

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode emas perkembangan seorang anak berada pada masa usia dini. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa periode emas sangat penting dan strategis untuk mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan anak dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Uce, 2017). Pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara pesat dan optimal. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013, anak usia dini didefinisikan sebagai anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan berusia 6 (enam) tahun. Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan salah satu indikator utama kesiapan anak memasuki pendidikan dasar dan menjadi bagian penting dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Pada rentang usia 5–6 tahun, anak diharapkan mampu memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, serta keaksaraan. Perkembangan merujuk pada peningkatan kemampuan secara bertahap dan dapat diprediksi dalam fungsi serta struktur tubuh yang semakin kompleks, mencakup tingkatan sel, jaringan, hingga sistem organ, yang dihasilkan oleh proses pematangan (Ardiyansyah, 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang dimanfaatkan masyarakat guna bekerja sama, berinteraksi, serta mengidentifikasi diri. Bahasa adalah suatu alat komunikasi seperti berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, mengekspresikan perasaan maupun gagasan yang digunakan manusia untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya (Zahra & Sit, 2024). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa merupakan proses pematangan sistem lambang bunyi dalam berkomunikasi dan berinteraksi yang meliputi memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, serta keaksaraan.

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan aspek fundamental yang berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, berpikir, serta kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya (Rizka et. al,

2025). Namun, perkembangan bahasa anak usia dini di wilayah urban metropolitan, khususnya pada kelompok masyarakat ekonomi menengah ke bawah, menunjukkan dinamika yang cukup kompleks. Wilayah urban metropolitan merujuk pada kawasan perkotaan yang memiliki konsentrasi penduduk tinggi serta berfungsi sebagai pusat kegiatan ekonomi, sosial, dan pelayanan publik yang berkembang akibat proses urbanisasi. Kota metropolitan umumnya menjadi pusat pertumbuhan ekonomi yang menarik migrasi penduduk dari wilayah lain dan meningkatkan kepadatan penduduk serta keragaman kondisi ekonomi masyarakat (Mardiansjah & Rahayu, 2020). Sehingga, tidak semua keluarga memiliki akses yang setara terhadap sumber daya pendidikan dan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak.

Penelitian Zahra dan Sit (2024) menunjukkan bahwa lingkungan sosial, kualitas interaksi keluarga, serta kesempatan anak untuk memperoleh stimulasi bahasa sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dan karakteristik lingkungan tempat tinggal. Di kawasan perkotaan dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah, orang tua sering menghadapi keterbatasan waktu, pengetahuan, maupun sumber daya dalam memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan bahasa anak. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kemampuan berbahasa anak kurang berkembang secara maksimal. Di lingkungan urban dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah, tantangan tersebut diperparah oleh meningkatnya penggunaan teknologi digital seperti gawai dan televisi sebagai media pembelajaran bahasa anak. Meskipun teknologi dapat memberikan akses terhadap informasi dan hiburan, penggunaan yang tidak disertai pendampingan justru berpotensi mengurangi interaksi komunikasi yang seharusnya menjadi sarana utama dalam pemerolehan bahasa anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang hidup di wilayah urban metropolitan tidak selalu memperoleh lingkungan stimulasi bahasa yang optimal, terutama apabila orang tua belum memiliki kesadaran dan pemahaman yang memadai mengenai pentingnya stimulasi perkembangan bahasa sejak usia dini.

Fenomena ini terjadi di salah satu BKB PAUD di wilayah dengan karakteristik urban metropolitan kawasan ekonomi menengah ke bawah di Jakarta Timur. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa capaian perkembangan bahasa anak

masih memerlukan penguatan melalui stimulasi yang lebih terarah, interaktif, dan komprehensif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang berjumlah 14 siswa, diketahui bahwa rata-rata capaian perkembangan belum ada siswa yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari 14 siswa, 8 anak (57%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 6 anak (43%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan anak telah mencapai indikator capaian dengan bimbingan sesekali dan mampu melakukannya secara konsisten sesuai usianya, sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) menunjukkan indikator awal siswa yang masih membutuhkan bimbingan dan dukungan untuk melakukannya secara konsisten.

Meskipun tidak terdapat kategori Belum Berkembang (BB), dominasi capaian pada tingkat MB menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak masih memerlukan penguatan. Pada aspek memahami bahasa, kemampuan anak relatif lebih baik dibandingkan aspek lainnya, namun masih didominasi kategori MB pada beberapa indikator. Misalnya, pada indikator mengenali aturan di rumah, sekolah, dan masyarakat, sebanyak 50% anak masih berada pada kategori MB dan 50% BSH. Pada indikator mengetahui sanksi dan manfaat aturan, masing-masing 43% anak berada pada kategori MB dan 57% BSH. Data ini menunjukkan bahwa separuh dari jumlah siswa masih memerlukan bimbingan untuk memahami aturan sosial secara konsisten. Pada aspek mengekspresikan bahasa, hampir setengah siswa masih berada pada kategori MB, terutama dalam kemampuan menceritakan ide dan perasaan (43%) serta mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan melalui tulisan, gambar, atau karya (50%). Kondisi ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa belum konsisten dalam kemampuan mengekspresikan bahasa dan komunikasi interaktif.

Aspek yang paling lemah ditemukan pada ranah keaksaraan, khususnya pada indikator memahami pola, simbol, dan data (termasuk angka dan huruf). Pada indikator ini, sebanyak 8 anak (57%) berada pada kategori MB dan hanya 6 anak (43%) yang mencapai BSH. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami simbol dan pola sebagai bagian dari pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa 50% anak masih mengalami kesulitan mengenal huruf dan

angka, 25% anak telah mampu mengeja dua hingga empat huruf, terdapat anak yang menunjukkan respons rendah terhadap instruksi, dan satu anak mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) yang mempengaruhi kemampuan memahami dan merespons komunikasi. Dengan demikian, berdasarkan analisis di atas, permasalahan utama terletak pada kemampuan mengekspresikan bahasa dan keaksaraan awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku cerita dan tayangan video pembelajaran dengan televisi. Meskipun memiliki nilai edukatif, media tersebut belum sepenuhnya mendorong interaksi aktif dan komunikasi dua arah secara intensif.

Pengumpulan data studi pendahuluan dalam penelitian ini dilakukan di salah satu BKB PAUD sebagai lokasi awal untuk mengidentifikasi karakteristik subjek, kondisi perkembangan anak, serta memperoleh informasi terkait pola stimulasi yang diberikan. Pemilihan BKB PAUD sebagai sumber data didasarkan pada perannya sebagai lembaga yang memiliki akses langsung terhadap anak usia dini dan orang tua, sehingga membantu peneliti memperoleh data awal yang relevan dan terstruktur. Namun demikian, pelaksanaan penelitian tidak dilakukan di lingkungan lembaga tersebut, melainkan di lingkungan keluarga (rumah) masing-masing anak. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa proses perkembangan bahasa anak lebih banyak berlangsung dalam interaksi sehari-hari bersama keluarga.

Berdasarkan pengkajian lebih lanjut pada lingkungan keluarga, penelitian pendahuluan menemukan bahwa keterlibatan orang tua dalam memberikan stimulasi lanjutan di rumah belum merata. Hal ini dipengaruhi oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang pendidikan anak usia dini, keterbatasan pengetahuan mengenai cara melakukan stimulasi yang tepat, keterbatasan media yang digunakan untuk mendukung kegiatan stimulasi perkembangan bahasa anak di rumah, latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah, serta persepsi bahwa tanggung jawab pendidikan sepenuhnya berada pada sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan, mayoritas orang tua berada pada kategori ekonomi menengah ke bawah yang ditunjukkan oleh jenis pekerjaan seperti ibu rumah tangga (IRT), karyawan swasta, buruh, pedagang, satpam, serta pekerja lepas dengan tingkat

pendapatan yang umumnya berada di bawah Upah Minimum Regional (UMR). Kurangnya pengetahuan dan kesadaran orang tua tentang perkembangan anak memengaruhi kualitas pemberian stimulasi perkembangan anak di lingkungan keluarga. Padahal, interaksi aktif dengan pengasuh, stimulasi verbal, dan ekspresi bahasa yang konsisten merupakan faktor dominan yang mendukung perkembangan bahasa anak pada masa awal kehidupan (Zahra & Sit, 2024). Akibatnya, penguatan stimulasi bahasa anak di rumah belum konsisten dan belum mendukung capaian perkembangan yang optimal.

Dalam praktik di rumah, orang tua dapat menggunakan berbagai metode stimulasi bahasa seperti berdialog langsung, membaca buku cerita bersama, bermain kartu kata atau tebak gambar, bermain peran, dan penggunaan media digital seperti video edukatif di gawai. Namun, berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar orang tua belum memberikan penguatan stimulasi bahasa secara konsisten di rumah. Padahal pada masa usia dini, anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan keluarga di rumah. Bentuk stimulasi yang dilakukan umumnya masih terbatas pada pemberian tontonan video untuk menstimulasi melalui gawai, sementara interaksi verbal langsung, kegiatan membaca bersama, atau dialog dua arah belum dilakukan secara optimal. Sementara, penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak lebih efektif distimulasi melalui interaksi langsung, kegiatan membaca buku cerita, serta komunikasi responsif antara orang tua dan anak (Husna & Eliza, 2021; Ghofur & Nurhayati, 2023). Penggunaan media digital tanpa pendampingan aktif cenderung bersifat satu arah dan kurang mendorong keterlibatan verbal anak secara maksimal.

Anak yang tumbuh di lingkungan sosial yang kaya akan interaksi dan stimulasi bahasa cenderung memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik. Pendidikan orang tua juga menjadi faktor penting. Hal ini meliputi bagaimana cara orang tua berinteraksi dengan anak, serta cara menstimulasi perkembangan bahasa anak, dipengaruhi oleh pendidikan orang tua. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi biasanya lebih memahami pentingnya stimulasi bahasa dan cenderung memberikan interaksi yang lebih kaya kepada anak mereka (Sari, 2020). Orang tua perlu memiliki kesadaran yang lebih besar mengenai perannya dalam memberikan stimulasi perkembangan bahasa anak. Selain itu, orang tua juga

membutuhkan cara yang mudah, praktis dan dapat diterapkan di rumah untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Metode stimulasi yang digunakan diharapkan tidak hanya mudah dipahami dan dilakukan oleh orang tua, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Anak harus mendapatkan stimulus yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak sesuai dengan usianya.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara pemberian stimulasi dengan perkembangan bahasa anak sejak usia dini. Semakin dini pemberian stimulasi dilakukan, semakin optimal pula perkembangan anak yang dicapai. Pendekatan efektif dalam memberikan stimulasi tersebut dapat direalisasikan melalui aktivitas bermain, karena bermain selaras dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Vygotsky (1967), bermain memainkan peran krusial dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang menunjang proses perkembangannya. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak umumnya dikemas secara menarik dalam bentuk permainan. Anak usia dini merupakan masa bermain, sehingga mereka cenderung menyukai permainan.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan perkembangan bahasa pada anak usia dini dengan menginovasikan berbagai media yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak. Salah satu penelitian oleh Husna & Eliza (2021) ditemukan hasil bahwa strategi untuk membantu pengembangan bahasa anak yaitu melalui kegiatan bercerita, bermain kartu, permainan bahasa (simak-ulang ucap, bisik berantai, bercerita, simak terka), bermain peran, serta bermain boneka jari. Penerapan metode bercerita dalam pendidikan prasekolah merupakan sarana efektif guna meningkatkan kemampuan berbicara anak, memperkaya kosakata mereka, serta memperkuat ikatan komunikasi antar anak, orang tua, dan guru.

Penelitian terdahulu juga telah membuktikan efektivitas media stimulasi atau media pembelajaran mampu meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Permainan berbasis media grafis dan interaktif terbukti dapat

meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran bahasa (Ghofur & Nurhayati, 2023). Media visual seperti kartu bergambar dan buku cerita interaktif juga terbukti efektif dalam memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, serta mendorong partisipasi aktif anak (Baghe et al., 2024; Megawati et al., 2024). Selain itu, metode berbasis visual yang dipadukan dengan interaksi aktif terbukti meningkatkan kemampuan menyimak dan pemahaman bahasa anak usia dini (Yanti & Depalina, 2024). Namun, penelitian sebelumnya belum mengakomodasi secara komprehensif tiga aspek bahasa sesuai dengan STPPA usia 5-6 untuk diimplementasikan di lingkungan keluarga. Keterlibatan keluarga terutama orang tua dalam mendampingi proses perkembangan anak sangat penting, namun secara umum media yang dikembangkan belum melibatkan peran aktif orang tua.

Sebagai upaya mendukung stimulasi perkembangan anak, *Board Game Zooes* sebelumnya telah dikembangkan dan diimplementasikan pada tahun 2024 di BKB PAUD tempat studi pendahuluan. *Board Game Zooes* merupakan media stimulasi berupa papan permainan yang efektif untuk merangsang enam aspek perkembangan anak yaitu fisik-motorik, kognitif, sosial-emosi, bahasa, seni, dan moral pada anak usia dini. Aktivitas stimulasi ini disesuaikan dengan indikator STPPA untuk anak usia 5-6 tahun sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, yang menjadi standar pendidikan anak usia dini (PAUD) di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam satu *Board Game Zooes* dilengkapi dengan pion, nomor akrilik, kartu perintah, kartu pertanyaan, kartu belajar, panduan bermain, buku tabel pencapaian perkembangan anak, buku mewarnai, pensil warna, dan alat tulis.

Zooes dirancang untuk digunakan secara individual maupun kelompok dengan pendampingan orang dewasa melalui media konkret yang merangsang indera peraba, penglihatan, dan pendengaran sebagai bentuk stimulasi sensorik menyeluruh. Pendekatan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1972) yang menegaskan bahwa pengalaman langsung terhadap objek konkret membantu anak membangun skema bahasa secara aktif. Pengembangan media dalam bentuk *board game* dilakukan oleh Maghfi & Suyadi (2020), Gerovasiliou & Zafiri (2017), Fransiska & Destiana (2023), dan Ismawati et al. (2023) mampu

secara efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Namun, kelemahan dari *board game* yang dikembangkan oleh penelitian sebelumnya belum komprehensif pada aspek memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan dalam satu media yang juga melibatkan peran aktif orang tua dalam perkembangan bahasa anak.

Sebelum mengimplementasikan *Board Game Zooes* kepada pengguna, proses *expert judgement* dilakukan dalam rangka uji media dan uji materi. Berdasarkan hasil monitoring, uji ahli, serta penerimaan inovasi, *Board Game Zooes* memperoleh respons yang sangat positif dari guru, orang tua, dan anak. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendorong keaktifan, interaksi sosial, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan validitas ahli materi keseluruhan mencapai 98% sedangkan validasi ahli media keseluruhan mencapai 92,5%. Berdasarkan persentase tersebut maka *Board Game Zooes* dikategorikan sangat baik. *Board Game Zooes* juga memiliki tingkat penerimaan dan niat penggunaan yang tinggi oleh pengguna. Diperoleh hasil rata-rata indeks penerimaan teknologi sebesar 86,60% dan rata-rata indeks niat penggunaan sebesar 83,33%.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan persentase capaian sebagai berikut: motorik kasar sebesar 86,98%; motorik halus 85,94%; kognitif 85,29%; bahasa 86,81%; sosial emosional 85,88%; moral 87,76%; dan seni 89,58%. Meskipun aspek kognitif memperoleh capaian terendah dibandingkan aspek lainnya, pengembangan dalam penelitian ini difokuskan pada aspek bahasa. Hal ini didasarkan pada *Board Game Zooes* sebelumnya cakupan indikator perkembangan bahasa berdasarkan STPPA belum komprehensif dan optimal. Aktivitas stimulasi bahasa melalui kartu perintah dan pertanyaan masih relatif terbatas dibandingkan dengan aspek perkembangan lainnya. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh rancangan awal yang ditujukan untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak secara simultan. Akibatnya, aspek perkembangan bahasa tidak menjadi fokus utama, sehingga indikator bahasa yang distimulasi masih bersifat representatif. Selain itu, pada tahun berjalan belum dilakukan kembali sosialisasi dan pendampingan penggunaan *Zooes* kepada orang tua, sehingga potensi media sebagai media stimulasi penguatan di rumah belum dimanfaatkan secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan aspek bahasa anak usia 5–6 tahun pada *Board Game Zooes* secara komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan keterbaruan melalui pengembangan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun pada *Board Game Zooes* sesuai STPPA. Pembaruan dilakukan dengan menyempurnakan stimulasi seluruh indikator bahasa serta menyusun aktivitas permainan yang mendorong interaksi, dialog, ekspresi bahasa, dan keaksaraan awal. Media grafis dipilih karena memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak, membantu pemahaman simbol dan makna, serta memfasilitasi proses komunikasi melalui visual yang konkret dan kontekstual. Dengan desain yang sistematis dan panduan yang jelas, *Board Game Zooes* diharapkan dapat digunakan oleh orang tua di rumah sebagai fasilitator dalam proses stimulasi perkembangan bahasa anak. Dengan demikian, pengembangan *Board Game Zooes* menjadi urgensi untuk menjawab permasalahan keterbatasan media stimulasi bahasa yang digunakan oleh orang tua, kurangnya keterlibatan orang tua, serta belum optimalnya capaian perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di wilayah urban metropolitan kawasan menengah ke bawah. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis permainan yang terarah, komprehensif dan sesuai kebutuhan, serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, terdapat sejumlah permasalahan yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Oleh karena itu, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih terdapat potret capaian perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun yang belum optimal di wilayah urban metropolitan kawasan menengah ke bawah, khususnya pada aspek mengekspresikan bahasa dan keaksaraan.
2. *Board Game Zooes* versi sebelumnya belum secara komprehensif mengakomodasi seluruh indikator perkembangan bahasa sesuai STPPA.

3. Dibutuhkan media stimulasi khususnya yang terdapat aspek perkembangan bahasa anak yang komprehensif dan mudah digunakan oleh orang tua di lingkungan keluarga.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan aspek perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun yang lebih komprehensif pada *Board Game Zooes*.
2. Indikator perkembangan bahasa yang dikembangkan mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.
3. Subjek penelitian adalah orang tua dan anak usia 5–6 tahun yang bersekolah di BKB PAUD Cahaya Permata. BKB PAUD Cahaya Permata dipilih untuk mempermudah menghimpun subjek karena berada di salah satu pusat kawasan urban metropolitan menengah ke bawah di Rusunawa Jatinegara Kaum Jakarta Timur.
4. Aspek bahasa yang dikaji meliputi memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan awal.
5. Penggunaan media dibatasi pada penggunaan oleh orang tua dalam menstimulasi kemampuan berbahasa anak di rumah.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan aspek bahasa pada *Board Game Zooes* yang layak sebagai media stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun?”. Rumusan masalah tersebut kemudian secara terperinci dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan *Board Game Zooes* untuk perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun berdasarkan hasil studi pendahuluan, wawancara, serta kajian literatur yang relevan?

2. Bagaimana rancangan *Board Game Zooes* yang sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan kebutuhan penggunaan *Board Game Zooes* oleh orang tua di lingkungan keluarga?
3. Bagaimana proses pengembangan *Board Game Zooes* melalui tahap penilaian ahli dan uji coba skala terbatas (*small group*) pengembangan untuk memperoleh produk final yang valid dan layak pada perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun?
4. Bagaimana hasil diseminasi dan implementasi *Board Game Zooes* agar dapat dimanfaatkan oleh orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aspek bahasa pada *Board Game Zooes* yang layak sebagai media stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan *Board Game Zooes* pada aspek perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun berdasarkan hasil studi pendahuluan, wawancara, serta kajian literatur yang relevan.
2. Merancang *Board Game Zooes* yang sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta kebutuhan penggunaan media oleh orang tua di lingkungan keluarga.
3. Mengembangkan *Board Game Zooes* melalui tahap penilaian ahli dan uji coba pengembangan guna memperoleh produk final yang valid dan layak dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun.
4. Mengetahui hasil diseminasi dan implementasi *Board Game Zooes* agar dapat dimanfaatkan oleh orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu dapat memberikan manfaat berbagai pihak terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan Teori Sosiokultural Vygotsky, khususnya terkait peran interaksi sosial dan *scaffolding* dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Pengembangan aspek bahasa anak pada *Board Game Zooes* dirancang untuk mendorong komunikasi dua arah dan pendampingan orang dewasa sebagai bentuk implementasi konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan pendampingan orang dewasa, anak memperoleh dukungan yang membantu mengembangkan kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, penelitian ini memperkuat penerapan teori Vygotsky dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun.

Hasil penelitian ini juga diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan teori perkembangan bahasa anak usia dini, terutama dalam memperkaya pemahaman mengenai pentingnya stimulasi yang terarah, interaktif, dan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, serta keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi terhadap pengembangan teori pengembangan media pembelajaran atau media stimulasi bahasa anak usia dini, terutama dalam pemanfaatan *board game* sebagai media berbasis permainan yang dirancang secara sistematis sesuai indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai efektivitas media grafis dan permainan edukatif dalam mendukung proses stimulasi bahasa yang holistik dan integratif pada pendidikan anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti:

Pengembangan media *Board Game Zooes* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta kompetensi peneliti dalam merancang dan

mengembangkan media stimulasi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini.

b. Bagi Orang Tua:

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi orang tua berupa acuan yang sistematis dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak sesuai indikator STPPA. Media *Board Game Zooes* juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mudah diterapkan di lingkungan keluarga, sehingga mendorong keterlibatan aktif orang tua dalam proses pendampingan dan penguatan pembelajaran anak di rumah. Penggunaan media ini diharapkan mampu mendukung stimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun secara berkelanjutan di lingkungan keluarga.

c. Bagi Anak:

Penggunaan *Board Game Zooes* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui pendekatan berbasis permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam belajar. Selain itu, media ini diharapkan mampu merangsang aspek perkembangan bahasa anak serta memfasilitasi interaksi dan komunikasi orang tua selama proses bermain berlangsung.



Intelligentia - Dignitas