

## **Optimalisasi Stimulasi Bahasa Melalui Permainan Edukatif untuk Anak dengan Speech Delay di PAUD**

<sup>1</sup>Syawwaliatin Umriatin, Baiq Halimatuzzuhrotulaini

IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: [syawwaliati.umriatin@gmail.com](mailto:syawwaliati.umriatin@gmail.com),  
[halimatuzzuhrotulaini@gmail.com](mailto:halimatuzzuhrotulaini@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan komunikasi, kognitif, dan sosial-emosional. Namun, tidak semua anak mencapai perkembangan bahasa yang optimal. Di lingkungan PAUD, sering dijumpai anak-anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*), sehingga memerlukan penanganan yang tepat dan berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan stimulasi bahasa melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai karakteristik anak *speech delay*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 3 anak usia 4–5 tahun di salah satu PAUD di Kota Selong yang telah teridentifikasi mengalami *speech delay*. Penelitian dilakukan bersama guru kelas sebagai kolaborator, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi perkembangan anak. Permainan edukatif yang digunakan antara lain kartu bergambar, permainan peran sederhana, boneka tangan, dan lagu berirama interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek bahasa ketiga anak setelah diterapkannya permainan edukatif secara berkelanjutan. Perubahan terlihat pada frekuensi berbicara, keberanian menirukan kosakata, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana. Setiap siklus memberikan data reflektif bagi guru untuk menyusun strategi yang lebih efektif sesuai kebutuhan masing-masing anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif terbukti efektif sebagai sarana stimulasi bahasa anak *speech delay*, serta dapat diterapkan secara sistematis dalam model pembelajaran di PAUD melalui pendekatan tindakan kelas.

**Kata Kunci:** *stimulasi bahasa, permainan edukatif, speech delay, PAUD, Penelitian Tindakan Kelas, anak usia dini*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting dan menjadi fondasi utama bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif, serta kesiapan akademik anak. Melalui bahasa, anak dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, kebutuhan, serta berinteraksi

dengan lingkungan sosialnya. Namun dalam kenyataannya, tidak semua anak berkembang sesuai tahapan usianya, salah satunya adalah anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*). Kondisi ini mengakibatkan keterbatasan dalam kemampuan berkomunikasi secara verbal, yang jika tidak ditangani sejak dini dapat berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, keterbatasan interaksi sosial, hingga kesulitan belajar di jenjang berikutnya.

Fenomena keterlambatan bicara pada anak usia dini masih sering diabaikan atau dianggap sebagai hal wajar oleh sebagian orang tua dan pendidik. Padahal, keterlambatan ini memerlukan intervensi secara khusus dan konsisten. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di salah satu PAUD di Kota Selong, ditemukan tiga orang anak yang menunjukkan gejala *speech delay*. Ketiganya memiliki kemampuan bicara yang jauh tertinggal dibanding teman sebayanya, seperti belum bisa menyusun kalimat sederhana, tidak merespon ajakan verbal, atau hanya mengucapkan satu-dua kata tertentu secara tidak konsisten. Kondisi ini menjadi perhatian penting dalam proses pembelajaran di kelas karena anak tidak mampu mengikuti instruksi, kurang aktif dalam kegiatan, dan menunjukkan isolasi sosial.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk membantu perkembangan bahasa anak adalah melalui permainan edukatif. Bermain merupakan dunia anak, dan melalui bermain, anak belajar berinteraksi, mengekspresikan diri, dan mengenal berbagai konsep dasar kehidupan. Permainan edukatif yang dirancang dengan pendekatan yang tepat diyakini mampu merangsang kemampuan bahasa anak secara alami tanpa tekanan. Namun, penerapan permainan edukatif dalam konteks stimulasi bahasa seringkali belum dilakukan secara terencana dan terukur di banyak lembaga PAUD. Guru cenderung fokus pada kegiatan akademik atau rutinitas harian tanpa strategi khusus untuk menstimulasi anak dengan kebutuhan khusus seperti keterlambatan bicara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengoptimalkan stimulasi bahasa anak dengan *speech delay* melalui penerapan permainan edukatif secara sistematis dalam proses pembelajaran

di PAUD. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru dapat merefleksikan praktiknya, menyusun strategi intervensi, dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai kebutuhan anak.

Tujuan penelitian ini adalah, mendeskripsikan kondisi awal kemampuan bahasa anak dengan speech delay di PAUD untuk memahami karakteristik keterlambatan bicara pada masing-masing anak dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Mengembangkan dan menerapkan model stimulasi bahasa berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan kondisi spesifik anak yang mengalami speech delay. Menganalisis efektivitas penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan speech delay, baik dalam hal peningkatan kosakata, keberanian berbicara, maupun kemampuan menyusun kalimat sederhana. Memberikan ruang refleksi bagi guru melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi dan memperbaiki strategi pembelajaran berbasis stimulasi bahasa.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam praktik pendidikan anak usia dini, terutama dalam menangani anak-anak yang mengalami keterlambatan bicara melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka, yaitu bermain.

Menurut teori perkembangan yang dikemukakan oleh Hurlock (1993), perkembangan bahasa pada anak berlangsung sejak bayi melalui tahapan-tahapan seperti menangis, mengoceh, meniru kata, hingga menyusun kalimat. Anak usia 3–5 tahun umumnya berada pada tahap mampu menggunakan kalimat sederhana, memahami perintah verbal, dan mampu mengekspresikan pikiran atau keinginannya. Anak dengan *speech delay* mengalami hambatan dalam salah satu atau beberapa tahapan ini, baik dari segi fonologi, morfologi, semantik, maupun pragmatik.

Faktor penyebab *speech delay* bisa berasal dari aspek biologis (misalnya gangguan pendengaran, keterlambatan motorik mulut), psikologis (rasa takut atau trauma), maupun lingkungan (minim interaksi verbal, pola

asuh pasif, atau kurang stimulasi). Oleh karena itu, pendekatan stimulasi harus menyeluruh, melibatkan aspek sosial, emosional, dan kognitif anak.

Permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, termasuk dalam mengembangkan aspek bahasa. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa permainan adalah sarana utama bagi anak untuk belajar, terutama dalam mengembangkan bahasa dan berpikir simbolik. Dalam permainan, anak memiliki kesempatan untuk meniru, mendengar, dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang nyata dan menyenangkan.

Beberapa jenis permainan edukatif yang efektif untuk stimulasi bahasa antara lain : Kartu bergambar: memperkenalkan nama benda, warna, angka. Boneka tangan dan teater boneka: melatih anak berdialog dan mengenal intonasi. Permainan peran (role playing): seperti bermain pasar, dokter, atau rumah-rumahan, yang memungkinkan anak menggunakan bahasa dalam konteks sosial. Lagu dan gerak: merangsang anak menirukan bunyi dan melatih koordinasi antara suara dan gerakan.

Melalui permainan, anak tidak merasa dipaksa untuk berbicara, melainkan termotivasi untuk berkomunikasi karena terlibat secara emosional dan aktif dalam kegiatan tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Menurut Kemmis & McTaggart (1988), PTK dilakukan melalui siklus yang meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Dalam konteks PAUD, PTK sangat relevan karena memungkinkan guru : Mengenali masalah nyata di kelas (seperti keterlambatan bicara). Merancang intervensi sesuai dengan kondisi nyata anak. Melakukan evaluasi secara langsung berdasarkan perubahan perilaku anak. Menyesuaikan strategi pembelajaran secara fleksibel berdasarkan refleksi hasil tindakan.

PTK juga memperkuat peran guru sebagai peneliti di kelasnya sendiri, mendorong inovasi, dan meningkatkan profesionalitas guru dalam menangani keberagaman karakter anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses dan hasil stimulasi bahasa melalui permainan edukatif pada anak dengan *speech delay* di PAUD. Pendekatan kualitatif dipilih karena karakteristik penelitian ini mengutamakan pemahaman terhadap fenomena perkembangan bahasa secara alami dalam konteks sosial dan lingkungan belajar anak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu metode penelitian yang bersifat reflektif dan partisipatif, dilakukan oleh guru atau peneliti yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dilakukan melalui siklus tindakan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk mengatasi masalah nyata yang dihadapi dalam kelas, dalam hal ini keterlambatan bicara pada anak.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A di salah satu PAUD di Kota Selong. Tiga anak teridentifikasi mengalami *speech delay* dengan tingkat keterlambatan berbeda. Penelitian dilakukan selama dua siklus, dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan bahasa melalui permainan edukatif. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Berikut deskripsi singkat ketiga subjek:

| <b>Anak</b> | <b>Usia</b> | <b>Karakteristik Speech Delay</b>                                   | <b>Perilaku Awal</b>                               |
|-------------|-------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| A           | 4,5 tahun   | Hanya mampu menyebutkan satu kata, tidak merespons instruksi verbal | Lebih banyak menggunakan gestur dan ekspresi wajah |
| B           | 4,8 tahun   | Mampu berbicara 1–2 kata, sangat pemalu dan pasif                   | Mampu berbicara 1–2 kata, sangat pemalu dan pasif  |
| C           | 5 tahun     | Dapat menyebutkan kosakata terbatas, pelafalan kurang jelas         | Ingin berbicara, tetapi sulit dipahami             |

### **Hasil Siklus I**

Pada siklus pertama, kegiatan permainan edukatif dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Permainan yang digunakan meliputi: kartu bergambar, lagu gerak, dan permainan tebak gambar. Fokus stimulasi adalah pengenalan dan pelafalan kosakata dasar.

Tabel 1. Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus I

| Aspek yang Diamati             | Anak A                   | Anak B                        | Anak C                          |
|--------------------------------|--------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Menyebutkan kosakata sederhana | Mulai menirukan 5–7 kata | Menyebutkan $\pm 10$ kosakata | Mampu menyebutkan $\pm 15$ kata |
| Merespons instruksi sederhana  | Belum konsisten          | Kadang merespons              | Mulai merespons verbal          |
| Inisiatif berbicara            | Sangat rendah            | Rendah                        | Sedang                          |
| Keberanian saat bermain        | Pasif                    | Canggung                      | Cukup aktif                     |

Analisis:

Pada siklus I, ketiga anak menunjukkan perkembangan awal, terutama dalam aspek keberanian menirukan kosakata. Anak C menunjukkan kemajuan paling pesat, sedangkan Anak A masih sangat pasif. Guru menyadari bahwa permainan yang bersifat visual dan ritmis lebih mudah memancing respons anak. Namun, durasi permainan dan pengulangan kata perlu ditingkatkan.

### 1. Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, permainan pada siklus II difokuskan pada permainan peran, boneka tangan, dan storytelling interaktif. Anak diajak berperan aktif dalam dialog sederhana, menyebutkan nama benda, dan menyusun kalimat pendek.

Tabel 2. Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus II

| Aspek yang Diamati             | Anak A                     | Anak B                   | Anak C                   |
|--------------------------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Menyebutkan kosakata sederhana | $\pm 15$ kata dengan jelas | $\pm 20$ kosakata lancar | $> 30$ kosakata lancar   |
| Merespons instruksi sederhana  | Konsisten merespons        | Cepat merespons          | Merespons dengan kalimat |
| Inisiatif berbicara            | Meningkat drastis          | Mulai bertanya           | Menjawab dan bertanya    |
| Keberanian saat bermain        | Aktif                      | Aktif dan percaya diri   | Sangat aktif             |

Analisis :

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa semua anak mengalami perkembangan signifikan dalam kemampuan bahasa. Anak A, yang semula sangat pasif, mulai menyusun dua kata seperti “mau minum”, “ambil bola”. Anak B mulai menggunakan kalimat seperti “saya main”, dan Anak C dapat berbicara dalam 4–5 kata sekaligus, seperti “saya mau beli es krim”. Permainan peran dan boneka tangan sangat efektif karena menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk konteks komunikasi yang alami.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan edukatif mampu mengoptimalkan stimulasi bahasa pada anak speech delay. Kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan menciptakan suasana aman bagi anak untuk mencoba berbicara. Pendekatan ini juga sesuai dengan teori perkembangan bahasa oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial adalah fondasi perkembangan bahasa anak.

Permainan edukatif memfasilitasi anak untuk : Mendengar kosakata baru dalam konteks yang mudah dipahami. Meniru dan mempraktikkan bahasa melalui pengulangan. Berani mengungkapkan keinginan karena lingkungan bermain bersifat non-otoritatif. Berlatih dialog dan ekspresi melalui aktivitas seperti boneka tangan dan role play.

Selain itu, peran guru sangat penting dalam proses stimulasi ini. Guru tidak hanya menyusun kegiatan bermain, tetapi juga menjadi model bahasa yang terus memberi contoh dan dorongan verbal. Keberhasilan intervensi ini juga dipengaruhi oleh pendekatan reflektif dalam PTK yang memungkinkan guru mengevaluasi tindakan dan menyesuaikan metode berdasarkan respons anak.

Setelah dilakukan penelitian ini, ada beberapa temuan penting : Respons anak meningkat seiring intensitas bermain. Anak yang awalnya pasif menjadi lebih responsif setelah dilibatkan dalam permainan edukatif yang konsisten dan menarik. Jenis permainan sangat mempengaruhi hasil. Permainan visual dan imajinatif (seperti boneka dan role play) lebih efektif dibanding permainan yang hanya bersifat verbal. Interaksi sosial mendorong

anak berbicara. Saat bermain bersama teman atau guru, anak merasa termotivasi untuk menggunakan bahasa. Perlu adanya pengulangan dan variasi. Anak *speech delay* membutuhkan stimulasi yang berulang-ulang dalam suasana yang tidak monoton.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif secara terencana dan sistematis dapat mengoptimalkan stimulasi bahasa bagi anak-anak yang mengalami *speech delay* di lembaga PAUD. Berdasarkan dua siklus tindakan yang dilakukan, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa yang signifikan, baik dalam aspek kosakata, kemampuan merespons instruksi, inisiatif berbicara, maupun kepercayaan diri dalam komunikasi verbal.

Pada awal penelitian, ketiga anak memperlihatkan hambatan dalam berbicara, baik dari segi jumlah kosakata yang dikuasai maupun keberanian untuk berbicara di lingkungan sosial. Namun setelah dilibatkan dalam kegiatan permainan edukatif seperti permainan kartu bergambar, lagu gerak, boneka tangan, storytelling, dan permainan peran, perkembangan bahasa mereka meningkat secara bertahap. Permainan yang bersifat visual, ritmis, dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk berbicara tanpa tekanan. Permainan edukatif terbukti memberikan stimulus yang efektif karena: Meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas belajar, Menyediakan konteks nyata dan menarik untuk penggunaan bahasa, Mendorong interaksi sosial dan komunikasi timbal balik, Memungkinkan anak belajar secara alami melalui pengalaman bermain.

Selain itu, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan ruang refleksi yang penting bagi guru dalam mengevaluasi dan menyempurnakan strategi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai peneliti yang aktif mengamati, merefleksi, dan mengadaptasi pendekatan berdasarkan perkembangan anak secara nyata.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi stimulasi bahasa melalui permainan edukatif merupakan solusi yang efektif dan aplikatif untuk mendukung perkembangan bahasa anak speech delay di PAUD. Strategi ini juga mendukung praktik pembelajaran yang inklusif, kreatif, dan menyenangkan, yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman Umum Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak* (Edisi keenam). Jakarta: Erlangga.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan* (Edisi kedua). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Praktik di PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliani, N. & Sulistyorini, D. (2010). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.