

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

###### **2.1.1.1 Pengertian Perkembangan Bahasa**

Menurut Werner (dalam Sofyan, 2015:11) menyatakan bahwa perkembangan menunjukkan pada suatu proses kearah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali, selain itu menyatakan bahwa perkembangan anak yang sehat terlihat dalam tumbuh kembangnya, seluruh aspek dengan seimbang, antara keseluruhan perkembangan anak seperti: fiski motrik, social, keperibadian, bermain, kreativitas, kognitif,moral,minat, peransex, bahasa. Selain itu, Perkembangan pada anak (development) merupakan suatu konsep yang rumit dan kompleks (Daroah, 2013: 03). Berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya fungsi dan kemampuan gerak kasar, gerak halus dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Dari aspek-aspek berikut Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya (Muzaiyanah, 2013:25).

Menurut Jamaris (dalam Sujiono, 2013:54) menyatakan bahwa :perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan

selanjutnya. Oleh sebab itu apabila terjadi suatu hambatan pada perkembangan terdahulu maka akan berdampak pada perkembangan selanjutnya. Salah satu perkembangan yang terjadi pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Bahasa meliputi berbicara, menyimak, menulis dan ketrampilan membaca, bahasa memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman mentah ke dalam symbol-symbol yang dapat digunakan untuk perkembangan dan berfikir bahasa. Dengan demikian bahasa merupakan alat untuk berfikir, mengekspresikan diri. Bahasa merupakan sistem simbol yang diorganisasikan yang digunakan untuk mengekspresikan dan menerima maksud atau pesan. Bahasa juga dapat diartikan sebagai suatu kode yang dengannya gagasan atau ide tentang dunia atau lingkungan diwakili oleh seperangkat lambang yang telah disepakati bersama saat berkomunikasi (Ferliana dan Agustina, 2015: 7-8).

Bahasa ialah suatu sarana komunikasi yang sangat efektif walaupun tidak sempurna sehingga ketidak sempurnaan bahasa dalam komunikasi dapat menjadi salah satu sumber terjadinya kesalah pahaman bagi pendengarnya. Oleh karena itu pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga. Dengan kosa kata yang mereka miliki pertumbuhan kosa kata anak akan tumbuh dengan cepat anak akan lebih cepat setelah mereka mulai berbicara.

Bahasa adalah aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia, komponen berbahasa salah satunya adalah berbicara. Berbicara merupakan alat bahasa yang efektif dalam proses belajar berbicara memerlukan waktu yang cukup panjang dan rumit (Sofyan, 2015:24). Dalam berbahasa harus menggunakan bentuk bahasa yang mudah dipahami sehingga dapat diterima dengan jelas. Sarana berbahasa dengan orang lain diartikan sebagai suatu cara untuk berbahasa mencakup pikiran dan perasaan berupabentuk lisan, tulisan, isyarat atau gerakan dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar dan lukisan. Melalui bahasa setiap anak mampu mengenali dirinya, sesamanya, sekitarnya, ilmu pengetahuan, nilai-nilai moral dan agamanya.

Perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini bertujuan agar anak mampu berbahasa secara lisan dengan lingkungannya. Perkembangan bahasa termasuk dalam kecerdasan linguistik. Melalui bahasa, maka kecerdasan linguistik anak akan terasah dan kemampuan otak anak untuk berkomunikasi menjadi berkembang dengan baik. Oleh sebab itu, kecerdasan linguistic anak harus terus dilatih agar kemampuan bahasa dan komunikasinya dapat berkembang dengan baik (Schiller, 2005: 62-63). Konteks pengembangan bahasa meliputi: mendengarkan, berbicara, membacakan menulis dini. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru/tutor dapat memilih

strategi dan metode secara bervariasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa adalah kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan mendengarkan, berbicara dan menulis.

Menurut Pangastuti (2015 : 223) perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar, yaitu:

- a. Periode Prelinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah mulai hasrat anak mengucapkan kata kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua.
- b. Periode linguistik terbagi dalam tiga fase besar, yaitu: Tahapan perkembangan bahasa anak terdiri dari 3 tahapan yaitu:
  - (1) Fase satu kata atau Holofrase,
  - (2) lebih dari satu kata
  - (3) Fase ketiga adalah fase diferensiasi.

Menurut Laura E. Berk (dalam Asrori, 2015:188) bahwa perkembangan bahasa merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks dan mengagumkan. Sesungguhnya bahasa itu kompleks, namun pada umumnya berkembang pada individu dengan kecepatan luar biasa pada awal masa kanak-kanak yang sedang belajar berbahasa adalah sedemikian beranekaragam dan rumitnya sehingga kadang-kadang tampak seperti sesuatu yang ajaib.

Menurut Dhieni (2009: 3.1) perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan berbahasa anak dapat meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan menyimak. Pemahaman tentang karakteristik perkembangan berbahasa anak secara natural diperlukan dalam rangka memberikan pengalaman berbahasa yang tepat pada anak sesuai dengan kebutuhannya.

#### **2.1.1.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bahasa Anak**

Anak usia dini merupakan anak yang unik dan memiliki tingkah laku yang berbeda, begitu pula dengan perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa dapat ditingkatkan melalui bahasa yang sederhana dan tepat. Hal ini diharapkan mampu membangkitkan minat dan meningkatkan tahapan perkembangan bahasa pada anak untuk ketahapan selanjutnya.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan pada anak yang harus diketahui oleh para pendidik umumnya dan orang tua anak. Perkembangan bahasa yang diperoleh merupakan suatu prestasi yang membanggakan dan menakjubkan, sehingga masalah ini mendapatkan perhatian besar.

Tahapan-tahapan perkembangan bahasa anak menurut para ahli. Menurut Lundsteen (dalam Kurniah, 2012: 49), membagi perkembangan bahasa dalam 3 tahap yaitu :

a. Tahap Pralinguistik (0-12 bulan) Pada tahap ini, usia 0-3 bulan bunyi

yang dihasilkan berasal dari tenggorokan dan belum memiliki makna. Bahkan pada awalnya, bayi hanya mampu mengeluarkan suara tangisan yang menandakan bayi merasa lapar, takut dan bosan. Diusia 3-12 bulan bayi mulai menggunakan bibir dan langit langit dalam mengucapkan kata ma, da dan ba.

- b. Tahap Protolinguitik (12 bulan - 2 tahun) Pada usia 12 bulan – 2 tahun anak mulai belajar menggunakan kata yang memiliki arti dan berhubungan dengan objek-objek nyata misalnya menunjukkan alat-alat tubuh. Kata-kata yang diucapkan dapat mencapai 200-300 kosa kata. Dalam memahami makna yang diucapkan oleh anak tidaklah mudah. Untuk menafsirkan harus diperhatikan aktifitas dan unsur-unsur non lingustik lainnya seperti: gerak isyarat, ekspresi dan benda yang ditunjuk anak.
- c. Tahap Linguistic (2-6 Tahun) Usia 2-6 tahun atau lebih merupakan tahap di mana anak mulai belajar tata bahasa dan perkembangan kosa kata mencapai 300 buah. Di periode linguistic ini anak mengucapkan kata-kata yang pertama sehingga saat ini merupakan tahapan paling menakjubkan bagi orang tua.

Tahap linguistic terbagi dalam tiga fase yaitu :

- 1) Fase satu kata atau Holofrase yaitu fase dimana anak menggunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks berupa keinginan, perasaan atau temuannya tanpa perbedaan yang jelas. Umumnya kata pertama yang diucapkan adalah kata benda setelah itu barulah disusul dengan kata kerja.

- 2) Fase lebih dari satu kata. Fase ini muncul saat anak berusia 18 bulan dimana anak sudah mampu untuk membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata. Setelah itu, barulah muncul kalimat dengan tiga, empat kata dan seterusnya. Difase ini, orang tua mulai melakukan tanya jawab dengan anak secara sederhana dan anak mulai dapat bercerita dengan kalimat yang sederhana.
- 3) Fase diferensiasi, merupakan periode terakhir dimasa balita yang berlangsung diusia dua tahun setengah hingga lima tahun. Dalam tahapan ini, ketrampilan dan perkembangan berbicara berkembang sangat pesat. Kosa kata yang digunakan sudah semakin bertambah bahkan anak mampu untuk mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya terutama dalam penggunaannya.

Menurut Vygotsky (dalam Yamin dan Sabri 2013:104) menyatakan bahwa ada 3 tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat berfikir, antara lain :

- 1) Tahap Eksternal yaitu tahap berfikir anak dengan sumber yang berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak. Misalnya saat seorang ibu mengajukan pertanyaan kepada anaknya “Apa yang sedang adik lakukan?” Kemudian si anak akan menirukannya, “Apa?” ibunya memberikan jawaban, “Menonton”.
- 2) Tahap Egosentris merupakan tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Pada tahap ini anak mulai berbicara dengan jalan fikirannya. Misalnya “ Saya menonton”, ini

tangan, ini hidung, ini mata”.

- 3) Tahap Internal adalah suatu tahap ketika anak mampu menghayati proses berfikir. Misalnya ketika seorang anak sedang menggambar mobil. Pada tahap ini anak memproses pikirannya sendiri. Misalnya “Apa yang harus saya gambar ? Saya akan menggambar mobil ? Bagaimana bentuk mobil ? Warna apa yang sesuai untuk mobil ? “

Menurut Aisyah (2010) pada anak usia dini yaitu usia 4-5 tahun tahapan perkembangan bahasa anak ditandai dengan anak sudah mampu mengikuti suatu jalan cerita dan akan memahami dan mengingat beberapa ide dan beberapa informasi yang ada dalam buku. Pada usia 4-5 tahun, kemampuan bahasa anak akan berkembang dan mampu mengucapkan sebageian besar kata dalam bahasa Indonesia, kosakata yang dikuasainya pun telah berkembang mencapai 1.500 kata.

### **2.1.1.3 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa tingkat perkembangan bahasa anak dibagi menjadi sebagai berikut:

- 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, meliputi:

- |    |   |   |
|----|---|---|
| a. |   | M |
|    | engetahui maksud dari pertanyaan yang diberikan |   |
| b. |   | M |
|    | ampu menjawab pertanyaan dengan baik.           |   |
| c. |   | M |

ampu menjawab sesuai dengan pertanyaan.

2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, meliputi:

a. M

engenal nama hewan dengan awalan huruf sama

b. M

engenal nama buah yang memiliki awalan yang sama

c. M

engenal nama anggota keluarga yang memiliki awalan yang sama

3) Berkomunikasi secara lisan, meliputi:

a. A

nak memperhatikan ketika melakukan kegiatan belajar dan menirukan

b. M

nyebutkan nama benda yang ada di sekitar

c. M

nyebutkan huruf konsonan dan voca

4) Memahami aturan dalam permainan, meliputi:

a. A

nak melakukan permainan sesuai dengan aturan

b. M

elakukan permainan sesuai urutan dalam permainan.

Menurut Yamin dan Sabri (2013:117) ada beberapa hal yang tidak boleh dilakukan oleh para pendidik dan orang tua ketika berbicara

dengan anak, antara lain: memerintah, menyalahkan, meremehkan, menasehati, membandingkan, membohongi, memberi julukan negative, menghibur, mengancam, mengkritik, menyindir, menyelidik. Bila salah satu hal itu dilakukan, maka anak akan merasa tidak percaya terhadap diri dan perasaannya. Saat berbicara sebaiknya juga tidak dilakukan dengan tergesa-gesa karena kemampuan anak dalam menangkap pesan masih terbatas serta tidak memberi kesempatan kepada anak untuk memahami pesan sehingga terjadi banyak kesalahan dalam proses pengasuhan yang dapat membuat guru dan orang tua menjadi marah.

Menurut Yamin dan Sabri (2013:119) hal yang boleh dilakukan saat berbicara dengan anak, antara lain yaitu :

a.

M

embaca bahasa isyarat tubuh/perilaku anak.

Bahasa tubuh atau perilaku anak lebih mudah dilihat serta lebih nyata dibandingkan dengan bahasa lisan. Bila hal tersebut tidak dilakukan, maka kita tidak akan memahami anak dan anak akan lebih mudah emosi/marah.

b.

M

mendengarkan ungkapan perasaan anak.

Dengan mendengarkan ungkapan perasaan anak mampu mengurangi emosi dan merangsang kemampuan berbicara pada anak. Caranya yaitu dengan ikut merasakan kesedihan, kegelisahan dan kesenangan anak.

c.

M

mendengarkan aktif.

Dalam membangun hubungan sosial dan kepercayaan diri anak dapat dilakukan dengan cara mendengarkan secara sungguh-sungguh dan saat berbicara wajah ayah-ibu menghadap langsung ke wajah anak dengan pandangan mata sejajar.

#### **2.1.1.4 Komponen Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Menurut Hoff (dalam Madyawati, 2016:88) terdapat lima komponen perkembangan bahasa anak usia dini :

- a. Phonology adalah suara dan sistem suara yang digunakan dalam bahasa
- b. Lexicon adalah kosakata yang memiliki kaitan dengan pengetahuan tertentu.
- c. Morphology adalah sistem yang menggabungkan unit-unit sebuah makna yang berarti, yaitu kata dasar yang diberi imbuhan sehingga memiliki arti tertentu.
- d. Syntak adalah sebuah sistem yang menggabungkan kata kata menjadi kalimat.
- e. Communication adalah penyampaian pesan diologis.

Selanjutnya komponen-komponen lain dari perkembangan bahasa anak usia dini meliputi :

- a. Perkembangan berbicara, dimana perkembangan berbicara ini terdiri dari komponen fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatic (Dhieni, 2009: 3.4).
- b. Perkembangan menulis, meliputi tahap mencoret atau membuat

goresan, tahap pengulangan linear, tahap menulis random dan tahap menulis nama (Dhieni, 2009: 3.10-3.11).

- c. Perkembangan membaca yang berlangsung dalam beberapa tahapan, seperti tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancar (Dhieni, 2009: 3.17-3.18).
- d. Perkembangan menyimak pada anak berkaitan erat satu sama lain dengan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara (Dhieni, 2009: 3.18).

#### **2.1.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa**

Pada umumnya pola perkembangan keterampilan berbahasa seorang anak sama. Namun, tetap pada perbedaan individual seorang anak. Berikut ini adalah beberapa faktor penyebab perbedaan tersebut (Daroah, 2013:20) :

##### **a. Keluarga**

Semakin banyak jumlah anggota keluarga akan semakin sering anak mendengar dan berbicara. Demikian pula anak pertama lebih baik perkembangan berbicaranya karena orang tua lebih banyak memiliki waktu untuk berbicara dan berbahasa.

##### **b. Kecerdasan**

Pendidikan dan kecerdasan orangtua juga sangat mempengaruhi terhadap perkembangan bahasa anak. Orangtua yang memiliki pendidikan lebih tinggi, memiliki banyak perbendaharaan kata yang bisa diterapkan pada anaknya. Sehingga

kecerdasan anaknya pun semakin bertambah Anak yang memiliki kecerdasan tinggi, akan belajar berbicara lebih baik dan memiliki penguasaan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan berpikir.

c. Kesehatan

Anak yang sehat lebih cepat belajar berbicara dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sebab perkembangan aspek-aspek motorik dan aspek mental bicarannya lebih baik sehingga lebih siap untuk belajar berbicara.

d. Keinginan dan dorongan bahasa efektif

Semakin kuat keinginan dan dorongan untuk bahasa efektif dengan orang lain terutama teman sebaya, akan semakin kuat pula usaha anak untuk berbicara dan berbahasa.

e. Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Anak yang berada pada lingkungan yang baik maka perkembangannya akan baik, namun sebaliknya jika tidak maka anak juga akan ikut dalam lingkungan tersebut.

f. Kondisi ekonomi

Orang-orang dari keluarga menengah keatas diperkirakan memiliki taraf pendidikan yang cukup untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak. (Hanum, 2017:10) Hubungan antara perkembangan bahasa anak dengan status sosial ekonomi menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga kurang mampu mengalami keterlambatan dalam perkembangan

bahasanya dibandingkan oleh anak yang berasal dari keluarga menengah keatas.

#### **2.1.1.6 Gangguan-Gangguan dalam Perkembangan Bahasa**

Gangguan perkembangan bahasa dapat diartikan sebagai ketidakmampuan anak untuk memahami atau menggunakan kata dalam konteks tertentu secara verbal atau nonverbal. Selain itu, anak juga mengalami keterlambatan dalam semantic, sintaks dan fonologisnya, sehingga anak berkebutuhan khusus mengalami transformasi yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan berinteraksi dan berkomunikasi (Ferliana dan Agustina, 2015: 173).

Adapun gangguan-gangguan dalam perkembangan bahasa anak usia dini sebagai berikut (Ferliana dan Agustina, 2015: 174-180) :

- a. Gangguan Fonologi Anak yang mengalami gangguan fonologi biasanya ditandai dengan anak tidak mampu menggunakan bunyi secara benar dan mekanisme bunyi/bicara yang dihasilkan kurang mudah untuk dipahami.
- b. Gangguan Morfologi Anak yang mengalami gangguan morfologi ditandai dengan anak-anak kesulitan dengan kata jamak, terutama bentuk yang berubah-ubah. Kesulitan ini berkaitan dengan gangguan persepsi pendengaran dan memori jangka pendek.
- c. Gangguan Sintaks Beberapa anak mengalami kesulitan untuk memahami dan menghasilkan struktur kalimat yang kompleks.
- d. Gangguan Semantik Gangguan semantic merupakan kesulitan dalam

memahami makna, kata, frase dan hubungan dengan anak kalimat, abstrak dan bentuk bahasa.

- e. Pragmatic Anak yang mengalami gangguan pragmatic memiliki kesulitan menyesuaikan dengan gaya bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan pendengar atau dalam konteks interpersonal.
- f. Pada dasarnya tingkat dan sifat gangguan bahasa pada anak usia dini dapat diketahui sejak anak masuk sekolah. Anak yang mengalami gangguan bahasa ini pada umumnya mengalami kendala dalam keterampilan merecall kembali informasi, sintaks, semantic dan pragmatic akibat kurang keterampilan sosial.

#### **2.1.1.7 Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003) disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan dengan adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh, produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

(M. Hariwijaya, 2009) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Anak di bawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapun yang dilakukan

anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain, sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Slyva, Bruner dan Paul (1976) Menyatakan bahwa dalam bermain prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karenan tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah dan menciptakan sesuatu. Adapun menurut Sudjana (2001) menyatakan bahwa permainan (games) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Permainan dapat menguji kemampuan para pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada peserta didik. Peserta didik harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah.

Garvey (2002) dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu :

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya masih bersifat instrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsure keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif keikitsertaan anak

5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial.

Diana Mutia (2010) Mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti diatas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

Menurut Saripudin dan Faujiah (2018) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh batasan dan memahami kehidupan karena dalam bermain anak merasakan kesenangan, bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan kepada individu dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain tersebut.

Bermain anak mulai bergeser dari permainan tradisional ke permainan yang modern sesuai dengan perkembangan zaman. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat games station, computer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual dan membawa dampak positif atau negative tergantung pemberian orang tua terhadap anak. Permainan dan stimulasi termasuk dalam pengelompokan multimedia yang memberikan pengalaman terlibat. Munadi (2008) dilihat dari sisi aturannya permainan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan memiliki aturan ketat (biasanya bersifat kompetitif) dan jenis permainan tersebut menuntut keaktifan pesertanya.

Kegiatan atau aktivitas bermain merupakan salah satu cara yang tepat untuk diterapkan dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan. Menurut (Hurlock,1978), kegiatan bermain di bagi ke dalam dua kategori yaitu: 1). Kegiatan aktif, yaitu bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. 2) Kegiatan Pasif, merupakan bentuk bermain pasif tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain.

Menurut Harlock (dalam Mursid, 2015), arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan kepuasan, kesenangan dalam diri anak, dapat

mengembangkan aspek perkembangan serta memberi pengalaman secara langsung dengan melalui bermain. Bermain merupakan suatu bentuk pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini (Suyadi & Maulidya, 2013). Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal, Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa (Fauziddin, 2014).

Sedangkan menurut Al-Ghazali (dalam Fadlillah, 2017) bermain merupakan suatu yang sangat penting bagi anak, sebab melarang bermain dapat mematikan hatinya mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya. Alat permainan edukatif dikasifikasikan menjadi dua, yaitu: alat permainan edukatif modern dan alat permainan edukatif tradisional. Alat Permainan Edukatif tradisional adalah segala bentuk alat permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Sementara Ismail (dalam Fadlillah, 2017) mengartikan APE tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, fisik-motorik, maupun bahasa komunikasi anak. Maka dapat digambarkan bahwa permainan tradisional ialah suatu permainan yang dilakukan oleh orang-orang dengan

menggunakan alat- alat yang berada di lingkungan sekitar. Adapun beberapa contoh permainan tradisional, diantaranya: engrang batok, ular naga, englek, petak umpet, lompat tali, dan sebagainya.

#### **2.1.1.8 Pengertian Permainan**

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti umumnya mungkin hilang, arti yang tepat ialah: setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Piaget (2010) Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Vigotsky (2010) Menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda. Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan yang konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda daritanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat ide-ide

yang mereka miliki, seorang anak mungkin akan membuat menara yang tinggi, sedangkan anak yang lainnya membuat jembatan.

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman, 2017). Dunia anak adalah bermain, jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Menurut KBBI, Bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Jadi bermain adalah melakukan kegiatan sesuatu untuk bersenang-senang sedangkan permainannya itu sendiri alat yang digunakan dalam bermain tersebut. (Fadillah, dkk, 2014).

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralibi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan, selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhuroman, 2017). Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang

memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralibi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan, selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhuroman, 2017)

## 1.

### **enis-jenis Permainan**

Menurut Suyanto (dalam Fuziddin, 2014) jenis-jenis permainan dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu: permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki berpikir logis dan matematis, bermain dengan benda-benda dan bermain peran. Penjelasan sebagai berikut:

#### a) Permainan Fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, petak umpet, dan lain-lain, menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya dan jatuh bergulingan. Jadi dengan bermain, main fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

#### b) Lagu Anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Sifatnya ada pada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik adalah adanya ritme atau bunyi akhir gerakan dasar.

c) Teka-teki, Berpikir Logis dan Berpikir Matematis

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis.

d) Bermain dengan Benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda-benda tersebut.

e) Bermain Peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan di mana anak memainkan peran sebagai orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.

Berdasarkan jenis-jenis permainan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan memiliki berbagai jenis yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Sehingga dengan bermain aspek perkembangan seperti bahasa, sosial emosional, motorik, kognitif, seni, moral dan agama dapat berkembang secara optimal.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, di antaranya yaitu:

- a) Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.
- b) Intelegensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.
- c) Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan yang kurang sehat dibandingkan dengan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak yang mewakili anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.
- d) Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

e) Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonomi tinggi lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status sosial ekonominya rendah.

#### **2.1.1.9 Pengertian Modifikasi Permainan**

Modifikasi merupakan salah satu Upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan Developmentally Appropriate Practice (DAP). DAP yaitu tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi Pelajaran dengan cara meruntukkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam proses pembelajarannya.

Asep Suharta (2007:147-148) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas dan keterbatasan sekolah dalam melakukan modifikasi permainan dalam penjas dan olahraga memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Sesuai dengan kemampuan anak (umur, kesegaran jasmani, status kesehatan, tingkat keterampilan, dan pengalaman sebelumnya).
2. Aman dimainkan.
3. Memiliki beberapa spek alternatif seperti ukuran berat dan bentuk peralatan, lapangan permainan, waktu bermain atau

panjangnya permainan, peraturan, jumlah pemain, rotasi atau posisi pemain.

4. Mengembangkan pemain dan keterampilan olahraga yang relevan yang dapat dijadikan dasar pembinaan selanjutnya.

Modifikasi sangat dibutuhkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan para guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:1-2)

Modifikasi olahraga digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan adalah kreatifitas guru dalam membuat permainan dengan terbatasnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Modifikasi permainan juga menimbulkan atau memunculkan kesenangan dalam diri peserta didik, karena dalam modifikasi permainan tidak ada aturan yang pasti jadi setiap pembelajaran dari minggu ke minggu bisa di rubah sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan. Winarno (2001:108)

#### **2.1.1.10 Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tau usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaya, 1987).

Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun yang tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional

yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, permainan tradisional yang bersifat kompetitif memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya, sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

#### 1. Pembentukan Nilai, Moral, dan Karakter Dalam Permainan Tradisional

Nilai adalah suatu pengertian yang mengandung sifat baik atau buruk untuk memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. (James Danandjaya, 1987). Moral berasal dari kata bahasa latin *mores* yang berarti adat kebiasaan. Kata *mores* ini mempunyai sinonim: *mos*, *moris*, *manner*, *mores*, *manners*, *morals*. Dalam bahasa indonesia kata *moral* berarti akhlak dan kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin dan tata tertib hati nurani yang menjadi pembimbing tingkah laku batin dalam hidup. Kata *moral* ini dalam bahasa yunani sama dengan *ethos* yang menjadi etika. Secara etimologis, etika adalah ajaran tentang baik-buruk, yang diterima umum tentang sikap, perubahan, kewajiban,

dan sebagainya. Pada hakikatnya moral menunjuk pada ukuran-ukuran yang diterima oleh sesuatu komunitas. Karakter adalah kualitas moral yang akan mengarahkan cara seseorang yang mengambil keputusan dan bertingkah laku. ( Wynne dan Walberg, 1984). Sejauh dengan itu, menurut Thomas Lickona (1991).

Dengan permainan tradisional anak-anak di ajarkan ketiga hal tersebut. Contohnya dalam permainan ular naga, anak-anak akan diajarkan bagaimana cara memilih “penjaga” dan memilih mana “penjaga” yang menurut mereka lebih baik dan harus berlapang dada bila salah satu “penjaga” tidak dipilih. Ini mengajarkan nilai, moral, dan juga karakter yang baik bagi anak-anak. Tentu saja, permainan tradisional memang memiliki banyak sekali manfaat bagi anak-anak.

#### **2.1.1.11 Permainan Ular Naga Panjang**

Ular naga panjang merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak. Permainan tradisional ular naga panjang juga dilakukan secara berkelompok. Permainan ini bermanfaat untuk memunculkan rasa senang, bebas, memupuk kepemimpinan, bermain bersama, kepatuhan terhadap peraturan dan pemecahan masalah. Kesemua manfaat ini juga termasuk ke dalam aspek kecerdasan interpersonal. Ular naga merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak yang membentuk seperti ular memanjang dan ada dua orang yang bertugas sebagai mulutular naga (Fadlillah, 2017). Sedangkan ular naga ialah permainan yang cukup populer dan banyak

dimainkan di beberapa daerah (Amelia & Hetmidar. 2017).

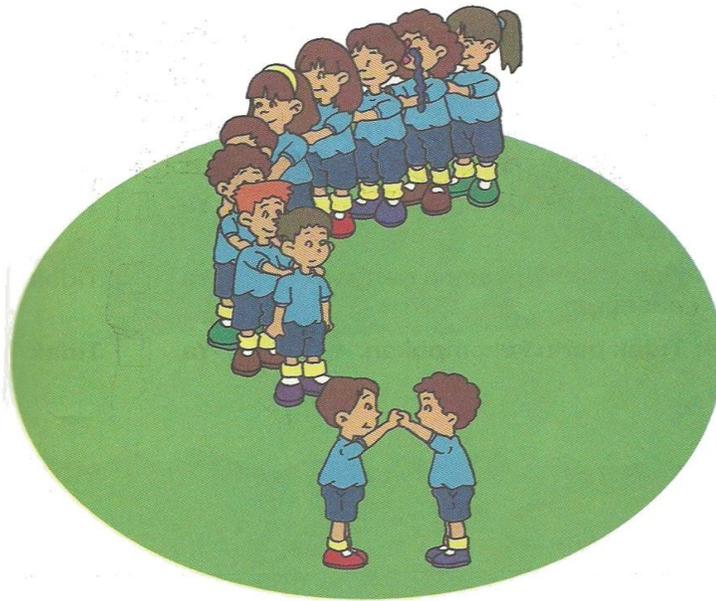
Menurut Setiawan (dalam Amelia & Hetmidar. 2017) menyatakan bahwa permainan 5-10 orang lagu untuk mengengiri permainan. Untuk lagu dalam permainan ular naga biasanya menyanyikan lagu ular naga. Namun, lagu tersebut dapat di rubah sesuai dengan keinginan dari para pemain tersebut. Berikut adalah lirik dari lagu ular naga: **“Ular naga panjangnya bukan kepalang berjalan-jalan selalu kemariumpannya lezat inilah yang di cari itu dianya yang terbelakang”**.

Tidak ada sejarah yang pasti mengenai kapan permainan ini dimulai dan siapa yang menciptakan. Penamaan ular naga juga dikarenakan permainan ini melibatkan sekelompok anak yang berbaris memanjang yang mirip dengan naga. Semakin banyak anak yang memainkannya maka akan semakin seru, permainan ini memiliki banyak nama lain diberbagai daerah di Indonesia. Disulawesi utara, permainan ini dinamakan dengan slepdur, anak-anak betawi mengenal permainan ini dengan nama wak-wakkung dan memiliki lirik lagu yang berbeda untuk dinyanyikan serta dimainkan sejak zaman penjajahan belanda. Di jawa tengah, permainan ini dikenal dengan nama ancak-ancak dengan lirik lagu yang berbeda pula. Di jawa timur, bernama sledor, di bali bernama curik-curik, di Madura bernama dorsledor, di palopo, disulawesi selatan bernama took-toko dian dan anak-anak sunda mengenalnya dengan nama oray-orayan.

#### **2.1.1.12 Media Permainan Ular Naga Panjang**

Adapun media permainan tradisional ular naga yaitu :

1. Pemain 5-10 orang
2. Lagu untuk mengiringi permainan.
3. lirik lagu ular naga : “Ular naga panjangnya bukan kelapang menjalar-jalar seru kian kemari umpan yang lezat itulah yang dicari itulah dia yang terbelakang”.



**Gambar 2.1** Model Permainan Tradisional Ular Naga Panjang

#### **2.1.1.13 Langkah-langkah Permainan Ular Naga Panjang**

Adapun langkah-langkah permainan tradisional ular naga yaitu :

1. Sebelum bermain, dilakukan hompimpa dan dua orang yang terakhir kalah akan menjadi penjaga.
2. Pemain yang pertama menang akan menjadi induk naga, anak yang

pertama menang berada didepan akan diikuti teman-temannya dibelakang membentuk ular naga.

3. Anak-anak yang sudah berbentuk ular naga berjalan mengelilingi pagar sambil bernyanyi. “Ular naga panjangnya bukan kepalang, menjalar-jalar seru kian kemari umpan yang lezat itulah yang dicari, kini dianya yang terbelakang.”
4. Ketika lagu habis dinyanyikan, gerbang akan menurunkan tangan dan menangkap dengan cepat salah satu pemain.
5. Kemudian anak yang menjadi gerbang memberikan pertanyaan “ Apakah kamu ingin menjadi dia atau saya? Karena penjaga gerbang ada dua maka si anak yang tertangkap akan memilih salah satu penjaga gerbang untuk ia menggantikan posisi penjaga gerbang tersebut.”
6. Kemudian, permainan ular naga itu akan dilanjutkan sesuai tahap permainan 1-4 secara berulang sampai anak-anak mendapatkan peran sesuai permainan dan menyelesaikan permainan ular naga tersebut.

#### **2.1.1.14 Manfaat Permainan Ular Naga**

Menurut Achroni (dalam Amelia & Hetmidar, 2017) banyak sekali manfaat dari permainan ular naga. Berikut adalah beberapa manfaat positif yang dapat kita ambil khususnya bagi anak-anak yaitu:

1. Sambil mempererat dengan teman.
- 2.

elajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman

3. Belajar menjadi pemimpin yang baik.
4. Akan terlatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi.
5.  
elajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman
6. Selain itu juga permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang di peroleh pada saat bermain.
7. Membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota tubuh.

#### **2.1.1.15 Kelebihan Permainan Ular Naga Panjang**

Permainan ular naga panjang memiliki kelebihan menurut Sri Rahayu

1. Permainan ular naga panjang ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlinat langsung dalam permainan.
2. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang diajarkan.
3. Penggunaan media permainan ular naga panjang dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari.

4. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

#### **2.1.1.16 Kekurangan Permainan Ular Naga Panjang**

Permainan ular naga panjang ini memiliki kekurangan menurut Sri Rahayu

1. Permainan ini membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ular naga panjang ini.
2. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

## **2.2 Kajian Relevan**

Berdasarkan penelitian tentang perkembangan bahasa anak. Ada beberapa penelitian yang menjelaskan tentang perkembangan bahasa anak :

- 1) Mar'ah Rizkiyana tahun 2019 dengan judul "*Peningkatan Perkembangan Bahasa Melalui Media Kartu Bergambar Pada Kelompok A TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal bahasa anak, dari 18 anak di kelas A, yang memberikan hasil Belum Berkembang (BB) ada 8 anak yaitu 44,4%, Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak yaitu 27,8%, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 5 anak yaitu 27,8%, dan Berk

embang Sangat Baik (BSB) tidak ada atau 0%. Pada pertemuan di Siklus I dari 18 anak yang memberikan hasil Belum Berkembang (BB) ada 3 anak yaitu 16,7%, dan Mulai Berkembang (MB) ada 8 anak yaitu 44,4%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak yaitu 11,11%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 5 anak yaitu 27,8%. Sedangkan pada Siklus II peserta didik yang menunjukkan hasil Belum Berkembang (BB) ada 1 anak yaitu 5,6%, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak yaitu 11,11% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 15 anak yaitu 83,3%.

2) Meta Novtrya Sari tahun 2014 dengan judul “*Meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas B TK Yasporbi Kota Bengkulu*”. Hasil penelitian membuktikan bahwa melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Ini terbukti dengan meningkatnya hasil perhitungan setiap aspek di setiap pertemuan, kemampuan menyimak pada siklus I adalah 42% dengan kriteria kurang dan pada siklus II meningkat mencapai 85% dengan kriteria sangat baik, kemampuan berbicara pada siklus I adalah 42% dengan kriteria sangat kurang dan pada siklus II meningkat mencapai 85% dengan kriteria sangat baik, kemampuan membaca pada siklus I adalah 36% dengan kriteria sangat kurang dan pada siklus II meningkat mencapai 79% dengan kriteria baik. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini bahwa : melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak Kelompok B Tk Yasporbi Kota Bengkulu.

3) Fikasari Clara tahun 2012 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media*

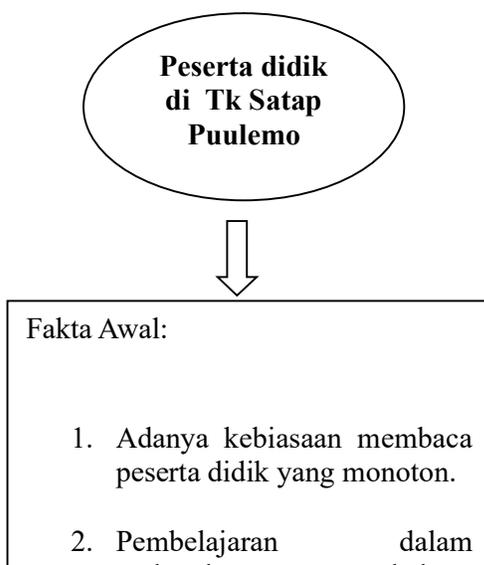
*Pembelajaran Sandpaper Letters Terhadap Kemampuan Meniru Huruf Kelompok A Paud Ar Rahman Jombang*". Hasil penelitian Teknik pengumpulan datanya berupa penyebaran kuesioner kepada guru kelas kelompok A. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data korelasi product moment pearson dengan bantuan perhitungan datanya menggunakan SPSS 17.0 for windows. Korelasi yang diperoleh sebesar 0,656 dengan taraf signifikansi 5%. Kemudian dibandingkan pada r tabel dengan N= 70 dan taraf signifikansi 5% diperoleh 0,232. Interpretasinya, nilai r hitung > r tabel, maka terdapat hubungan yang signifikan. Diperoleh hasil perhitungannya sebesar  $0,656 > 0,232$  maka korelasinya signifikan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran sandpaper letters berpengaruh terhadap kemampuan meniru huruf kelompok A PAUD Ar Rahman Jombang.

**Tabel 2.1 Kajian Relevan**

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mar'ah Rizkiyana	Peningkatan perkembangan bahasa melalui media kartu bergambar pada kelompok A di Tk Aisyiah	Sama-sama membahas terkait perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun Kesamaan yang lain adalah metode penelitian dimana penelitian	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada bagian setting penelitian, tempat penelitian, subyek penelitian, waktu penelitian dan

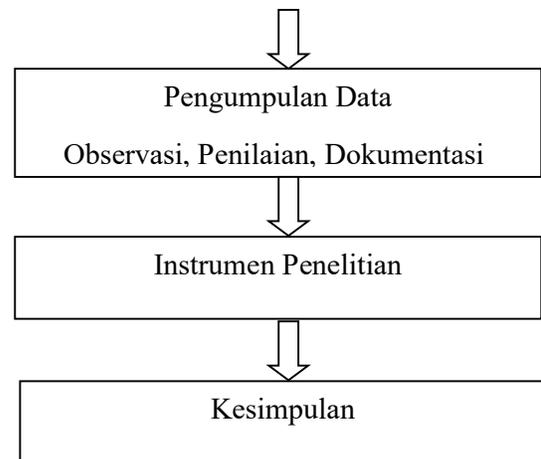
		bustanul athfal wates gadingrejo pringsewu	ini adalah penelitian tindakan kelas	media yang digunakan dalam penelitian tersebut.
2.	Meta Novtrya Sari	Meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita kelas B Tk Yasporbi kota Bengkulu	Persamaanya yaitu kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dan persamaan yang lain adalah peneliti melaksanakan pada anak usia 5-6 tahun	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan media pembelajaran yang diterapkan.
3	Fikasari Clara	Pengaruh penggunaan media pembelajaran sandpaper letters terhadap kemampuan meniru huruf kelompok A PAUD Ar rahman jombang.	persamaannya yaitu memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan meniru huruf	perbedaan dalam penelitian ini yakni indikator perkembangan dan jenis penelitian yang dimana penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif.

### 2.3 Kerangka Berpikir



#### Penjelasan:

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Tk Satap Puulemo. Dalam pemberian pembelajaran perkembangan bahasa masih dalam bentuk media pembelajaran yang monoton yang dimana guru hanya menuliskan kata di papan tulis lalu mengajak anak untuk membaca kata yang



#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hasil penelitian. Hal itu sebagaimana dijelaskan oleh sugiyono bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2012, h. 84). Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan

di atas penulis menuliskan hipotesis sebagai jawaban yang bersifat sementara, adapun yang hipotesisnya yaitu “Meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional ular naga panjang di TK Satap Puulemo Kab. Konawe Utara”.