

Pengembangan Media Wayang Kertas Berbasis Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

Sanra Putri Idawati^{1✉}, Chandra Asri Windarsih², Ayu Rissa Atika³

¹ Kelompok Bermain (Kober) Al-Aminah, Kabupaten Bandung Barat, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ isanrafutri888@gmail.com, ² chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id,

³ ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 10/09/2024; Direvisi: 13/09/2024; Disetujui: 23/09/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Wayang Kertas;
Dongeng Fabel;
Keterampilan
Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan hal yang penting dalam aspek perkembangan anak, itu merupakan sarana bagi anak untuk mengungkapkan isi pikiran, keinginan, perasaan, pendapat maupun ide. Sehingga dirasa penting mengasah keterampilan berbicara anak, banyak sekali metode belajar yang dapat dipilih, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode mendongeng. Metode mendongeng banyak jenisnya, salah satunya adalah fabel. Fabel merupakan jenis dongeng yang mengangkat binatang sebagai tokohnya. Alangkah baiknya jika metode pembelajaran disertai dengan media yang mendukung kelangsungan proses pembelajarannya. Salah satunya wayang kerta, wayang kertas merupakan media yang tepat sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan isi cerita, sehingga pesan dalam dongeng tersampaikan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan, respon guru dan anak, serta efektivitas pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel terhadap keterampilan berbicara anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan anak kelompok B dan guru di Kober Al-Aminah yang menjadi subjek penelitiannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket, observasi dan wawancara, dengan analisis penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu rancangan produk yang dikembangkan peneliti mendapatkan kategori sangat layak, guru dan anak menunjukkan respon baik dan antusias, serta keterampilan berbicara anak menjadi meningkat.

ABSTRACT

KEYWORDS

Fabel Fairytale;
Paper Puppet;
Speaking Skill

Speaking skills are important in child development; they allow children to express thoughts, desires, feelings, opinions, and ideas. So it is considered important to hone children's speaking skills. Many learning methods can be chosen; one of the learning methods that can be used is the storytelling method. There are many types of storytelling methods, one of which is fables. Fables are a type of fairy tale that uses animals as characters. It would be better if the learning method was accompanied by media that supports the continuity of the learning process. One of them is paper puppets. Paper puppets are the right media tool to help teachers convey the content of the story so that the message in the fairy tale is conveyed well. The aim of this research is to determine the design and responses of teachers and children, as well as the effectiveness of developing fable-based paper puppet media on children's speaking skills. The research method used was the Research and Development (R&D) method with group B children and teachers in Kober Al-Aminah who were the research subjects. Data collection techniques in this research are questionnaires, observations, and interviews, with quantitative and qualitative research analysis. The results of this research are that the product design developed by researchers received a very feasible category, teachers and children showed good and enthusiastic responses, and children's speaking skills improved.

PENDAHULUAN

Masih banyaknya anak usia dini yang malu-malu atau enggan dalam mengungkapkan isi hati, keinginan maupun pendapat yang disebabkan oleh banyak faktor. Kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang tua ataupun guru di sekolah, kurangnya media penunjang untuk membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan keterampilan berbicaranya, minimnya kreativitas guru dalam pengayaan media pembelajaran, dan kurangnya pengadaan yang disediakan oleh lembaga untuk menunjang keterampilan berbicara anak menjadi faktor yang membuat anak minim dalam keterampilan berbicaranya. Adapun pengertian keterampilan berbicara itu sendiri menurut Depdikbud (dalam Ilham & Wijati 2020, hlm. 5) bahwa keterampilan berbicara merupakan penyampaian maksud bisa berupa ide, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat di pahami oleh orang lain.

Dengan demikian perlunya tindakan yang tepat dalam mengatasi masalah diatas adalah dengan memilih metode pembelajaran yang tepat disertai dengan mengadakan pengayaan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak serta, salah satu metode yang mampu meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak yaitu metode mendongeng. Terdapat beberapa jenis dongeng yang dapat dipilih, namun berdasarkan karakteristik anak usia dini yang senang dengan hewan binatang maka lebih baik mengambil metode dongeng jenis fabel. Dongeng fabel merupakan merupakan dongeng yang menceritakan kehidupan sehari-hari manusia yang digambarkan oleh tokoh-tokoh binatang seperti halnya dalam kehidupan nyata, cerita tersebut bukanlah cerita nyata melainkan cerita rekaan (khayalan), selain itu yang paling penting dalam dongeng fabel adalah selalu terdapat nilai-nilai karakter yang terdapat di setiap ceritanya ungkap dari Handayani, Chamalah & Setiana (2018, hlm. 34).

Adapun pendapat Sumitra, Windarsih, Elshap & Jumiatin (2019, hlm. 2) bahwa melalui kegiatan bercerita, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara dengan menambah pembendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Jika metode pembelajaran sudah ditentukan maka alangkah baiknya proses pembelajaran disertai dengan pengadaan atau pengayaan media yang tepat agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Banyak sekali media yang dapat dipilih dalam membantu proses pembelajaran, asalkan kita sebagai guru maupun orangtua mampu kreatif dalam mencari inspirasi media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik serta perkembangan anak.

Wayang merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan cerita, salah satunya adalah cerita dongeng fabel. Wayang merupakan peninggalan leluhur kita yang terbuat dari dua jenis bahan baku yaitu wayang dari kayu atau wayang golek dan wayang dari kulit atau wayang kulit. Saat ini sudah banyak sekali inovasi bahan baku yang dirancang untuk membuat wayang, ada yang terbuat dari kertas tebal atau karton, *fiberglass*, kaca, adapula yang terbuat dari jerami padi tergantung kita sebagai guru atau orangtua sekreatif mungkin dalam menginovasikan wayang sebagai salah satu identitas negara kita agar mencegah kepunahan budaya negara kita pula. Wayang kertas bisa dijadikan inovasi yang tepat sesuai dengan metode pembelajaran yang kita ambil yaitu dongeng fabel, wayang kertas ini dapat kita buat menjadi tokoh hewan atau binatang dalam cerita dongeng yang akan kita sampaikan kepada anak usia dini. Terdapat penelitian dari Wijaya & Iswantiningtyas (2015, hlm. 21) yang menunjukkan hasil penelitiannya bahwa dengan media wayang kertas terbukti efektif dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Ada juga penelitian lain dari Putriningtyas & Setyowati (2013,

hlm. 7) dengan hasil bahwa penggunaan media wayang dupleks dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak karena anak bermain atau memerankan tokoh dalam cerita dengan berkomunikasi secara langsung dengan temannya, sehingga kemampuan berbicara anak berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pernyataan di atas maka diharapkan dengan pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbicara anak, melalui aspek kemampuan bahasa reseptif anak, hal tersebut selaras dengan pendapat Hanifah & Atika (2020, hlm. 198) yang menyatakan bahwa kemampuan bahasa reseptif anak meliputi kemampuan dalam menangkap, memahami dan menyampaikan sebuah informasi secara lisan. Contoh kegiatannya seperti mendengar dongeng atau cerita.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan media yang dikembangkan, respon guru dan anak terhadap media yang dikembangkan, serta untuk mengetahui efektivitas pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel dalam meningkatkan keterampilan berbicara kelompok B KOBAR Al-Aminah.

METODOLOGI

Metode penelitian R&D atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut ungkap Sugiyono (2017, hlm. 87). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media wayang kertas berbasis dongeng fabel yang terlebih dahulu akan di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli praktisi untuk mengetahui kelayakan media ini, kemudian media wayang kertas berbasis dongeng fabel ini akan di uji cobakan menjadi dua tahap yaitu uji coba terbatas yang dilakukan kepada lima anak sebanyak lima pertemuan dan uji coba luas yang dilakukan kepada 13 anak sebanyak delapan pertemuan.

Prosedur penelitian dan pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall (2007, hlm. 590) adapun langkahnya yaitu melewati observasi awal, analisis kebutuhan produk, merancang desain produk, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk awal, uji coba luas, dan di akhiri dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk.

Penelitian ini bertempat di KOBAR Al-Aminah, dengan subjek penelitian dan pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel ini adalah anak-anak dengan rentang usia 5-6 tahun atau Kelompok B di KOBAR Al-Aminah. Adapun instrument dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi yang dilakukan kepada kelompok B (5-6 tahun) dengan indikator anak dapat mengulang kalimat yang lebih kompleks, anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, anak mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, anak mampu menyebutkan tokoh karakter dalam cerita, anak mampu menyebutkan ciri khas karakter tokoh dalam cerita, anak mampu memahami arti kata dalam cerita, anak mampu menceritakan kembali isi dongeng secara sederhana. Selain itu menggunakan lembar angket yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli praktisi untuk mengetahui kelayakan produk media wayang kertas berbasis dongeng fabel.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, adapun penjelasan kedua analisis tersebut diungkapkan oleh Jaya (2020, hlm. 23) bahwa analisis data kualitatif adalah hasil penelitian yang berupa uraian yang mendalam mengenai ucapan, tulisan dan perilaku yang diamati dari suatu individu atau kelompok yang diteliti, adapun analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah hasil wawancara yang diperoleh dari guru. Sedangkan analisis data kuantitatif adalah

hasil penelitian yang diperoleh dengan proses pengukuran, adapun analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil observasi yang diperoleh dari kelompok B (anak usia 5-6 tahun) yang kemudian diukur dengan bantuan penggunaan *software microsoft excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada observasi awal penelitian sangat penting dilakukan untuk menentukan permasalahan yang ada di lembaga pendidikan anak usia dini, peneliti menyimpulkan bahwa hasil observasi awal menunjukkan media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan saat proses pembelajaran dan terkesan metode yang monoton.

Peneliti merancang dan memodifikasi produk yang akan dikembangkan sedikit berbeda dengan media wayang kertas aslinya. Dimana media wayang kertas biasanya hanya menggunakan kertas karton yang dibentuk karakter atau tokoh yang diinginkan tanpa tambahan konsep yang lainnya, yang membuat berbeda pada wayang kertas ini adalah aksesoris kain flanel yang tempel dibagian tubuh binatang yang menonjol sebagai karakternya, contohnya gajah diberi aksesoris di telinga dan belalainya, kelinci diberi aksesoris di telinganya, dsb. Adapun pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel ini yaitu, jika dalam pagelaran wayang biasanya dilengkapi dengan panggung teater disertai dengan musik gamelan, berbeda dengan wayang kertas berbasis dongeng fabel ini konsep pagelarannya dibuat seperti layar yang berukuran 1,5mx2m menggunakan bahan baku kayu, untuk lebih nyata latar pagelaran ini dibuat seakan-akan sedang berada di lingkungan habitat binatang contohnya latar hutan dan sungai. Untuk lebih mendramatisir pagelaran ini dilengkapi dengan audio yang selaras dengan lingkungan alam dan binatang serta nyanyian-nyanyian yang disesuaikan dengan tema. Tidak hanya itu, selain cerita yang disajikan tentang binatang/fabel dalam dongeng ini dilengkapi dengan teka-teki yang dikemas ke dalam kotak untuk dijadikan sebagai interaksi dengan anak agar mendorong anak untuk berbicara, dengan demikian secara tidak langsung melatih keterampilan berbicara anak.

Setelah pembuatan produk awal media wayang kertas berbasis dongeng fabel sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini, kemudian produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Adapun hasil validasi pengembangan media ini terlihat dari tabel dibawah :

Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	75%	Layak
Ahli Media	84,9%	Sangat Layak
Ahli Praktisi	95%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase	85%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 75% dengan kategori “Layak”, ahli media memperoleh persentase 84,9% dengan kategori “Sangat Layak” dan validasi dari ahli praktisi memperoleh 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian rata-rata validasi dari ketiga ahli memperoleh persentase 85% yang berarti “Sangat Layak” media wayang kertas berbasis dongeng fabel ini untuk di uji cobakan.

Produk yang telah divalidasi oleh ketiga ahli kemudian di uji cobakan di Kelompok B KOBER Al–Aminah, dengan jumlah anak sebanyak 18 orang. Adapun tujuan dari kegiatan uji coba ini untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbicara anak, uji coba media dilakukan dengan 2 tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Adapun indikator yang digunakan dalam uji coba terbatas maupun uji coba luas ditunjukkan pada tabel dibawah:

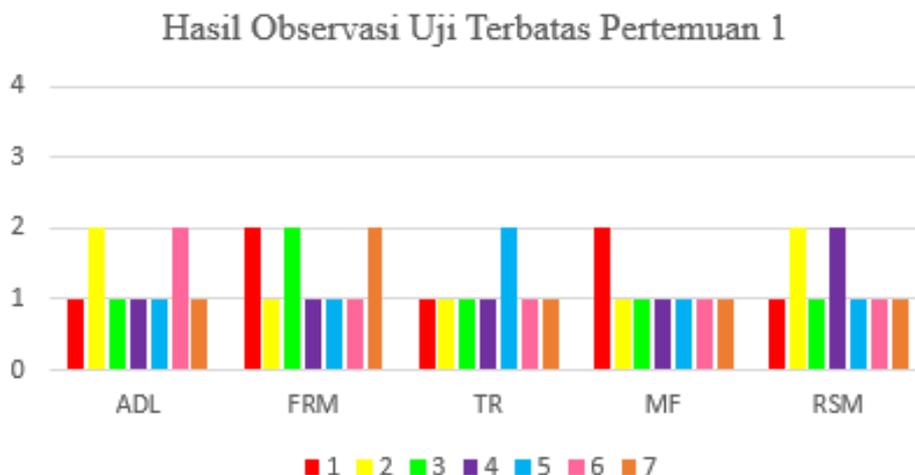
Tabel 2 Indikator Uji Keterampilan Membaca Pada Uji Coba Terbatas dan Uji Coba

No.	Indikator Kemampuan
1.	Anak dapat mengulang kalimat yang lebih kompleks
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
3.	Anak mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
4.	Anak mampu menyebutkan tokoh karakter dalam cerita
5.	Anak mampu menyebutkan ciri khas karakter tokoh dalam cerita
6.	Anak mampu memahami arti kata dalam cerita
7.	Anak mampu menceritakan kembali isi dongeng secara sederhana

Ketujuh indikator diatas akan dinilai melalui kategori, kategori tersebut diantaranya yaitu Belum Berkembang (BB=1), Mulai Berkembang (MB= 2), Berkembang Sesuai Harapan (BSH=3), dan Berkembang Sangat Baik (BSB=4). Setiap indikator akan dihitung skornya dan dibandingkan dengan skor ideal, serta akan dihitung rata-ratanya sebagai persentase kerhasilannya. Berikut hasil observasi uji coba terbatas dan uji coba luas :

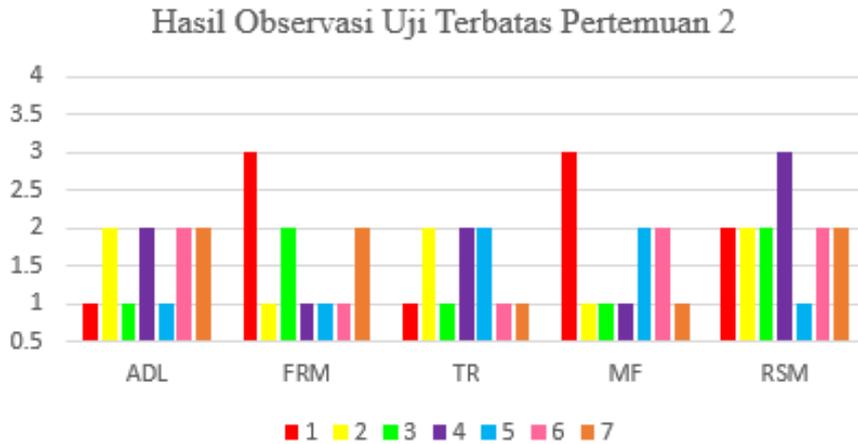
Uji terbatas dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 5 anak kelompok B KOBER Al–Aminah dengan 5 kali pertemuan. Berikut hasil uji coba terbatas setiap pertemuan:

Hasil uji coba terbatas pertemuan 1 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 45, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 32,1 %. Berikut hasil observasi pertemuan 1 apabila dalam bentuk grafik:



Grafik 1 Hasil Observasi Uji Terbatas Pertemuan 1

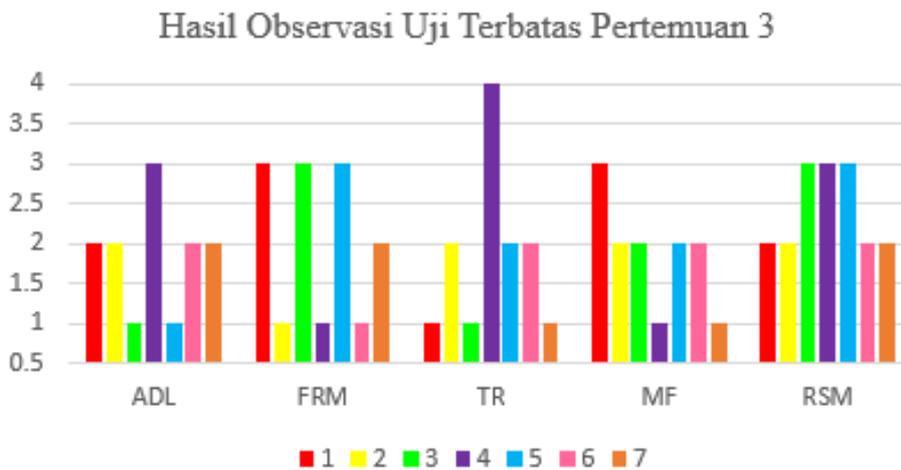
Berdasarkan grafik 1 diatas menunjukkan beberapa anak yang memenuhi kategori mulai berkembang (MB), hal tersebut terlihat juga saat anak tampak tertarik saat proses pembelajaran menggunakan media wayang kertas berbasis dongeng fabel. Selanjutnya hasil uji terbatas pertemuan 2 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 57, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 40.7%. Berikut hasil observasi pertemuan 2 apabila dalam bentuk grafik :



Grafik 2 Hasil Observasi Uji Terbatas Pertemuan 2

Berdasarkan grafik 2 diatas menunjukkan beberapa anak sudah masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), hal tersebut terlihat juga saat anak sudah antusias ketika proses pembelajaran menggunakan media wayang kertas berbasis dongeng fabel namun belum keseluruhan, terlihat ketika guru mengajak anak berkomunikasi ada anak yang masih diam.

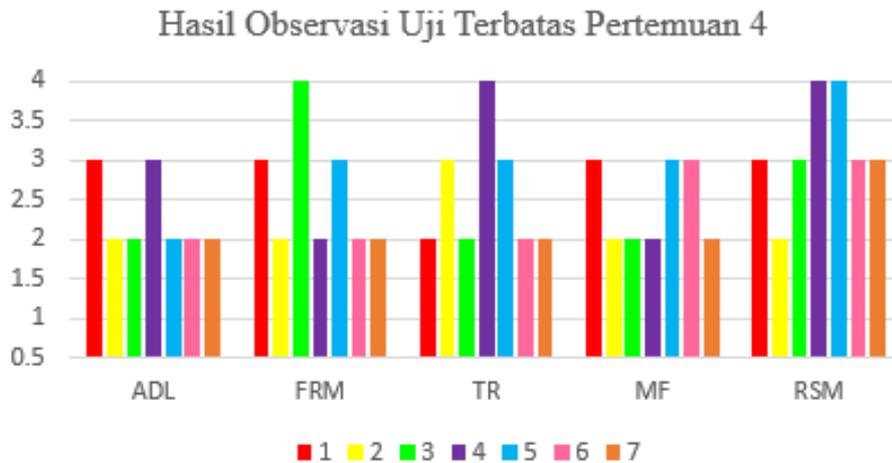
Hasil uji terbatas pertemuan 3 skor yang diperoleh dari semua inndikator adalah 71, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 40,7%. Berikut hasil observasi pertemuan 3 apabila dalam bentuk grafik :



Grafik 3 Hasil Observasi Uji Terbatas Pertemuan 3

Berdasarkan grafik 3 diatas menunjukkan ada anak yang sudah masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), serta anak yang sudah masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat, namun masih belum menyeluruh tetapi annak tampak antusias saat proses pembelajaran dan beberapa anak sudah mampu menjawab pertanyaan.

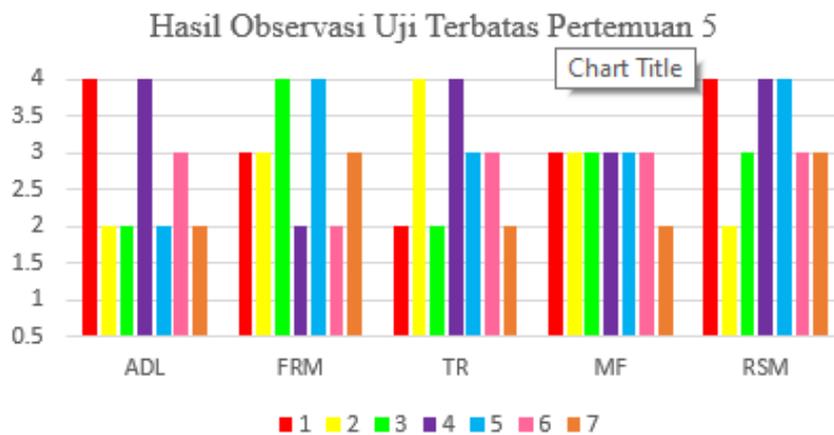
Hasil uji coba terbatas pertemuan 4 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 88, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 62,8%. Berikut hasil observasi pertemuan 4 apabila dalam bentuk grafik :



Grafik 4 Hasil Observasi Uji Terbatas Pertemuan 4

Berdasarkan grafik 4 diatas menunjukkan anak yang mask kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat dari pertemuan sebelumnya, hal tersebut terlihat ketika anak yang mampu menjawab pertanyaan meningkat.

Hasil uji terbatas ke 5 skor yang diperoleh dari semua inndikator adalah 102, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 72,8% %. Berikut hasil observasi pertemuan 5 apabila dalam bentuk grafik:



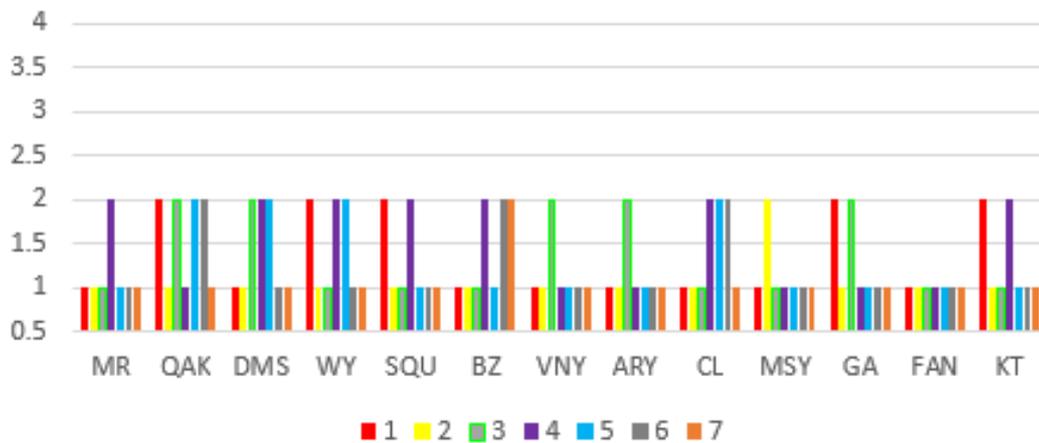
Grafik 5 Hasil Observasi Uji Terbatas Pertemuan 5

Berdasarkan grafik 5 diatas menunjukkan perubahan keterampilan berbicara anak yang signifikan, terlihat dari anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) hampir merata, serta sebagian besar anak mampu menjawab pertannyaan dan menceritakan kembali isi dongeng.

Setelah melakukan uji coba terbatas selanjutnya peneliti melakukan uji coba luas yang dilakukan kepada 13 anak kelompok B KOBER Al-Aminah dengan kali pertemuan. Berikut adalah hasil uji coba luas setiap pertemuan :

Hasil uji luas pertemuan 1 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 115, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 31,6%. Berikut hasil observasi pertemuan 1 apabila dalam bentuk grafik :

Hasil Observasi Uji Coba Luas Pertemuan 1

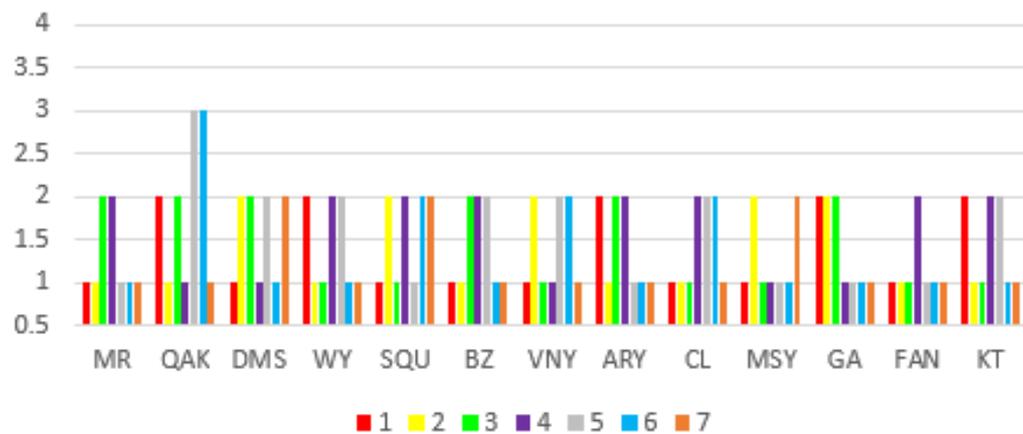


Grafik 6 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 1

Berdasarkan grafik 6 diatas menunjukkan beberapa anak masuk kategori mulai berkembang (MB), hal tersebut terlihat ketika anak tertarik saat proses pembelajaran menggunakan media wayang kertas berbasis dongeng fabel.

Hasil uji luas pertemuan 2 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 133, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 36.5%. Berikut hasil observasi pertemuan 2 apabila dalam bentuk grafik :

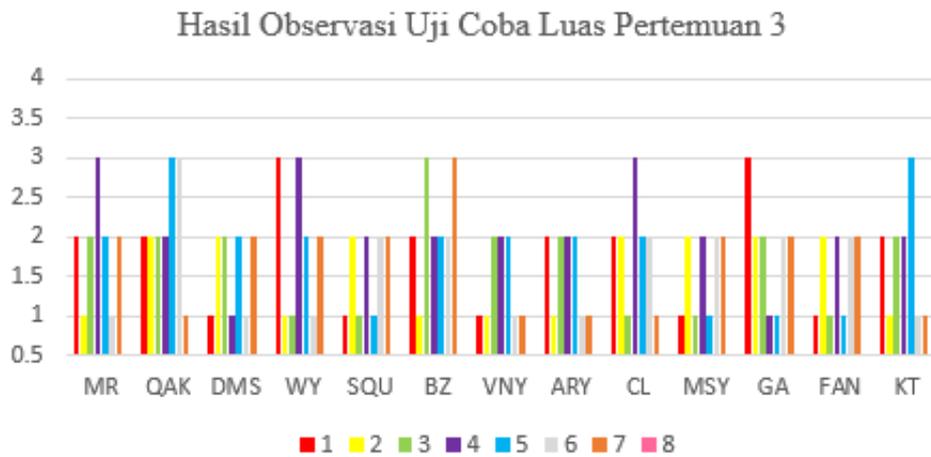
Hasil Observasi Uji Coba Luas Pertemuan 2



Grafik 7 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 2

Berdasarkan grafik 7 diatas menunjukkan beberapa anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) namun masih sangat sedikit, hal tersebut terlihat ketika anak diberi pertanyaan masih tampak diam tetapi anak yang masuk kategori mulai berkembang (MB) meningkat.

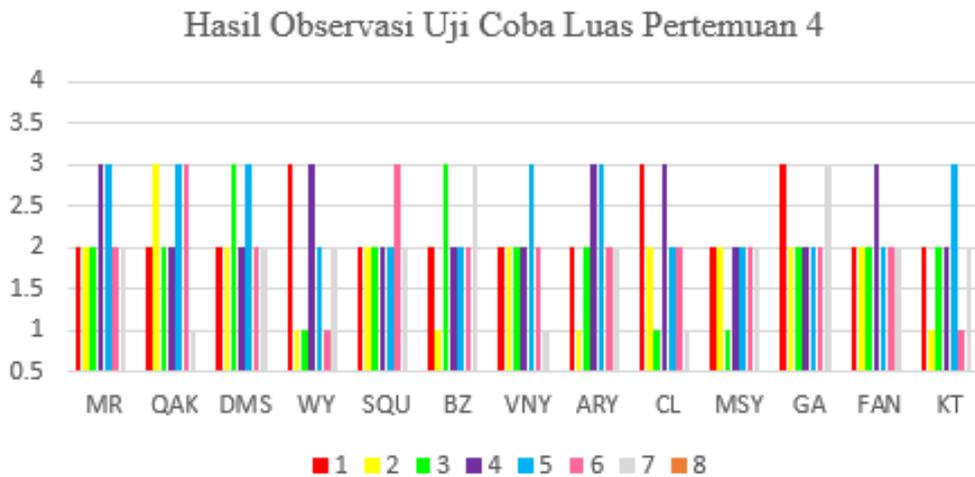
Hasil uji luas pertemuan 3 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 160, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 44%. Berikut hasil observasi pertemuan 3 apabila dalam bentuk grafik :



Grafik 8 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 3

Berdasarkan grafik 8 menunjukkan anak yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat namun belum signifikan, tetapi anak yang masuk kategori mulai berkembang (MB) sudah merata. Hal tersebut terlihat ketika anak yang diberikan pertanyaan ada beberapa yang sudah mampu berbicara tetapi sebagian anak masih bingung untuk berbicara.

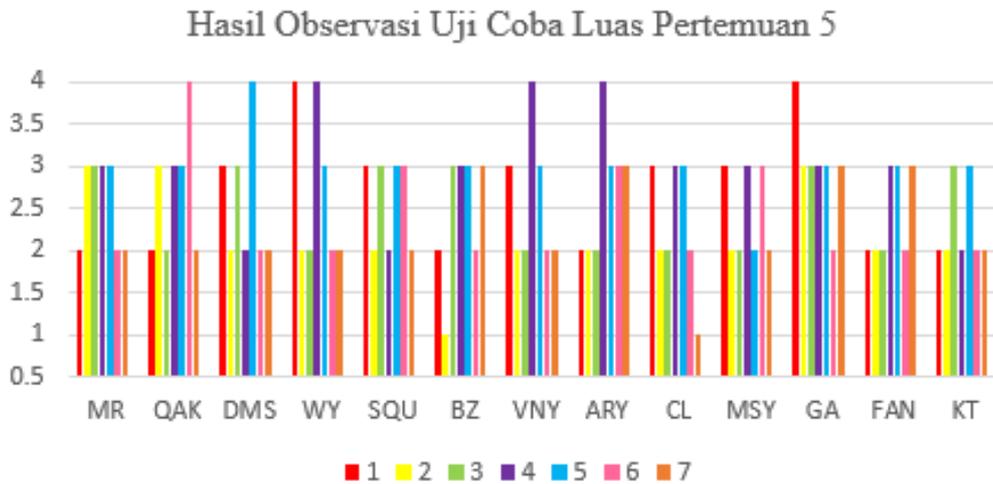
Hasil uji luas pertemuan 4 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 190, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 52,2%. Berikut hasil observasi pertemuan 4 apabila dalam bentuk grafik:



Grafik 9 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 4

Berdasarkan grafik 9 menunjukkan kemampuan berbicara anak meningkat, hal tersebut terlihat anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan mulai berkembang (MB) mengalami peningkatan yang signifikan.

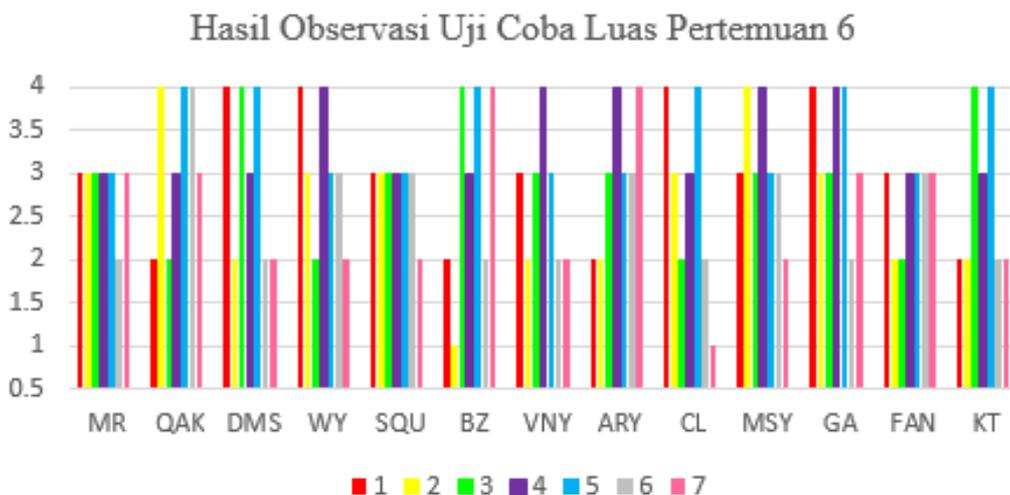
Hasil uji luas pertemuan 5 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 231, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 63,5%. Berikut hasil observasi pertemuan 5 apabila dalam bentuk grafik :



Grafik 10 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 5

Berdasarkan grafik 10 diatas menunjukkan beberapa anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), serta anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mulai merata.

Hasil uji luas pertemuan 6 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 266, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 73%. Berikut hasil observasi pertemuan 6 apabila dalam bentuk grafik :

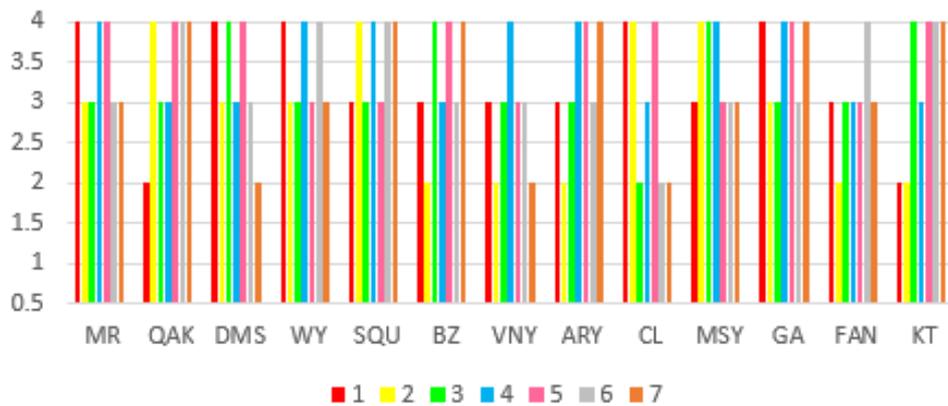


Grafik 11 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 6

Berdasarkan grafik 11 menunjukkan keterampilan berbicara anak melalui pengembangan media wayang kertas berbasis dongeng fabel mengalami peningkatan, hal tersebut terlihat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan pula.

Hasil uji luas pertemuan 7 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 296, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 81%. Berikut hasil observasi pertemuan 7 apabila dalam bentuk grafik :

Hasil Observasi Uji Coba Luas Pertemuan 7

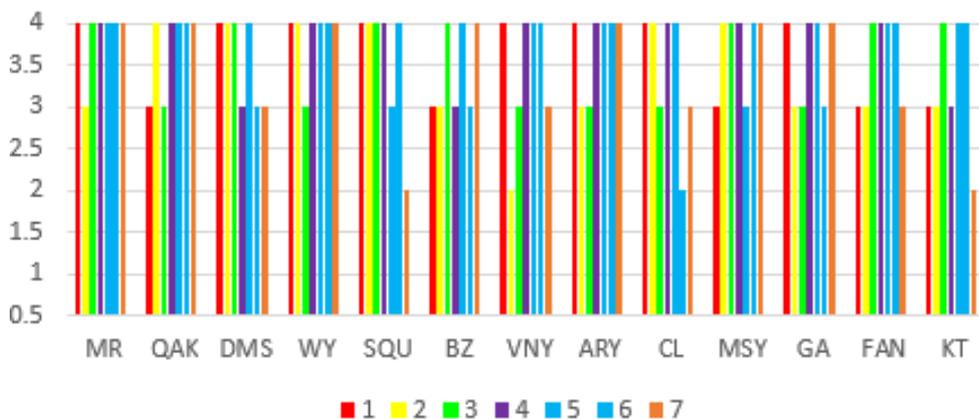


Grafik 12 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 7

Berdasarkan grafik 12 menunjukkan sebagian besar anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH).

Hasil uji luas pertemuan 8 skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 325, dengan persentase keberhasilan rata-rata indikator 89,2%. Berikut hasil observasi pertemuan 8 apabila dalam bentuk grafik :

Hasil Observasi Uji Coba Luas Pertemuan 8

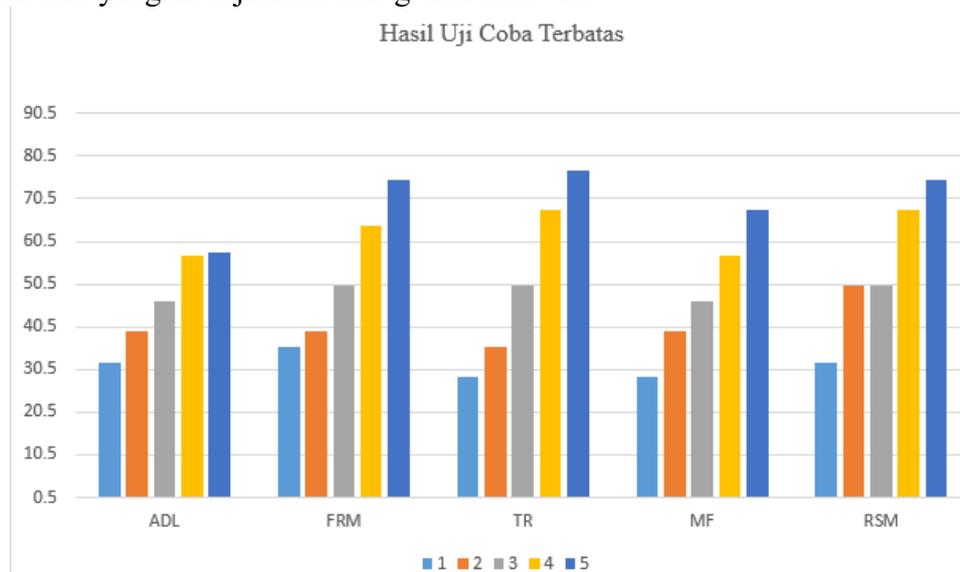


Grafik 13 Hasil Observasi Uji Luas Pertemuan 8

Berdasarkan grafik 13 diatas menunjukkan sebagian besar anak sudah masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), hal tersebut terlihat meratanya pula anak yang mampu berbicara saat diberikan pertanyaan.

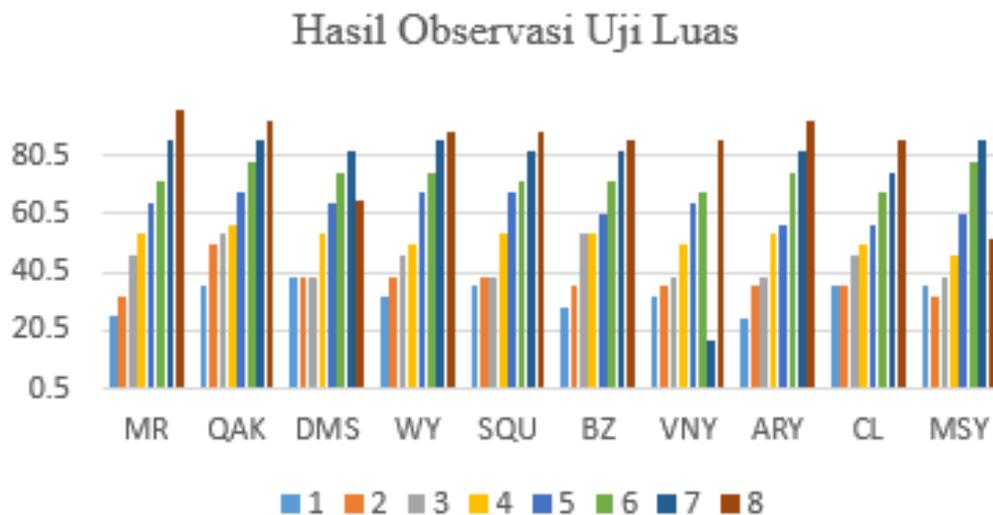
Setelah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelompok B (5-6 tahun). Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa media ini sangat sesuai dengan perkembangan anak, media wayang kertas berbasis dongeng fabel yang mempunyai berbagai karakter binatang sebagai tokoh dalam cerita sangat menarik perhatian anak. Disertai dengan cerita yang menarik dan audio atau *background* yang sesuai dengan latar alam sebagai habitat kehidupan binatang membuat minat belajar anak semakin meningkat sehingga anak semangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta aspek perkembangan bahasa anak terstimulus dengan baik terlihat dari anak mampu mengungkapkan pendapat maupun isi dalam cerita.

Peningkatan keterampilan berbicara anak dapat dilihat dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas yang ditunjukkan oleh grafik dibawah:



Grafik 14 Hasil Observasi Uji Terbatas

Berdasarkan grafik 14 diatas menunjukkan hasil pencapaian setiap anak dari pertemuan 1 hingga pertemuan 5 pada uji coba terbatas terdapat perubahan yang signifikan, diantaranya pada pertemuan 1 persentase keberhasilann rata-rata indikator 32,1%, pertemuan 2 persentase keberhasilan rata-rata indikator 40,7%, pertemuan persentase keberhasilan ratarata indikator 50,7%, pertemuan 4 persentase keberhasilan ratarata indikator 62,8%, dan pertemuan 5 persentase keberhasilan rata-rata indikator 72,1%. Dengan demikian berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara anak pada uji coba terbatas.



Grafik 15 Hasil Observasi Uji Luas

Berdasarkan grafik 15 hasil dari uji luas menunjukkan hasil pencapaian setiap anak dari pertemuan 1 hingga pertemuan 88 pada uji coba luas terdapat perubahan yang signifikan, diantaranya pada pertemuan 1 persentase keberhasilan rata-rata indikator 31,6%, pertemuan 2 persentase keberhasilan rata-rata indikator 36,5%, pertemuan 3 persentase

keberhasilan rata-rata indikator 44%, pertemuan 4 persentase keberhasilan rata-rata indikator 52,5%, pertemuan 5 persentase keberhasilan rata-rata indikator 63,5%, pertemuan 6 persentase keberhasilan rata-rata indikator 73%, pertemuan 7 persentase keberhasilan rata-rata indikator 81%, dan pertemuan 8 persentase keberhasilan rata-rata indikator 89,2%. Dengan demikian berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara anak pada uji coba luas.

Pembahasan

Gadget saat ini sudah banyak mengambil alih pengasuhan anaknya, banyak orang tua yang membiarkan anaknya menggunakan gadget daripada menemaninya bermain karena terlalu sibuk atau malas melakukannya. Karena tidak ingin anaknya menangis, beberapa orang tua membiarkan anaknya bermain dengan perangkat elektronik. Arnani dan Husna (2021), yang menyatakan bahwa kesibukan orang tua menyebabkan anak kecanduan bermain game elektronik, mendukung klaim tersebut. Mereka sering mengamati orang tua menggunakan gadget karena sibuk sehingga membiarkan anak-anak bermain gadget pada akhirnya. Orang tua berkewajiban untuk memastikan bahwa anak-anak mereka tumbuh dan berkembang dengan baik, meskipun fakta bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak dapat menghambat tumbuh kembang anak. Jika orang tua menggunakan gadget hanya saat benar-benar diperlukan di depan anaknya, atau jika mereka tidak mengizinkan anak mereka bermain gadget, maka masa kanak-kanak akan lebih baik. Orang tua juga harus menemani anak-anak mereka ketika mereka bermain game langsung. Penggunaan teknologi tidak dianjurkan oleh orang tua.

Menurut Bawono (2017) Kurangnya motivasi, kurangnya kesempatan untuk bercakap-cakap atau berkomunikasi, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan orang tua untuk mendorong anak berbicara merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan bicara pada anak. Ini memperkuat temuan peneliti yang menjumpai salah satu partisipan anak yang berusia 4 tahun yang diberikan gadget dengan tontonan animasi berbahasa asing menyebabkan anak tidak mampu menyerap penambahan kosakata baru sesuai Bahasa orangtuanya. Hal ini membuat anak minim berkomunikasi. Suryawan & Merijanti (2021) Kemampuan berbicara juga bisa dipengaruhi oleh gadget. Konsekuensinya, penggunaan perangkat tersebut berdampak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini karena meningkatkan rasa ingin tahu dan kosa kata anak. Selain itu, gadget dapat memengaruhi kemampuan berbicara. Akibatnya, perangkat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini karena meningkatkan rasa ingin tahu dan kosa kata anak. Peneliti juga menjumpai anak berusia 5 tahun yang sudah diberikan gadget sejak usia 3 tahun mengalami kecanduan sehingga berpengaruh pada interaksi sosialnya yang minim dan kurang berkomunikasi dengan kawan sebayanya.

Aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, yang juga akan meningkatkan minat belajar anak. Kemampuan imajinatif anak juga sedang dikembangkan. Namun, anak-anak juga sangat menderita akibat penggunaan perangkat elektronik. akibat dari kemudahan anak-anak mengakses berbagai media dan teknologi, mereka cenderung kurang bergerak dan melakukan kegiatan. Mereka senang menikmati dunia di dalam gadget dengan duduk diam di depannya. Mereka secara bertahap kehilangan kesenangan bermain dengan anggota keluarga dan teman seusia mereka. Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap kesejahteraan dan perkembangan anak-anak muda yang sedang berkembang. Selain itu, menginvestasikan energi berlebih sebelum layar perangkat mengganggu koneksi sosial anak-anak. Artinya ditinjau dari psikolinguistik maka hal itu menjadi factor terjadinya speech delay (Muslimat, Lukman &

Hadrawi, 2020). Peneliti juga menemukan bahwa pemakaian gadget lebih dari satu jam pada salah satu partisipan berusia 5 tahun, tanpa pendampingan orangtua menyebabkan anak hanya mendapati komunikasi satu arah yang ditampilkan gadget, sehingga menyebabkan minim interaksi dan kurang mampunya anak melafalkan kosa kata secara jelas saat berbicara.

Pola asuh orang tua yang mendukung penggunaan teknologi pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi oleh anak. Bantuan sangat dibutuhkan untuk membantu orang tua dalam menjaga anaknya saat menggunakan gadget sehingga dapat memilih fitur mana yang akan digunakan. (Suryameng, 2019). Karakteristik dan perkembangan sikap anak terhadap penggunaan media elektronik sangat dipengaruhi oleh pola asuh. Selain itu, orang tua berharap bahwa memberikan gadget kepada anak-anak mereka akan menginspirasi mereka untuk mengejar minat belajar yang lebih besar karena tingkat minat dan motivasi yang tinggi terkait dengan anak-anak. Akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Menurut Bawono (2017) Membatasi penggunaan perangkat dan tes untuk mendeteksi keterlambatan bicara sangat penting bagi orang tua. Kurangnya motivasi, kurangnya kesempatan untuk berbicara atau berkomunikasi, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan orang tua untuk mendorong anak berbicara merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan bicara pada anak. Begitupun menurut Yulsyofriend, Anggraini & Yeni (2019) menjelaskan Ketika anak dituntut untuk mengeksplorasi tubuhnya sebagai bagian dari aktivitas bermain, mereka malah disibukkan dengan gadget, yang dapat menghambat perkembangan kemampuan psikomotorik anak. Keengganan orang tua dan anak terhadap gadget satu sama lain berkontribusi pada kesenjangan dalam hubungan sosial. Peneliti menemukan partisipan orang tua mengakui bahwa mereka sangat intens memegang gadget dalam aktivitas sehari-hari, perilaku ini pada akhirnya dicontoh oleh anaknya. Ditambah lagi orang tua kurang memberikan stimulus berupa interaksi berbicara intens dengan anak justru ketika lelah dan mendapati anaknya merajuk diberikan gadget tanpa pendampingan. Ini menjadi factor penyebab anak mulai kecanduan memakai gadget yang pada akhirnya memperlambat perkembangan bicaranya.

Interaksi dan pembelajaran seorang anak didasarkan pada kemampuan bicara dan bahasa mereka. Perkembangan bicara dan bahasa anak dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor termasuk bilingualisme, kelainan sejak lahir, hingga penggunaan gadget. Dalam observasi sebelumnya ditemukan bahwa hanya anak di bawah usia lima tahun yang menggunakan teknologi dengan intensitas tinggi yang mengalami gangguan perkembangan. Anak-anak yang menggunakan teknologi dengan intensitas rendah menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan perangkat elektronik cenderung kurang terlibat dalam aktivitas dan kurang sadar akan lingkungan sekitarnya. Akibatnya, mereka cenderung tidak mengembangkan keterampilan sosial dan menjadi lebih mandiri, yang dapat menyebabkan keterlambatan bicara dan bahasa.. Dalam riset peneliti juga menemukan bahwa orang tua bisa berperan aktif dalam hal mengubah kecanduan gadget anak menjadi hal yang positif dengan melakukan pendampingan dan pembatasan penggunaannya. Orang tua bisa memanfaatkan berbagai aplikasi terkomputerisasi, misalnya, belajar memahami huruf melalui lagu, belajar membaca cerita pendek dan belajar menulis melalui teknik cetak tebal. Melalui aplikasi ini, pemerolehan bahasa anak akan meningkat melalui kosakata baru yang mereka temukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara, subjek bermain gadget dengan intensitas tinggi

yang berdampak negatif terhadap perkembangan bicara anak usia dini. Dampak negatif subjek ditopang oleh kurangnya motivasi subjek untuk belajar berbicara dari subjek, yang disebabkan oleh terbatasnya praktik berbicara di rumah subjek. Anak-anak tidak dapat mengevaluasi, menganalisis, atau memahami makna percakapan karena penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan di masa kanak-kanak. Pemerolehan Bahasa anak sangat sedikit sehingga anak mengalami keterlambatan bicara. Peran orang tua dalam mendidik anak pun berpengaruh terhadap perkembangan bicara anak, dimana orang tua sibuk dengan pekerjaannya atau tidak ingin anaknya nangis sehingga membiarkan anak bermain sendiri tanpa batasan dan pengawasan. Oleh karena itu, anak menjadi kecanduan dengan gadget, jika terus-menerus dilakukan dalam jangka panjang akan berdampak pada perkembangan bicara dan menghambat dalam kemampuan berbahasa anak karena anak terlalu fokus pada gadget sehingga mengabaikan interaksi dengan orang dan kurangnya stimulus orang tua untuk mendorong agar berkomunikasi dengan anak sebab keduanya sibuk masing-masing, ini akan memicu kerenggangan hubungan anak dan orang tua.

REFERENSI

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279. [10.31004/obsesi.v4i1.301](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301)
- Amalia, D. R., Hidayatullah, R., Anwar, M. S., Irhamudin, I., & Nasikha, F. (2019). Interferensi Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Arab di Pondok Roudlatul Qur'an Metro Lampung. *Attractive: Innovative Education Journal*, 1(1), 80-110. <https://doi.org/10.51278/aj.v1i1.6>
- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18-24. <http://dx.doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(1), 57-64. [10.30595/psychoidea.v19i1.7489](https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489)
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah: Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181>
- Bernard, M., & Alam, S. K. (2020, October). Improving english for early childhood through mathematical learning media VBA-assissted excel game. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012045). IOP Publishing. [10.1088/1742-6596/1657/1/012045](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012045)
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 83-92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>
- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196-204. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p196-204>
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2.101-106>
- Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan dampak keterlambatan berbicara (speech delay) terhadap perilaku anak studi kasus anak usia 3-5 tahun: kajian psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>

- Mustika, A. (2017). Pembelajaran bahasa reseptif anak tunarungu pada usia dini di Sekolah Prima Bhakti Mulya. *INCLUSIVE: Journal of Special Education*, 3(2), 117-121. <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.143>
- Nuryanti, T., Windarsih, C. A., & Alam, S. K. (2022). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dengan Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 19-27. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Raco, J. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif (A. L (Ed.)). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santrock, J. W. [2011]. Masa Perkembangan Anak. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhono, S., & Sari, Y. A. (2017). BABBLING STAGE CONSTRUCTION OF CHILDREN'S LANGUAGE ACQUISITION ON RURAL AREA LAMPUNG. *Jurnal Smart*, 3(2), 152-164. <https://doi.org/10.52657/js.v3i2.472>
- Suryameng, S. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40-49. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.764>
- Suryawan, K. B., & Merijanti, L. T. (2021). Bermain aplikasi gadget berhubungan dengan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa pada balita. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 4(4), 157-163. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2021.v4.157-163>
- Windarsih, C. A., & Nurunnisa, R. (2022). Pemanfaatan Digital Story In Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 5(1), 48-61. <https://doi.org/10.15575/japra.v5i1.16914>
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>