

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UUD RI Nomor 20 Tahun 2003).

Anak usia dini merupakan masa seseorang mengalami fase perkembangan yang cepat dan fundamental untuk pertumbuhan di masa mendatang. Menurut Sujiono (Nurlina dkk, 2024) anak usia dini adalah individu yang berusia mulai dari kelahiran hingga mencapai usia enam tahun. Rentang usia dini dianggap sangat krusial dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak.

Beberapa para ahli menyatakan bahwa anak usia nol sampai enam tahun perlu mendapatkan stimulasi pada enam aspek perkembangan, seperti aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, seni, bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Salah satu aspek penting dalam meningkatkan perkembangan anak adalah bahasa. Dalam tahapannya terdapat dua jenis kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif. Kemampuan bahasa ekspresif yaitu keterampilan anak dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui bahasa, sedangkan kemampuan bahasa reseptif adalah kemampuan untuk menerima dan memahami informasi yang disampaikan melalui bahasa (Widyastuti, 2019).

Menurut Wiyani (Hasiana, 2020) perkembangan bahasa mengacu pada suatu perubahan sistem lambang bunyi yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan bicara pada anak. Dengan kemampuan berbicara yang dimiliki, maka anak dapat mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama

dengan orang lain. Perkembangan bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan bahasa seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Namun, setiap individu memiliki perkembangan bahasa yang berbeda-beda, beberapa mungkin mengalami kesulitan atau hambatan.

Kemampuan berbahasa atau berkomunikasi memiliki peran penting dalam perkembangan anak, karena dengan kemampuan ini anak dapat menyampaikan pikiran, keinginan, pendapat dan menjadi sarana untuk memahami maksud orang lain. Bahasa tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi hasil dari adanya proses interaksi sosial. Semakin baik interaksi sosial yang dilakukan oleh anak, maka akan semakin berkembang kemampuan bahasa yang diperolehnya (Jannah & Depalina, 2025)

Kemampuan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh upaya pendidikan dalam memberikan stimulasi perkembangan yang tepat, seperti mengajak anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga dapat memperluas kosakata yang dimilikinya. Pada usia empat sampai lima tahun, anak berada pada fase kritis dalam pengembangan kemampuan bahasa, baik reseptif (mampu menerima bahasa) maupun ekspresif (mampu mengungkapkan bahasa). Pada tahap ini, anak mulai aktif berbicara, mengenal huruf, dan memahami makna kata, sehingga interaksi yang tepat sangat penting untuk mendukung pertumbuhan kemampuan bahasa mereka (Jannah & Depalina, 2025).

Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang sangat penting bagi anak, sehingga harus diajarkan sejak dini. Setiap anak, tentu memiliki suatu proses pemerolehan bahasa yang unik dan berbeda-beda karena dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakang yang berbeda. Untuk memaksimalkan potensi bahasa anak, penting bagi kita untuk memahami berbagai teori dan temuan yang telah dirumuskan oleh para ahli bidang bahasa. Terdapat empat teori utama yang umum digunakan dalam mempelajari proses pemerolehan bahasa anak, yaitu teori behaviorisme, nativisme, kognitivisme, dan interaksionisme (Vit Ardhyantama, 2020)

Bahasa memiliki peran penting, terutama dalam tumbuh kembang anak usia dini. Berdasarkan hasil riset Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (BPBB) menyatakan bahwa hampir 95% bahasa Indonesia masih dibawah rata-rata, hal ini membuktikan bahwa lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap pemerolehan bahasa. Bahasa mampu mengasah daya pikir seorang anak sebagai kemampuan dalam bersosialisasi dengan baik serta dengan bahasa, anak mampu mengekspresikan perasaan, ide, dan gagasan.

Berkaitan dengan aspek bahasa, Allah SWT berfirman dalam QS. Ar-rahman ayat 3 dan 4:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۚ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۚ

“Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai berbicara”

Berdasarkan ayat tersebut, menegaskan bahwa hakikat penciptaan manusia sebagai makhluk Allah SWT. Penciptaan tersebut berlandaskan kasih sayang (rahmat), sehingga fitrah manusia sejatinya adalah hidup dalam kebaikan, kebahagiaan, dan ketaatan. Apabila manusia menyimpang dari petunjuk Allah, maka kasih sayang itu dapat berubah menjadi penyesalan akibat pelanggaran terhadap aturan-Nya. Kemudian pada ayat ke 4, Quraish Shihab menjelaskan dalam Tafsir Al-Misbah bahwa kata Al-Bayan tidak hanya berarti ucapan. Maknanya mencakup semua bentuk ekspresi, termasuk raut wajah dan gerak tubuh. Kemampuan berbicara tidak terbatas pada suara saja, tetapi juga pada cara seseorang mengekspresikan diri. Kemampuan ini merupakan potensi dasar manusia yang membedakannya dari makhluk lain. Maka dapat disimpulkan, bahwa makna yang terkandung dalam Qur'an Surat Ar-Rahman Ayat 3 dan 4, menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa adalah anugerah ilahi, bukan sekedar hasil latihan biologis semata. Sejak usia dini, anak telah dibekali potensi Al-Bayan, yang kemudian berkembang melalui adanya stimulasi lingkungan, interaksi sosial, dan pendidikan (Rodliyah, 2023).

Dalam proses pembelajaran bahasa, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif sangat diperlukan karena memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan bahasa anak. Menurut Abdul Wahid (Bintang Rosada,

2022), media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan pesan, materi, atau informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai sarana untuk mengkomunikasikan dan memahami informasi, baik dalam bentuk tertulis maupun non-tertulis. Menurut Magdalena (Bintang Rosada, 2022) terdapat enam jenis dasar media pembelajaran yaitu, media cetak, media audio, media visual, media proyeksi, media tiruan, dan media interaktif lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif berupa aplikasi game edukasi Marbel ABC.

Penggunaan media audio visual interaktif tentu memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kecerdasan pada anak. Salah satu kecerdasan yang dapat ditingkatkan adalah kecerdasan bahasa. Melalui banyaknya aplikasi digital seperti belajar mengenal huruf melalui lagu, belajar membaca melalui cerita pendek dan belajar menulis melalui teknik menebalkan huruf, anak dapat memperoleh lebih banyak kosakata baru sehingga kemampuan bahasanya semakin berkembang (Dewi et al., 2019).

Media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi game edukasi Marbel ABC dengan media tebak huruf dan sambung kata yang akan memberikan anak stimulus untuk mengungkapkan jawaban dari aktivitas bermain tersebut. Teori belajar yang mendukung pada penelitian ini adalah teori behaviorisme dan interaksionisme. Teori behaviorisme menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak dapat terlihat dari adanya interaksi yang dilakukan oleh anak dengan lingkungannya melalui pengkondisian stimulus yang menimbulkan respons. Sedangkan teori interaksionisme menyatakan bahwa kemampuan bahasa pada anak terjadi karena adanya interaksi antara lingkungan bahasa yang kaya dan kemampuan mental bawaan. Menurut Sofiah, interaksi

sangat penting karena dapat memberikan input yang tepat di bawah kemampuan anak, sehingga mudah diproses dan diinternalisasi (Syahbani, 2026).

Berdasarkan observasi awal yang telah penulis lakukan di RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung khususnya di kelompok B1, bahwasannya lembaga tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah menerapkan media pembelajaran online Marbel ABC, media tersebut diperuntukan untuk usia empat sampai lima tahun dan lima sampai enam tahun. Aktivitas bermain anak di kelas pada penggunaan media Marbel ABC cukup terlihat efektif, terbukti dari antusias dan semangat belajar anak. Sedangkan pada kemampuan bahasa ekspresif masih dikategorikan mulai berkembang. Hal ini dibuktikan masih terdapat beberapa anak di kelas B1 yang memiliki kemampuan bahasa ekspresifnya belum berkembang.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam di RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Fenomena tersebut yaitu perkembangan bahasa ekspresif anak khususnya pada kelompok B1 belum semuanya berkembang dengan baik, seperti ditemukan bahwa beberapa anak masih menunjukkan hambatan pada perkembangan bahasanya, terlihat dari kemampuan anak yang masih terbatas dalam memahami instruksi bermain Marbel ABC, mengekspresikan ide, kurangnya kosakata yang digunakan saat berinteraksi dan kurangnya kemampuan menyimak sehingga menunjukkan perilaku kurang fokus saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam perkembangan dilihat dari keseluruhan anak yang berjumlah 15, masih terdapat anak yang belum berkembang. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Hubungan Aktivitas Bermain Media Pembelajaran Online Marbel ABC Dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran online Marbel ABC di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Penggunaan media pembelajaran online Marbel ABC pada anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Hubungan aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis (*theoretical significance*)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan khususnya pada perkembangan bahasa ekspresif, dan penggunaan media Marbel ABC sebagai salah satu media pembelajaran online yang dapat menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Serta dapat memperkuat teori-teori

sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran online memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan anak.

2. Manfaat secara praktis (*practical significance*)

Adapun beberapa manfaat secara praktis yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi di RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, khususnya dalam bidang bahasa ekspresif anak usia dini.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para pendidik di RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna menunjang perkembangan bahasa ekspresif anak secara optimal.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan aktivitas bermain dengan konsep berbeda menggunakan media Marbel ABC terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Teori yang mendukung pada penelitian ini adalah teori behaviorisme dan interaksionisme. Dalam teori behaviorisme menurut pandangan B.F Skinner kemampuan anak dalam berbicara tidak hanya dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari belajar dan adanya pengaruh lingkungan. Skinner menekankan bahwa pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas harus dalam bentuk pertanyaan (stimulus) dan jawaban (respon) yang dikenalkan melalui beberapa tahapan seperti, tahap proses meniru, adanya aksi dan reaksi, adanya penguatan (*reinforcement*), dan adanya pengulangan. Penelitian ini didasarkan pada pandangan Skinner dalam teori behaviorisme, aktivitas dalam aplikasi Marbel ABC menyediakan sistem penguatan (*reinforcement*). Ketika anak berhasil

mengikuti instruksi atau menirukan kata dalam media tersebut dan mendapatkan apresiasi (seperti skor atau suara pujian), maka anak akan cenderung mengulang perilaku tersebut (Syahbani, 2026).

Media pembelajaran online adalah sarana atau alat bantu yang memanfaatkan teknologi digital dan jaringan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung (Suhartawan et al., 2024). Penelitian ini menggunakan jenis media pembelajaran audio visual interaktif berupa aplikasi game edukasi Marbel ABC.

Marbel merupakan salah satu bentuk game edukatif yang sudah tersedia di Playstore dan App Store. Nama “Marbel” sendiri merupakan singkatan dari “Mari Belajar”. Aplikasi ini termasuk dalam seri game edukasi Marbel yang dirancang untuk membantu anak mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk melalui pendekatan yang menyenangkan. Media pembelajaran online ini memuat semua aspek perkembangan pada anak, salah satunya aspek perkembangan bahasa melalui pengenalan huruf yang ada pada fitur Marbel ABC (Fitrah & Sartika, 2025).

Berdasarkan uraian di atas maka ditetapkan indikator untuk menggali data pada variabel X (aktivitas bermain Marbel ABC) yang berfokus pada Teori Behaviorisme menurut pandangan B.F Skinner (Ana, Uliya & Fakhrrur, 2025) yaitu: (1) respon anak terhadap suara dan animasi, (2) inisiatif dalam mengeksplorasi, (3) mengikuti tahapan belajar huruf dan kata, (4) belajar dari kesalahan.

Berdasarkan indikator di atas, terdapat tiga indikator yang dipilih dalam penelitian ini untuk mengukur aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC, yaitu: (1) respon anak terhadap suara dan animasi yang dihasilkan aplikasi, (2) inisiatif mengeksplorasi atau kemampuan dalam berinteraksi dengan fitur permainan, (3) mencoba kembali setelah melakukan kesalahan. Ketiga indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian mengenai aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC serta dapat diamati melalui aktivitas anak selama menggunakan media tersebut.

Bahasa adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, salah satu tahapannya adalah kemampuan bahasa ekspresif, yaitu keterampilan anak dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui bahasa (Widyastuti, 2019). Adapun menurut Azizah (Budi, Hijrana, 2021) bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu bahasa, seperti ketika menyampaikan isi pikiran atau pendapat secara verbal. Bahasa ekspresif juga merupakan upaya anak dalam mengungkapkan atau mengekspresikan perasaan, keinginan, serta kata-kata kepada orang lain yang ada di sekitarnya. Anak akan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara, yaitu berbicara, gerak, dan simbol sederhana.

Adapun pada teori interaksionisme menurut pandangan Lev Vygotsky kemampuan bahasa pada anak terjadi karena adanya interaksi sosial dengan lingkungan. Bahasa diperoleh ketika kemampuan mental anak berinteraksi dengan masukan (input) dari pengasuh, didukung oleh konsep *scaffolding* (pemberian bantuan/dukungan sementara) dan komunikasi dua arah. Penelitian ini didasarkan pada pandangan Lev Vygotsky dalam teori interaksionisme, aktivitas dalam aplikasi Marbel ABC menyediakan *scaffolding* digital, seperti menyediakan fitur umpan balik (suara “hore!” atau koreksi saat salah bermain) yang membantu anak memahami struktur bahasa secara bertahap (Syahbani, 2026).

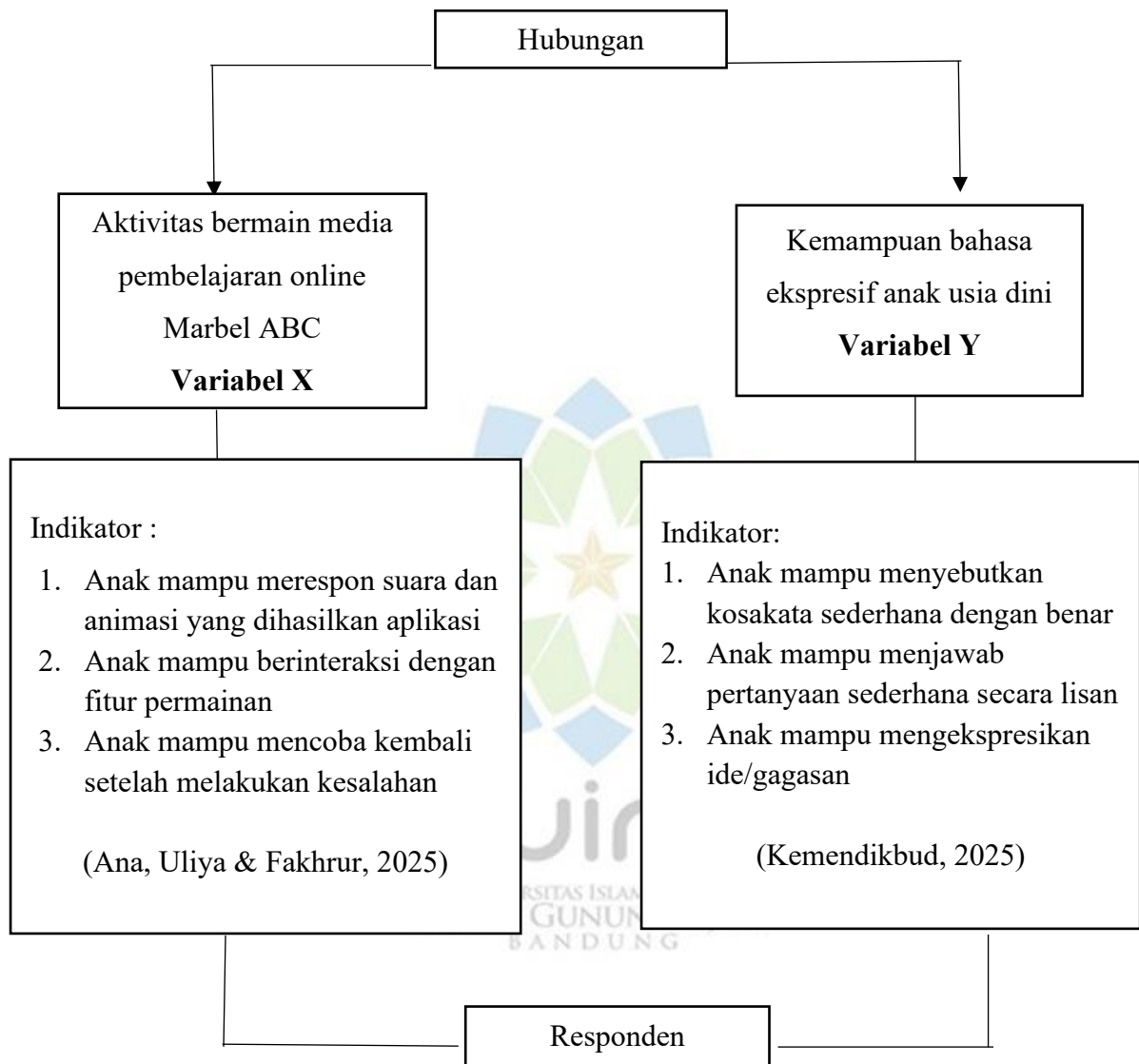
Berikut beberapa indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia lima sampai enam tahun dalam Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Tentang Capaian Pembelajaran pada Anak Usia Dini Nomor 046 (Kemendikbud, 2025) di antaranya: (1) kemampuan bertutur, (2) pengetahuan latar, (3) kosakata, (4) kesadaran teks, (5) kesadaran fonemik dan keaksaraan, (6) kemampuan dalam menyimak, (7) memahami pesan sederhana, (8) mengekspresikan gagasan maupun pertanyaan untuk berkomunikasi dan bekerja sama.

Berdasarkan indikator di atas, terdapat tiga indikator yang dipilih dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan bahasa ekspresif anak usia lima sampai enam tahun, yaitu: (1) menyebutkan kosakata sederhana, (2) menjawab

pertanyaan sederhana secara lisan, (3) mengekspresikan ide atau gagasan. Ketiga indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian mengenai kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini serta dapat diamati melalui kemampuan anak dalam menggunakan bahasa secara lisan.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain media pembelajaran online berupa aplikasi edukatif Marbel ABC memiliki keterkaitan dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Media pembelajaran yang bersifat audio visual interaktif memungkinkan anak memperoleh stimulasi bahasa melalui suara, animasi, dan huruf yang telah disusun secara bertahap. Melalui aktivitas bermain seperti merespon suara dan animasi, eksplorasi fitur secara mandiri, mengikuti tahapan pembelajaran huruf dan kata, serta belajar dari kesalahan, yang berlandaskan pada teori behaviorisme menurut pandangan B.F Skinner sejalan dengan perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini yang berlandaskan pada teori interaksionisme menurut pandangan Lev Vygotsky, secara tidak langsung yaitu melatih kemampuan bertutur, memperkaya kosakata, menstimulasi pemahaman bahasa, dan mendorong anak untuk mengekspresikan gagasan dan perasaannya. Melalui aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC ini, secara keseluruhan dapat menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini secara lebih optimal.

Secara skematis uraian kerangka berpikir di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1
Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2021). Variabel yang diteliti terdiri dari dua, yaitu variabel aktivitas bermain Marbel ABC (variabel x) dan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini (variabel y).

Menurut Narbuko (Zaki, M., 2021) hipotesis dapat bersumber dari pengalaman-pengalaman praktek, teori-teori, kesan-kesan hasil diskusi, pembahasan-pembahasan dalam perpustakaan, dan sebagainya. Terdapat dua jenis hipotesis, yaitu (H_a) dirumuskan dengan kalimat positif “ada/terdapat” sedangkan (H_0) dirumuskan dengan kalimat negatif “tidak terdapat”.

Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini, maka dirumuskan hipotesisnya yaitu:

1. (H_a) = Terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. (H_0) = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini di kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pengujian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut.

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan judul penelitian “*Hubungan Aktivitas Bermain Media Pembelajaran Online Marbel ABC Dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini (Penelitian Korelasi di Kelompok B1 RA Nurul Jannah Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)*” diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Sekar Ayu (2025) pada Tahun 2025, UIN Raden Intan Lampung, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dengan judul penelitian “*Meningkatkan*

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Aplikasi Game Marbel di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung". Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Marbel terhadap kemampuan kognitif di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung dengan mengenalkan berbagai bentuk huruf abjad dan beberapa suku kata yang ada pada aplikasi Marbel tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, pelaksanaan tindakan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Marbel dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pada siklus I anak masih didominasi kategori mulai berkembang, dan pada siklus II kemampuan anak mencapai sekitar 80%.

Berdasarkan hasil kajian penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu terletak pada media pembelajaran online aplikasi Marbel, subjek penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, dan penggunaan observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ira Sekar Ayu dengan peneliti adalah fokus kemampuan yang diteliti dan metode penelitian yang digunakan sehingga penelitian yang dilakukan oleh Ira Sekar Ayu lebih menekankan pada peningkatan langsung dari penggunaan media tersebut, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hubungan antara aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui pendekatan kuantitatif korelasional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anik Lestarinigrum dan Intan Prastihastari Wijaya (2021) pada Tahun 2021, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) dengan judul penelitian ***"Meningkatkan***

Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung

Boneka Tangan". Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan berbahasa anak usia dini melalui kegiatan bercerita menggunakan media panggung boneka tangan di PAUD Ar-Ridwan Lirboyo Kota Kediri. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi kegiatan anak serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa anak pada siklus I sebesar 56,57% dan meningkat menjadi 67,10% pada siklus II serta mencapai 78,99% pada siklus III.

Berdasarkan hasil kajian penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama membahas kemampuan bahasa anak usia dini. Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Anik Lestarinigrum dan Intan Prastihastari Wijaya dengan peneliti yaitu pada jenis media, metode penelitian dan fokus kemampuan yang diteliti sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hubungan antara aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui pendekatan kuantitatif korelasional.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Riadoh dan Larasati (2024) pada Tahun 2024, Universitas STAIN Mandailing Natal, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dengan judul penelitian ***"Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini"***. Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaan media *flash card* dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian menggunakan tinjauan literatur (*literatur review*) dengan mengkaji berbagai penelitian mengenai penggunaan media *flash card* dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan

catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *flash card* dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui unsur visual berupa gambar, huruf, simbol, dan warna.

Berdasarkan hasil kajian penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama membahas kemampuan bahasa anak usia dini dan penggunaan media pembelajaran dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Riadoh dan Larasati dengan peneliti adalah jenis media, metode penelitian yang digunakan, dan fokus penelitian sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hubungan antara aktivitas bermain media pembelajaran online Marbel ABC dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui pendekatan kuantitatif korelasional.

