

Penerapan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak *Speech Delay*

Novita Ashari¹, Tri Ayu Lestari Natsir², St. Hajar Dilla AT³, Nurzhafirah⁴

¹Institut Agama Islam Negeri Parepare, Parepare, Indonesia, Email: novitaashari@iainpare.ac.id

²Institut Agama Islam Negeri Parepare, Parepare, Indonesia, Email: triayulestarinatsir@iainpare.ac.id

³Institut Agama Islam Negeri Parepare, Parepare, Indonesia, Email: dillaarta2@gmail.com

⁴Institut Agama Islam Negeri Parepare, Parepare, Indonesia, Email: nurzhafirah2003@gmail.com

*email novitaashari@iainpare.ac.id

Diajukan: 22/09/2023

Ditinjau: 12/09/2023

Diterima: 21/02/2024

Diterbitkan: 30/12/2024

Abstrak

Speech delay merupakan suatu kondisi dimana terjadi pengulangan kata-kata, frase, atau kalimat pada tuturan kata dari orang lain. Kondisi tersebut menyebabkan terhambatnya perkembangan bahasa pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak *speech delay* kelompok B di TK Aisyiyah 5 Parepare. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 5 Parepare. Subjek pada penelitian ini berjenis kelamin perempuan 8 orang anak dan berjenis kelamin laki-laki 7 orang anak. Subjek berada pada kelompok B di TK Aisyiyah 5 yang di dalam kelas berjumlah 15 orang anak. Hasil penelitian menunjukkan aspek perkembangan bahasa AN belum berkembang. Pada saat dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan Monopoli, peneliti mengalihkan permainan tersebut ke permainan tebak gambar pada kartu permainan monopoli. Hal tersebut terjadi karena kondisi AN yang kesulitan dalam memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Perkembangan Bahasa, *Speech Delay*

Abstract

Speech delay is a condition where there is repetition of words, phrases, or sentences in other people's speech. These conditions cause delays in language development in children. This study's purpose is to apply Monopoly games to improve language development in group B speech-delayed children at Aisyiyah 5 Parepare Kindergarten. The method used by researchers in this research is the descriptive qualitative method. Data collection techniques in this study are interview techniques, documentation, and observation. This research was conducted at TK Aisyiyah 5 Parepare. Subjects in this study were 6-year-old females. The subjects in this study were 8 female children and 7 children male. The subject is in group B at Kindergarten Aisyiyah 5, where there are 15 children in the class. The study results show that aspects

of AN language development have not yet been developed. When conducting research using the Monopoly game. The researcher switched the game to guessing the picture on a Monopoly game card. This happened because AN's condition had difficulties in understanding language, expressing language, and literacy.

Keywords: *Language Development, Monopoly Game, Speech Delay*

How to Cite: Ashari, N., Ayu Lestari Natsir, T., Dilla AT, S. H., & Nurzhafirah. (2024). Penerapan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Speech Delay. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 79-91. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v7i2.41441>

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat yang digunakan berpikir, mengapresiasi diri dan alat komunikasi dengan orang lain. Salah satu elemen yang terpenting dalam proses berpikir pada kerangka membentuk rancangan, data, dan memecahkan masalah adalah bahasa. Realitanya seorang manusia tidaklah mungkin berpikir tanpa bahasa. Dengan menggunakan bahasa, pikiran manusia dapat disampaikan kepada orang lain begitu juga halnya pada anak usia dini (Sari, 2018).

Tingkat capaian perkembangan bahasa anak usia enam tahun pada umumnya, diantaranya yaitu memahami bahasa terdiri dari: anak memahami kalimat perintah yang bersamaan; mampu meniru perkataan yang lebih relevan dan kompleks; mengerti aturan pada satu permainan; menyukai cerita atau bacaan. Kemudian pada lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa: mampu memberikan jawaban atas pertanyaan semakin sempurna; dapat menebak kumpulan gambar dan bunyi secara bersamaan; berkomunikasi secara lisan, menguasai kosakata yang banyak; serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; mampu membuat kalimat yang terstruktur; menguasai banyak kosa kata untuk mengem bangkan cerita kepada orang lain, dapat menunjukkan rancangan yang ada pada buku cerita (Amperawati et al., 2022).

Untuk lingkup pengembangan keaksaraan standar yang sudah ada dalam STPPA yaitu: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama; memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; membaca nama sendiri; menuliskan nama sendiri; memahami arti kata dalam cerita (Amperawati et al., 2022). Kemampuan berbicara

(*communicative competence*) pada anak berbeda-beda, ada anak yang perkembangan berbicaranya lebih cepat dan ada anak yang mengalami keterlambatan dalam bicara atau *Speech delay* (Ladapase, 2021). *Speech delay* adalah tingkatan perkembangan bicara anak terletak lebih rendah dari tingkatan kemampuan atau perkembangan bicara anak seusianya. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana ketepatan anak dalam menggunakan kata-kata (Ladapase, 2021).

Speech delay ialah salah satu bentuk keterlambatan berbicara dan berbahasa pada anak yang tidak sama dengan usia perkembangan anak. Dapat pula diartikan sebagai keadaan dimana anak terhambat dalam mengekspresikan hal yang dirasakan atau apa yang diinginkan kepada orang lain disebabkan oleh hambatan anak saat berkomunikasi tidak sesuai dengan anak sebayanya (Kurnia, 2020).

Terdapat beberapa jenis *speech delay* diantaranya, *specific language impairment* yakni keterampilan bahasa terganggu yang diakibatkan oleh gangguan perkembangannya anak itu sendiri, bukan karena gangguan sensorik, gangguan neurologis dan kognitif misalnya kecenderungan berbicara anak menggunakan kalimat ringkas dan sederhana, menghapus sebagian sifat gramatikal seperti bentuk lampau. *Speech and language expressive disorder* ialah anak yang mengalami gangguan dengan perkembangan bahasanya. *Centrum auditory processing disorder* yaitu gangguan berbicara yang bukan disebabkan oleh organ pendengaran anak. Tidak terdapat gangguan pada pendengaran, namun memiliki hambatan dalam memproses informasi pada otaknya. *Pure Dysphatic Development* ialah gangguan perkembangan bicara dan bahasa ekspresif yang muncul dengan gangguan gaya vokal. *Gifted visual spatial learner* yaitu karakteristik pelajar berbakat pada tumbuh kembangnya, pribadinya, serta karakteristik bakatnya sendiri. Jenis *speech delay* yang terakhir yakni *Disynchronous Developmental*, perkembangan anak berbakat yang pada dasarnya terdapat penyimpangan perkembangan dari polanya. Ada ketidaksinkronan perkembangan internal dan ketidaksinkronan perkembangan eksternal.(Kurnia, 2020).

Ada sembilan faktor penyebab yang memberikan dampak negatif pada perkembangan bicara anak yakni: intelegensi, jenis kelamin, kedisiplinan, urutan letak anak, kondisi ekonomi, sosial, etnis, menggunakan dua bahasa atau *multiple* (bilingual), suara yang terlalu riuh (kebisingan), dan cara bicara. Adapula *speech*

delay yang disebabkan beberapa kondisi misalnya kelainan pendengaran, kelainan intelegensi, penyandang autisme, kelainan organ bicara, ataupun mutisme selektif (gangguan kecemasan masa kanak-kanak yang ditandai oleh ketidakmampuan seorang anak untuk berbicara dan berkomunikasi secara efektif dalam situasi sosial) (Alfin & Pangastuti, 2020).

Kekhasan yang terdapat pada anak penyandang *speech delay* diantaranya, apabila anak berusia dua tahun hingga lebih dan memiliki kemampuan bicara yang belum baik, saat berkomunikasi dengan orang lain tidak dapat fokus pada objek lawan bicara, hanya diam dan menjauhkan diri dari orang sekitar atau lingkungannya, perkembangan dalam berkomunikasi berlangsung lebih lama dibandingkan dengan anak seusianya. Anak *speech delay* kesulitan dalam mengungkapkan kata yang bermakna, kesulitan dalam menampakkan respon ketika bertemu dengan orang lain, kesulitan menyusun kata menjadi sebuah kalimat, kesulitan meniru suara, dan pelafalan pada beberapa kata yang kurang jelas sehingga sulit untuk dipahami oleh orang lain (Novianti & Juherna, n.d.).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah 5 Parepare menunjukkan bahwa terdapat satu orang anak yang mengalami *Speech delay*. Anak tersebut berinisial AN dan berusia enam tahun. Dalam proses pembelajaran di sekolah, AN kesulitan dalam membaca, menulis, mendengar atau menyimak, serta berbicara. Ketika peneliti melakukan observasi, dilakukan tes sederhana dengan menggunakan kertas yang tertulis angka satu sampai enam untuk mengamati kemampuan AN dalam menulis. AN belum mampu menulis angka yang telah dituliskan pada kertas. Peneliti juga mengajak AN untuk mengepalkan jari sambil berhitung. AN mampu menyebutkan angka satu sampai sepuluh secara berurut. Disisi lain AN juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Ketika berdoa didalam kelas AN mampu membaca doa dengan baik bersama dengan teman-temannya. Namun apabila AN diinstruksikan oleh gurunya untuk membaca doa AN tidak memahami instruksi tersebut. Apabila guru bertanya kepada AN, AN hanya mengulang pertanyaan tersebut. Misalnya guru bertanya “bagaimana kabar hari ini ?” AN akan menjawab “bagaimana kabar hari ini ?”.

Kebiasaan AN adalah mengulang pertanyaan lawan bicaranya. Peristiwa tersebut bisa dikatakan dengan istilah ekolalia. *Speech delay* adalah tipe ekolalia

yang merupakan suatu kondisi dimana terjadi pengulangan kata-kata, frase, atau kalimat pada tuturan kata dari orang lain. Terjadinya ekolalia pada anak merupakan suatu hal yang lazim terjadi, karena setiap anak mengalami masa perkembangan ini. Sejalan dengan usia anak yang semakin bertambah, perkembangan bicara dan bahasa pada anak akan semakin meningkat pula. Dengan begitu ciri ekolalia juga berkurang dengan sendirinya (Sumarti, 2017).

Speech delay merupakan tipe ekolalia umumnya terjadi pada anak usia 18–24 bulan dan berada pada tingkat tertinggi di usia 30 bulan yang setelah itu berkurang. Apabila ekolalia terjadi pada rentang usia tiga atau empat tahun, dapat dikatakan berada diluar kewajaran. Bahkan, tanda-tanda ekolalia yang terjadi diluar kewajaran biasanya dijadikan sebagai karakteristik anak penyandang autisme. Dalam lingkungan masyarakat sekarang ini terdapat banyak anak yang memiliki perilaku ini. Realitanya ekolalia dapat terjadi pada anak selain penyandang autisme (Heffner & J, 2002).

Ekolalia di bagi menjadi dua yaitu ekolalia segera dan ekolalia lambat atau tertunda. Ekolalia segera apabila pertanyaan yang didengar segera diulang. Kondisi tersebut terjadi karena dua tujuan; (a) komunikatif: dilakukan sebagai bentuk berkomunikasi, menyampaikan tujuan, menyatakan 'ya', ataupun menyampaikan keinginan secara tersirat (b) non komunikatif: ketidakfokusan, sekedar menghapalkan pertanyaan yang didengar, atau karena kebiasaan (Mufidah & Antono, 2019).

Adapun ekolalia terlambat terjadi apabila mengulang suatu pertanyaan ataupun kata yang pernah didengar pada masa lalu. Kondisi tersebut juga terjadi dengan dua tujuan; (a) komunikatif: dilakukan sebagai bentuk berkomunikasi, untuk menyampaikan tujuan secara verbal atau lisan, menyampaikan suatu informasi pada orang lain, hanya mengistilahkan sesuatu hal, mengkritik, memanggil, menyampaikan sesuatu atau mengintruksikan. (b) non-komunikatif: ketidak fokusan, sekedar mengaitkan sesuai kejadian tertentu, bersandiwara, atau karena kebiasaan (Mufidah & Antono, 2019).

Terdapat beberapa permainan yang dapat digunakan untuk mengurangi ekolalia. Permainan tersebut salah satunya yaitu monopoli. Monopoli adalah jenis permainan yang dapat dijadikan bahan ajar. Dimodifikasi melalui proses substitusi unsur bahasa dan gambar edukatif. Penerapannya menggunakan teknik atau

langkah serupa dengan permainan monopoli pada umumnya agar melatih kemampuan serta kecakapan berbahasa anak. Dengan menggunakan media pada proses pembelajaran berupa suatu permainan, akan menunjang terbangunnya dorongan terhadap anak dalam berbahasa (Suciati et al., 2015).

Permainan monopoli adalah jenis permainan melegenda yang telah terkenal dalam masyarakat luas bahkan mendunia. Misi utama permainan ini ialah menguasai dan mengambil alih seluruh petak yang terdapat di permainan dengan ketentuan melakukan pembelian ataupun dengan sewa serta menukar elemen kekayaan menggunakan prosedur ekonomi yang telah di sederhanakan (Utami, 2020). Peralatan dalam bermain monopoli diantaranya: (a) pion rumah-rumahan; (b) papan monopoli; (c) dua buah dadu; (d) kartu kepemilikan untuk setiap properti; (e) uang monopoli; (f) kartu dana umum; (g) kartu kesempatan (Utami, 2020).

Langkah bermain monopoli yaitu: (a) pemain mengguncang-guncangkan dua buah dadu; (b) apabila memperoleh angka dadu yang sama pemain dapat melanjutkan dengan menjalankan pionnya, akan tetapi apabila pada lemparan ketiga masih menunjukkan angka yang sama dalam artian angka yang sama muncul tiga kali secara berturut-turut, maka pemain akan masuk penjara; c) letak awal pion dimulai pada petak start; d) setiap petak yang menjadi tempat singgah pion, bisa menjadi milik pemain dengan ketentuan membeli sesuai harga yang ditetapkan; (e) apabila petak yang menjadi tempat singgah pion berada pada petak yang telah dibeli pemain lain maka dapat disewa atau membayar pajak (Utami, 2020).

Permainan monopoli yang peneliti rancang tidak sama dengan permainan monopoli secara umumnya. Permainan monopoli yang peneliti gunakan bertema gambar tanaman dan hewan. Ketika anak sudah mengelilingi semua kompleks monopoli tersebut anak diberikan kesempatan membeli buah atau pun hewan yang diinginkan dengan ketentuan memilih satu kartu kesempatan. Kartu kesempatan yang dipilih anak akan menentukan kompleks yang dapat dimilikinya. Ketika anak berada di kompleks penjara maka akan diberi tantangan yang berkaitan dengan perkembangan bahasa. Tantangan yang akan diberikan pada anak contohnya yaitu bernyanyi, menyebutkan abjad secara berurutan, menulis kosakata tertentu, dan memberikan sebuah pertanyaan kepada anak.

Manfaat permainan monopoli yang akan peneliti terapkan pada subjek yakni

agar subjek dapat mengembangkan kemampuan dalam berbahasa, dapat meningkatkan kreativitas anak, dan dapat mengenal gambar apa saja yang terdapat dimonopoli. Permainan monopoli adalah jenis media permainan yang bisa dijadikan opsi untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan tidak monoton. Selain itu, penerapan permainan monopoli akan mendorong anak untuk memfokuskan diri pada aktivitas tersebut dan menciptakan suasana belajar di kelas menjadi kondusif, aktif, inofatif, kreatif, efisien, serta menyenangkan (Utami, 2020).

Bentuk upaya yang bisa dilakukan agar peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam belajar ialah dengan menggunakan media permainan monopoli. Hal tersebut terjadi karena permainan monopoli memiliki tampilan menarik, dengan corak dan warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian minat anak untuk bermain (Nisa & Anggraini, 2019). Berdasarkan pembahasan diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan monopoli pada anak *speech delay* usia enam tahun”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk penelitian deskriptif. Pada umumnya jenis penelitian tersebut digunakan dalam fenomena sosial. Salah satu perhatian studi sosial tersebut dengan *Speech delay* (Bayanuddin et al., 2023). Secara singkat bisa didefinisikan bahwa deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian dimana menggunakan pendekatan kualitatif sederhana dengan induktif. Aliran induktif ini berarti bahwa penelitian deskriptif kualitatif diawali sebuah proses atau peristiwa penjelasan dari mana generalisasi dapat dibuat merupakan kesimpulan tentang suatu proses atau peristiwa (Bayanuddin et al., 2023).

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 5 Parepare. Subjek pada penelitian ini berjenis kelamin perempuan 8 orang anak dan berjenis kelamin laki-laki 7 orang anak . Subjek masih berada pada kelompok B di TK Aisyiyah 5 yang di dalam kelas berjumlah 15 orang, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, teknik dokumentasi dan teknik observasi. Teknik

wawancara adalah kegiatan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk bertukar informasi atau menggali data dan gagasan melalui tanya jawab. Dengan demikian dapat dibangun makna atas data yang digali oleh pewawancara. Wawancara dilakukan dengan orang tua dan guru menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator aspek perkembangan anak.

Teknik dokumentasi dilakukan sebagai cara memperoleh data berbentuk catatan atau verbal berdasarkan dengan keinginan peneliti. Dokumen dapat berupa bentuk video, gambar dan rekaman. Teknik observasi adalah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan kegiatan mencatat kejadian atau fenomena yang terjadi melalui pengamatan sistematis terhadap hal-hal yang berkaitan dengan ruang, lokasi, kegiatan, waktu, peristiwa dan tujuan. Teknik ini digunakan karena memungkinkan peneliti untuk melihat dan mengamati secara langsung, kemudian merekam kegiatan komunikasi yang berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdapat tiga ruang lingkup perkembangan bahasa pada anak usia enam tahun. Diantaranya yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Untuk lingkup perkembangan memahami bahasa terdiri dari indikator mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan (Amperawati et al., 2022).

Kemudian untuk lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa, terdiri dari; indikator menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita (Amperawati et al., 2022).

Sedangkan untuk lingkup perkembangan keaksaraan, terdiri dari indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang

memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita (Amperawati et al., 2022). Dalam penelitian ini menggunakan permainan monopoli untuk mengembangkan bahasa anak *Speech delay*.

Permainan monopoli adalah jenis permainan melegenda yang telah terkenal dalam masyarakat luas bahkan mendunia. Misi utama permainan ini ialah menguasai dan mengambil alih seluruh petak yang terdapat di permainan dengan ketentuan melakukan pembelian ataupun dengan sewa serta menukar elemen kekayaan menggunakan prosedur ekonomi yang telah di sederhanakan (Utami, 2020).

Permainan monopoli yang peneliti rancang tidak sama dengan monopoli pada umumnya. Permainan monopoli yang digunakan terdiri dari dua tema. Pertama menggunakan tema buah dan sayur, kemudian kedua menggunakan tema hewan. Ketika anak telah mengelilingi semua kompleks monopoli tersebut anak diberikan kesempatan membeli kompleks buah atau pun hewan yang diinginkan. Apabila anak berada di kompleks penjara maka akan diberi tantangan yang berkaitan dengan perkembangan bahasa.

Ketika menerapkan tema buah dan sayur, AN tidak memahami instruksi terhadap permainan monopoli yang diberikan. Pada permainan monopoli AN tidak bisa melempar dadu dan memainkan pionnya. AN tidak mampu konsentrasi terhadap permainan monopoli yang diberikan. Konsentrasi AN selalu teralihkan ketika mendengar suara lain pada saat menerapkan permainan monopoli. Pada permainan monopoli dengan tema buah dan sayuran AN tidak mengenal buah dan sayuran. AN tidak mampu menebak warna buah dan sayur yang terdapat pada permainan monopoli.

Ketika menerapkan monopoli tema hewan subjek tidak mampu memahami aturan permainan. Subjek hanya fokus pada gambar yang ada pada monopoli. Hal tersebut terjadi karena AN sangat gemar pada hewan. Pada permainan monopoli tema hewan AN mampu menebak gambar jenis hewan yang ada pada permainan monopoli. AN juga mampu menirukan suara hewan yang terdapat pada permainan monopoli. Misalnya ayam berbunyi "kukuruyuk" dan sapi yang berbunyi "moo".

Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa memahami bahasa, AN belum mengalami perkembangan sama sekali. Setelah dilakukan percobaan permainan

monopoli tema buah, sayuran dan hewan AN mengalami perkembangan Mulai Berkembang (MB). Pada saat AN diberikan pertanyaan tentang jenis buah kesukaannya AN tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. AN tidak merespon sesuai dengan apa yang telah diinstruksikan. Sedangkan pada saat dilakukan permainan monopoli tema hewan, AN mengalami peningkatan. AN mampu menjawab dan menebak jenis hewan. AN juga mengetahui bunyi dari beberapa hewan yang terdapat pada monopoli. Kondisi tersebut terjadi karena AN mulai dapat fokus atau konsentrasi terhadap instruksi yang diberikan dalam permainan monopoli.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan memusatkan perhatian dalam jangka waktu lama untuk menyelesaikan tugas tanpa merasa terganggu oleh stimulus dari luar maupun dari dalam individu. Beberapa anak yang mengalami *Speech delay* memiliki intelegensi tingkat ringan. Tingkat kecerdasan rata-rata dengan IQ 52 (skor antara 52 dan 65). Tingkat kecerdasan anak yang tergolong rendah cenderung mengakibatkan dampak pada anak. Diantaranya kesulitan menerima dan mengolah informasi, terhambat dalam kegiatan berkomunikasi dua arah secara memadai maupun bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, serta kurang mampu berperilaku efektif sesuai tuntutan lingkungan. Ketika AN diberi suatu instruksi kemudian terdapat suara dari luar, konsentrasi AN akan terganggu dan akan melupakan instruksi yang telah diberikan (Ratih & Nuryani, 2020).

Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa mengungkapkan bahasa, AN belum mengalami perkembangan sama sekali. Setelah dilakukan permainan monopoli dengan tema buah, sayuran, dan hewan AN mengalami perkembangan Mulai Berkembang (MB). AN kesulitan dalam memahami dan merespon pertanyaan yang diberikan dalam permainan monopoli tema buah dan sayuran. Ketika AN diberikan pertanyaan tentang nama jenis buah dan sayuran yang terdapat pada permainan monopoli, AN tidak mampu merespon dengan baik. AN hanya mengulang kembali pertanyaan yang diberikan. Sedangkan pada saat dilakukan permainan monopoli dengan tema hewan, AN sudah mulai memberikan respon dengan baik. AN mampu menjawab pertanyaan tentang beberapa jenis hewan dengan benar. Namun pada beberapa pertanyaan lain AN masih mengulang kembali pertanyaan yang diberikan. Kondisi AN mengulang kembali pertanyaan

disebut dengan ekolalia.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa ekolalia merupakan bentuk komunikasi dengan mengulang kata-kata, frase, atau kalimat pada tuturan dari orang lain. Secara umum masa perkembangan ini dialami oleh setiap anak pada usia tertentu. Begitu pula pada anak yang mengalami *Speech delay* tetapi yang membedakan dengan anak pada umumnya ialah tingkat ekolalianya dan waktu terjadinya tahap perkembangan ini. Secara umum anak mengalami tahap perkembangan ini dalam waktu singkat serta tingkat ekolalia yang cepat berubah menjadi fungsional dan bermakna sosial yang lebih baik. Sedangkan untuk anak *Speech delay* memiliki derajat ekolalia yang tinggi dan tidak bermakna karena ketika AN diberikan pertanyaan, AN tidak menjawab pertanyaan tersebut, melainkan mengulang kembali pertanyaan yang diberikan (Sumarti, 2017).

Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa keaksaraan, AN belum mengalami perkembangan sama sekali. Pada saat dilakukan permainan monopoli dengan tema buah, sayuran, dan hewan AN tidak mengalami perkembangan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perkembangan AN Belum Berkembang (BB). Pada saat dilakukan permainan monopoli tema buah dan sayuran AN tidak menunjukkan respon. Ketika AN diminta untuk menulis nama buah dan sayuran yang terdapat pada permainan monopoli, AN tidak mampu merespon intruksi tersebut. Begitupula pada saat dilakukan permainan monopoli tema hewan, AN juga tidak mampu merespon dengan baik. Ketika AN diminta menuliskan Namanya pada kertas, AN tidak mampu melakukan perintah tersebut. AN tidak mampu memegang pensil dengan baik dalam jangka waktu yang lama. Kondisi tersebut menyebabkan AN kesulitan untuk menuliskan namanya sendiri pada kertas.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa keterampilan menulis anak sangat dipengaruhi oleh keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus melibatkan fungsi otot-otot kecil, seperti jari-jari, tangan, lengan, dan juga koordinasi khususnya antara mata dan tangan. Kemampuan motorik halus sangat berperan penting untuk perkembangan bahasa anak. Apabila perkembangan motorik anak mengalami hambatan maka perkembangan bahasa anak juga akan terhambat, dalam artian perkembangan bahasa tidak akan berkembang dengan sebagaimana mestinya. AN kesulitan dalam keaksaraan disebabkan karena perkembangan motorik halus AN tidak

terstimulus dengan baik (Nurjanah et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan AN masih belum berkembang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, Anak untuk aspek perkembangan bahasa. Lingkup perkembangan bahasa terbagi menjadi 3 indikator yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa memahami bahasa, AN mengalami perkembangan Mulai Berkembang (MB). Sebelum penerapan permainan monopoli, AN tidak mampu merespon intruksi yang diberikan. Setelah dilakukan penerapan permainan monopoli AN mengalami perkembangan. AN mampu merespon beberapa intruksi yang diberikan. Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa mengungkapkan bahasa. AN mengalami perkembangan Mulai Berkembang (MB). Sebelum penerapan permainan monopoli, AN tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik. Setelah dilakukan penerapan permainan monopoli, AN mengalami perkembangan. AN mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan dengan baik. Untuk ruang lingkup perkembangan bahasa keaksaraan. AN mengalami perkembangan Belum Berkembang (BB). Sebelum penerapan permainan monopoli, AN tidak mampu melakukan perintah yang diberikan dengan baik. Setelah dilakukan penerapan permainan monopoli, AN tidak mengalami perkembangan.

Pada saat dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan monopoli peneliti mengalihkan permainan tersebut ke permainan tebak gambar. Hal tersebut terjadi karena kondisi AN yang kesulitan dalam memahami berbagai intruksi dan aturan yang terdapat pada permainan monopoli. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu membuat Alat Permainan Edukatif (APE) yang lebih mudah dipahami oleh anak *Speech delay*.

DAFTAR PUSTAKA

Alfin, J., & Pangastuti, R. (2020). Perkembangan Bahasa pada Anak Speechdelay. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 76–86. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.572>

Amperawati, L., Muniroh, D., & Susanti, D. (2022). Metode Pembelajaran Dan

Teknik Mengajar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 142–153. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16027>

Heffner, & J, G. (2002). *Echolalia and Autism*. 1–8.

Kurnia, L. (2020). Kondisi Emosional Anak Speech Delay Usia 6 Tahun di Sekolah Raudhatul Athfal Kecamatan Rangkasbitung Kabupaten Lebak. *Jurnal Aksioma Al-Asas: Jurnal Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 70–85.

Ladapase, E. M. (2021). Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Pada Anak Usia 4 Tahun (Studi Kasus Di Lembaga Layanan Anak Berkebutuhan Khusus Karya Ilahi). *Empowerment Jurnal*, 1(2).

Mufidah, N. I., & Antono, M. N. (2019). Gangguan Berbahasa Tokoh Abang Dalam Film Rectoverso “Malaikat Juga Tahu” (Kajian Psikolinguistik). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(2), 27–32. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v4i2.6133>

Nisa, K., & Anggraini, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Melalui Media Monopoli Pada Anak Kelompok B Di RA Qotrunnada Sukun Malang. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 3, 971–979. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/article/view/391%0A>
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/article/download/391/313>

Novianti, P., & Juherna, E. (n.d.). *Penanganan Speech Delay Pada Anak Usia 6 Tahun Menggunakan Metode Bercerita Di Tk Karya Muda Cihayang Kecamatan Kadugede*. 56–61.

Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dalam. *Jurnal Mentari*, 1(2), 69–78.

Ratih, P. S., & Nuryani, N. (2020). Analisis Keterlambatan Berbicara (Spech Delay) Pada Anak Study Kasus Anak Usia 10 Tahun. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i1.2963>

Sari, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulai Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 37–46.

Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>

Sumarti, E. (2017). GANGGUAN KOMUNIKATIF DALAM TUTURAN LISAN ANAK AUTIS. *LITERA*, 16.

Utami, R. N. W. (2020). Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar , Umar , Utsman , Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Revolusi Industri 4.0*, 387–397