kejadian maka akan membuka dialog antara guru dan siswa kemudian dapat menambah perkembangan pemikiran dan ilmu pengetahuan bagi siswa.³⁷

³⁵ Eline B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning* *Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*, (Bandung: Kaifa,2014)

³⁶Rahman Hibana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Grafindo Litera Media, 2005),31

³⁷ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD* (Jogjakarta:Laksana,2010),189

Pengalaman akan membawa dampak positif bagi anak, anak dapat membangun pengetahuannya melalui kegiatan yang pernah diliat atau kejadian yang pernah dialami dan mencoba apa yang mereka ingin ketahui, serta anak juga dapat menyimpulkan informasi apa yang mereka ketahui. Disini guru mengeksplor pengalaman siswa melalui bermain *flashcard* yang diperlihatkan kemudian anak-anak dengan cara tersebut akan bercerita pengalamannya.

Implementasi *flashcard* untuk mengeksplor pengalaman siswa sangat efektif untuk mengembangkan bahasa anak dikarenakan siswa akan mampu mengolah kata kemudian dapat bercerita kejadian sekitar secara sederhana berdasarkan pengalamannya.

- c. Guru bertanya kembali apa yang sudah diterangkan melalui permainan kuis

Bertanya pada anak merupakan cara untuk mendorong kemampuan berfikir anak, artinya guru bertanya kepada siswa dalam proses pembelajaran dapat meingkatkan kemampuan berfikir siswa.

Masitoh menyatakan bahwa bertanya merupakan alat pengajaran pokok yang dapat digunakan lembaga pendidikan anak usia dini, pertanyaan yang efektif adalah pertanyaan yang dihubungkan dengan tujuan yang akan dicapai anak, merangsang berfikir anak.³⁸

Menurut Hasibuan & Moedjiono menjelaskan tujuan bertanya tidak sekedar untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Dengan mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk

³⁸ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: 2004), 31

memberikan respond berupa pengetahuan yang merupakan hasil dari proses berfikir.³⁹

Zaini berpendapat bahwa Kuis merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan pola pikir siswa. Kuis merupakan permainan yang memberikan kesempatan pada peserta didik melakukan upaya untuk kreatif.⁴⁰

Permainan kuis merupakan salah satu strategi yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik, dengan memberikan pertanyaan pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan guna bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, serta diharapkan peserta didik agar lebih bersemangat, bersungguh-sungguh dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru melakukan kuis saat peserta didik persiapan untuk pulang sekolah dengan cara mengeluarkan *flashcard* kemudian anak refleks menyebutkan gambar yang ada di *flashcard* . Peserta didik yang dapat menyebutkan gambar dengan benar maka anak diperbolehkan untuk pulang terlebih dahulu.

Permainan kuis termasuk permainan yang dilakukan dengan cara bertanya kepada peserta didik serta dapat mengembangkan bahasa peserta didik. Dengan permainan ini guru dapat mengukur kemampuan pemahaman peserta didik serta merangsang siswa utk dapat menyebutkan binatang di *flashcard* yang telah dipelajarinya.

³⁹ Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*(Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2012),62

⁴⁰ Zaini H., *Strategi Pembelajaran Aktif*,(Yogyakarta:Pustaka Intan Madani,2008),45

Berdasarkan hasil penelitian, ada empat hasil temuan implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Kelas A, yaitu:

- a. Anak mendapatkan pengetahuan tentang binatang kurban, peliharaan, serangga, dan buas melalui cerita guru

Pengetahuan menurut pendapat Reber merupakan kumpulan informasi yang dimiliki oleh seseorang yang diperoleh lewat pengalaman.⁴¹

Sedangkan menurut Abas Hamami adalah pengetahuan dapat terjadi karena adanya pengalaman, baik pengalaman dari apa yang dilihat maupun pengalaman apa yang didengar.⁴²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan informasi yang diperoleh melalui pengalaman yang dilihat maupun yang didengar, yang terjadi atas sesuatu yang ingin diketahui.

Mustakim berpendapat bahwa cerita dari segi bentuk merupakan cerita fantasi atau khayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, jika dari segi isi maka terdapat diantaranya cerita ilmu pengetahuan, ilmu keagamaan, ilmu kepahlawanan, dll.⁴³

Sedangkan menurut Bachri S. Bachtiar bercerita merupakan proses komunikasi antara orang yang menceritakan dengan orang yang mendengarkan cerita, untuk itu agar proses bercerita berjalan lancar maka seseorang yang

⁴¹ Reber, Athur.S & Emile.S, *Kamus Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010)

⁴² Abas Hamami, *Teori Pengetahuan*, (Yogyakarta: UGM, 2003), 11

⁴³ Mustakim, *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan anak TK*, (Jakarta:Universitas Indonesia,2005)

menceritakan perlu memerhatikan aspek komunikasi dalam bercerita.⁴⁴

Jadi kesimpulannya melalui bercerita, guru memberikan pengetahuan atau informasi kepada siswa dengan cara menceritakan secara menarik mengenai *flashcard* binatang kurban, peliharaan, serangga, dan buah. Harapannya dengan cara tersebut sesuai dengan karakteristik bahasa usia 4-5 tahun yakni anak mampu mendengarkan cerita dengan baik sehingga dapat memperoleh pengetahuan dari guru.

- b. Anak menyebutkan nama binatang kurban, peliharaan, serangga, dan buah berdasarkan *flashcard* melalui contoh dari guru

Menyebutkan berasal dari kata “sebut” yang berarti menyatakan, mengucapkan, melafalkan, mengatakan nama sesuatu.⁴⁵ Menurut Tarigan menyatakan bahwa menyebutkan merupakan kemampuan aktivitas berbicara yang dilakukan oleh seseorang untuk mengucapkan kata-kata menyampaikan pendapatnya secara lisan kepada orang lain.⁴⁶

Menurut Soetjningsih mengungkapkan bahwa anak mampu menyebutkan kata-kata atas dukungan dari lingkungan, yakni saat mereka mendengarkan bahkan melihat kehidupan sehari-hari.⁴⁷ Sedangkan menurut pendapat Hurlock yakni anak mampu menyebutkan kata-kata yang dapat dipahami dengan mudah. Hal

⁴⁴ Bachri S. Bachtiar, *Pengembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-Kanak dan Teknik Prosedurnya*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2005)

⁴⁵ [http://www.kamusbesar.com/34861/sebut\(online:diakses](http://www.kamusbesar.com/34861/sebut(online:diakses%20tanggal%208%20Mei%202021))
tanggal 8 Mei 2021)

⁴⁶ Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandun:Angkasa,2008), 16

⁴⁷ Soetjningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, (Jakarta:Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2014)

tersebut anak dapat menyebutkan dengan jelas kata yang diucapkannya dengan bahasa yang mudah dimengerti orang lain sehingga orang lain mampu memahami apa yang dimaksud.⁴⁸

Dapat disimpulkan menyebutkan merupakan kemampuan berbicara yang dilakukan anak saat setelah mereka mendengar dan melihat sesuatu, maka dengan cara tersebut anak mampu menyebutkan kata yang sudah mereka pahami.

Contoh menurut KBBI yakni sesuatu yang sudah disediakan untuk ditiru atau diikuti.⁴⁹ Musfiroh berpendapat mencontoh merupakan kegiatan meniru yang bertujuan untuk merangsang kemampuan anak agar membentuk sesuatu yang berguna⁵⁰

Edi Tarjo mengungkapkan bahwa mencontoh merupakan pekerjaan yang mudah serta ringan, secara naluri anak belajar melalui mencontoh.⁵¹

Jadi kesimpulannya saat guru memberikan contoh pengucapan binatang kurban, peliharaan, serangga, dan buas dengan cara diucapkan secara berulang-ulang, lalu anak mendengarkan kemudian menirukan kembali apa yang sudah disebutkan oleh guru sesuai yang dicontohkan karena masa anak-anak pada umumnya akan meniru orang sekitar dalam berbicara. Dengan cara tersebut sesuai dengan karakteristik bahasa anak usia 4-5 tahun yakni anak mampu menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada dilingkungannya.

⁴⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Erlangga,2002),177

⁴⁹ <https://kbbi.web.id/contoh> (diakses tanggal 9 Mei 2021)

⁵⁰ Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2003)

⁵¹ Edi tarjo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung:Universitas Pendidikan Indonesia,2004),138

- c. Anak membaca gambar melalui *flashcard* yang ditunjukkan oleh guru

Membaca menurut Ali Sulaiman yakni proses melihat dan memperhatikan dalam arti memahami sesuatu (makna) dan mengerti akan suatu hal (kalimat)⁵²

Dalman berpendapat bahwa membaca adalah proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca oleh sebab itu membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf, kata, kalimat dan paragraf. Tetapi membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang atau tanda tulisan yang berarti, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.⁵³

Jadi membaca merupakan kegiatan yang melalui proses melihat dan memperhatikan lambang atau tulisan guna untuk memahami serta mengerti sesuatu hal.

Menurut Hamalik Oemar gambar merupakan sebuah sarana yan segala sesuatunya diwujudkan dengan mengilustrasikan kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan pemikiran yang bentuknya bermacam-macam, seperti lukisan, poster dll.⁵⁴ Sedangkan menurut Arif Sadiman gambar merupakan media yang sering digunakan, gambar bisa disebut gambar yang umum yang bisa dimengerti dan dinikmati kapanpun.⁵⁵

⁵² Ali sulaiman dkk, *Anakku dengan Cinta Ibu Mendidikmu*, (Jakarta:Ailah, 2005),75

⁵³ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2014),5

⁵⁴ Hamalik Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung:Sinar Baru Algesindo,2017),43

⁵⁵ Arif Sadiman, *Media Pendidikan*, (Depok:PT. Raja Grafindo Persada,2014)21

Daryanto berpendapat bahwa gambar merupakan media dua dimensi yang sifatnya diam oleh sebab itu dalam hal ini seringkali dipergunakan istilah gambar tetap atau gambar diam yang menyatakan bahwa tidak bergerak.⁵⁶

Jadi gambar merupakan sebuah media yang berbentuk dua dimensi yang bersifat diam, gambar merupakan hasil dari curahan pikiran kemudian bisa dinikmati seseorang,

Kesimpulannya ketika anak melihat *flashcard* binatang kurban, peliharaan, serangga, dan buas, jika anak belum bisa membaca tulisan maka anak tetap bisa membaca dan memahami melalui kegiatan membaca gambar yang merupakan kegiatan melalui proses melihat dan memperhatikan gambar yang bersifat diam.

- d. Anak menceritakan pengalaman tentang binatang kurban, peliharaan, serangga, buas melalui pertanyaan guru

Bachri mengungkapkan bercerita merupakan proses komunikasi antara orang yang menceritakan dengan orang yang mendengarkan cerita, untuk itu agar proses bercerita berjalan lancar maka seseorang yang menceritakan perlu memerhatikan aspek komunikasi dalam bercerita.⁵⁷ Menurut Ali Sulaiman menceritakan yakni kemampuan seseorang dalam bercerita melalui apa yang dilihat dan didengarnya,

⁵⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016) 128

⁵⁷ Bachri S. Bachtiar, *Pengembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-Kanak dan Teknik Prosedurnya*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005)

dengan mengungkapkan bahasa, yang tumbuh dan berkembang sejak usia dini.⁵⁸

Jadi menceritakan merupakan proses dalam berkomunikasi antara si pencerita dengan si pendengar, yakni tentang kemampuan seseorang bercerita melalui pengalamannya baik yang dilihat maupun yang didengar.

Menurut Imam Musbikin yakni dengan pengalaman terhadap suatu kejadian maka akan membuka dialog antara guru dan siswa kemudian dapat menambah perkembangan pemikiran dan ilmu pengetahuan bagi siswa.⁵⁹ Menurut Rahman mengatakan pengalaman yang dialami oleh anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya, pengalaman tersebut juga akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapuskan. Bila suatu saat ada stimulasi yang memancing pengalaman yang pernah dialami maka pengalaman tersebut akan muncul kembali.⁶⁰

Pengalaman akan membawa dampak positif bagi anak, anak dapat membangun pengetahuannya melalui kegiatan yang pernah didengar, dilihat atau kejadian yang pernah dialami dan mencoba apa yang mereka ingin ketahui, serta anak juga dapat menyimpulkan informasi apa yang mereka ketahui.

Kesimpulannya ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang binatang kurban, peliharaan, serangga dan buah anak secara spontan akan menceritakan

⁵⁸ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD* (Jogjakarta:Laksana,2010),246

⁵⁹ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD* (Jogjakarta:Laksana,2010),189

⁶⁰Rahman Hibana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Grafindo Litera Media, 2005),31

pengalamannya mengenai binatang tersebut. Jadi dengan cara tersebut sesuai dengan karakteristik bahasa anak usia 4-5 tahun yakni anak mampu mengolah kata untuk menceritakan pengalaman atau kejadian yang pernah mereka lihat.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Implementasi Media Bermain Flashcard Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al Khurriyah 02

Peneliti menemukan adanya beberapa faktor yang jadi pendukung maupun penghambat didalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02. penemuan faktor pendukung dan penghambat ini bisa digunakan untuk melihat keberhasilan implementasi media bermain *flashcard* kepada peserta didik di RA Al Khurriyah 02 yaitu sebagai berikut:

a. Faktor pendukung implementasi media bermain flashcard dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02

Keberhasilan implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 tidak luput dari adanya faktor yang mendukung yang ditemuinya. Faktor pendukung adalah kesiapan belajar peserta didik, respon yang diperlihatkan peserta didik saat pembelajaran menggunakan media bermain *flashcard*.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media bermain *flashcard*, peserta didik kelas A RA Al Khurriyah 02 menunjukkan adanya perubahan perilaku, diantaranya yaitu lebih aktif dan lebih tertib ketika kegiatan pembelajaran. Dengan ini sama dari pendapat Mulyasa, mengatakan yaitu respond dari suatu tingkah laku yang bisa membuat

peningkatkan yang memungkinkan terulangnya lagi tingkah laku baik serta diinginkan.⁶¹

Respon yang ditunjukkan oleh peserta didik kelas A RA Al Khurriyah 02 menunjukkan bahwa peserta didik senang saat kegiatan pembelajaran ketika diberikan pembelajaran menggunakan media bermain *falshcard* oleh oleh bu guru. Peserta didik memperlihatkan respon yang begitu antusias tertasri serta senang.

b. Faktor penghambat implementasi media bermain flashcard dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02

Kendala yang dihadapi oleh RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus dalam implementasi media bermain flashcard dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik yaitu dari hasil penelitian dari wawancara dengan guru terlihat mempunyai adanya kesulitan ketika peserta didik dari mulainya proses kegiatan pembelajaran telah menunjukkan sikap tidak tertib, tidak siap dan tidak bersemangat dalam belajar. Peserta didik. Di RA Al Khurriyah 02 kendalanya ketika peserta didik mempunyai masalah dirumah itu akan terbawa sampai sekolah saat kegiatan pembelajaran yang menjadikan proses implementasi bermain flashcard dalam mengembangkan bahasa anak usia dini kurang efektif.

Seperti yang dikatakan Maria J. Wantah, mengatakan ada berbagai faktor yang bisa berpengaruh terhadap kedisiplinan pada anak usia dini, diantaranya itu dari latar belakang serta gaya hidup keluarga, sikap serta karakter dari orangtua, latar belakang pendidikan serta dari status ekonomi keluarga, keutuhan serta keharmonisan di keluarga,

⁶¹ Mulyasa, *Menjadikan Guru yang Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 77.

serta cara dan tipe dari orangtua ketika mendidik anak dirumah.⁶²



⁶² Maria J. Wantah, *Pengembangan Disiplin serta Pembentukan Moral Kepada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kerja Kependidikan Dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi, 110.