

PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI TAPAK GUNUNG UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MUTIARA, CIPUTAT

Tiara Astari¹⁾, Syifa Safira²⁾,

¹⁾ Dosen PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl.KH. Ahmad Dahlan Cireunde-Ciputat, Jakarta Selatan

²⁾ Guru Raudatul Athfal Mutiara, Kecamatan Sawah Lama-Ciputat, Kota Tangerang Selatan

tiara_tarihoran@yahoo.com

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikasi tapak gunung. Penelitian ini disebabkan oleh adanya hasil pengamatan pada kecerdasan bahasa anak yang belum berkembang secara maksimal, sehingga peneliti tergerak untuk meneliti kekurangan tersebut dan mengajukan solusi serta mengembangkannya. Penelitian tindakan kelas diambil oleh peneliti sebagai metode penelitian dengan melakukan tindakan dua siklus. Analisis presentasi data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada kriteria keberhasilan yang disepakati yaitu dengan menggunakan skor minimum keberhasilan 75%. Hasil penelitian data pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dinyatakan bahwa keseluruhan siswa yang memiliki kecerdasan bahasa pada siklus 1 mencapai 70% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 80%, sehingga berdasarkan hasil peningkatan persentase dari penelitian ini, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Implikasi penelitian ini adalah bahwa permainan modifikasi tapak gunung dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *kemampuan bahasa, anak usia 4-5 tahun, permainan modifikasi tapak gunung*

PENDAHULUAN

Anak usia dini, khususnya usia 4 sampai 5 Tahun seharusnya sudah dapat mengatakan 900 sampai 1000 kosa kata, mengerti perintah, dapat menjalankan perintah, dapat memahami perkataan teman sebaya, orang tua serta guru disekolah.

Selanjutnya, apabila mereka sudah menginjak usia 6 tahun maka kosa kata atau gaya bicara mereka sudah memasuki tahap yang lebih tinggi. Pada usia ini

seharusnya mereka sudah dapat menceritakan kejadian yang pernah dialami atau hanya kejadian-kejadian yang mereka imajinasikan, dapat memperkenalkan dirinya sendiri, serta dapat menjalankan 2 sampai 3 perintah.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan, ditemukan masih ada anak yang sudah berusia diantara 4 sampai 5 tahun mengalami keterhambatan dalam

perkembangan bahasanya. Salah satu contoh, masih ada anak yang kurang jelas dalam berkomunikasi, kurang paham akan simbol-simbol dan belum mengenal beberapa bunyi yang di dengarnya.

Beberapa anak diantaranya masih mengalami hambatan dalam hal bahasa yang ditandai dengan kejadian pada saat guru atau teman sebayanya memberikan pertanyaan atau ketika memberikan sapaan kepada mereka.

Terkait temuan pra penelitian tersebut, maka peneliti akan berupaya meningkatkan stimulasi perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dengan cara bermain. Adapun cara yang akan peneliti berikan yaitu melalui permainan yang diusahakan sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak usia 4 – 5 tahun, untuk meningkatkan kosa kata anak serta meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama fungsi berkomunikasi, dan meningkatkan kemampuan bahasa dalam mengenal simbol serta bermain bunyi, dalam satu permainan modifikasi tapak gunung.

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka peneliti merumuskan masalah ini sebagai berikut: Bagaimana penerapan modifikasi tapak gunung dapat meningkatkan kemampuan bahasa di RA Mutiara Ciputat, Kota Tangerang Selatan?

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikasi tapak gunung di RA Mutiara Ciputat Kota Tangerang Selatan.

1. Konsep Kemampuan Berbahasa

Menurut Novan (2014 : 97) Bahasa pada anak usia dini adalah perubahan

sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Dengan kemampuan berbiacaranya itu anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Selanjutnya, Hurlock berpendapat (dalam Susanto Ahmad 2015 : 309) bahwa bahasa sebagai sistem yang mencakup setiap sarana komunikasi, dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang luas, seperti : tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantonim, dan seni.

Sejalan dengan pendapat diatas, Noehi Nasution (dalam Susanto Ahmad 2015 : 309) mengartikan bahasa sebagai kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian seperti halnya bentuk-bentuk komunikasi tertulis, lisan, tanda, air muka gerak tangan, pantonim, dan seni.

Berdasarkan berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan bahasa adalah ucapan, bunyi, tulisan, isyarat, atau bahasa simbol yang digunakan oleh manusia untuk melahirkan isi perasaan jiwa dan pikirannya dengan maksud menyampaikan makna kepada orang lain.

George S. Morrison (2015-459) menjelaskan bahwa ada **Faktor Hereditas**. Keturunan yang memainkan peran didalam perkembangan berbahasa lewat sejumlah cara. Pertama, manusia memiliki system dan saluran pernapasan yang memungkinkan komunikasi vocal dilakukan secara efisien. Kedua, otak manusia memungkinkan berbahasa.

Hemisfer kiri adalah pusat bagi ujaran dan analitik fonetik; ini adalah pusat bahasa otak manusia. Namun, hemisfer kanan juga berperan dalam pemahaman kita akan intonasi ujaran, yang memungkinkan kita memilah kalimat-kalimat pertanyaan, perintah dan bertanya. Tanpa system-sistem pemrosesan ini, bahasa seperti yang kita kenal sekarang mustahil ada.

Faktor Lingkungan. Meskipun kemampuan untuk berbahasa memiliki basis biologis, namun isi bahasa –sintaksis, gramatika dan kosakata- diperoleh dari lingkungan, yang mengandung keterlibatan orang tua dan orang-orang lain sebagai model-model berbahasa. Perkembangan ini bergantung kepada percakapan antara anak dan orang dewasa, dan anak-anak itu sendiri.

Perkembangan berbahasa yang optimal akhirnya bergantung kepada interaksi dengan model-model berbahasa yang terbaik. Kalau begitu, proses biologis mungkin sama untuk semua anak, namun isi bahasa berbeda sesuai faktor-faktor lingkungannya. Anak-anak dirumah-rumah yang miskin berbahasa tidak akan belajar bahasa sebaik anak yang diasuh di lingkungan yang kaya pengalaman berbahasanya.

Menurut Sudarna (2014:28) teori perkembangan dan pemerolehan bahasa ada 3, yaitu:

1. Teori Behavioristik

Salah satu tokoh yang sangat terkenal dalam aliran behavioristic adalah B. F. Skinner. Menurut para behaviorist, respon yang lebih kompleks dipelajari melalui aproksimasi berkelanjutan. Menurut Skinner proses tersebut berlangsung sebagai berikut: respon apapun yang telah mendekati perilaku standar dari suatu komunikasi maka respons tersebut

diberi penguatan atau *reinforcement*. Ketika hal itu sering muncul mendekati perilaku standar maka terus diberi penguat. Dengan cara demikian penguasaan bentuk-bentuk verbal yang sangat kompleks dapat dicapai.

2. Teori Genetik

Menurut teori ini, belajar bahasa lebih merupakan proses instingtif daripada proses imitasi. Semua anak dilahirkan dengan memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa. Menurut teori genetik, bahasa anak pada dasarnya telah terstruktur. Akibatnya, anak memproses tata bahasa disekitarnya, membuat kaidah yang diuji, kemudian merevisi kaidah berdasarkan *feedback* yang diterima. Dengan cara ini pembicaraan anak secara perlahan akan mendekati pembicaraan orang dewasa.

3. Teori Sosiokultural

Teori sosio-kultural menekankan bahwa penguasaan pragmatik merupakan kenyataan yang interaktif. Para pengikut ini menekankan pentingnya lingkungan sosial dimana bahasa tersebut dibutuhkan dan interaksi yang terjadi antara anak dan orang dewasa.

Martinis&Jamillah menjelaskan (2010:140) bahwa para ahli telah mengemukakan tentang teori pemerolehan bahasa pada anak sebagai berikut:

1. Teori koninuitas. Teori kontinuitas menyatakan bahwa dekutan dan celotehan merupakan bunyi-bunyi prekusif yang kemudian menjadi bunyi bahasa yang sebenarnya.

2. Teori Diskontinuits. Menyatakan bahwa anak mengeluarkan celotehan dengan bermacam-macam bunyi tanpa urutan yang khusus dan banyak bunyi-bunyi ini yang kemudian hilang selamanya atau terpendam untuk beberapa saat, kemudian muncullah fase pemerolehan yang urutannya konstan.

3. Teori Nativisme. Teori ini dilandaskan pada kenyataan bahwa seorang anak dapat memperoleh bahasa manapun jika diberi kesempatan, seorang anak sejak lahir telah membawa bekal kodrati yang memungkinkan dia dapat memperoleh bahasa apa pun yang disuguhkan padanya.

Chomsky mengatakan bahasa hanya dapat diperoleh manusia, karena pemeroleh bahasa adalah *specific-specific human capacity*, ini berarti bahwa dalam benak manusia (*mind*) ada prinsip-prinsip restriktif yang menentukan natur bahasa manusia.

Penguasaan bunyi bahasa pada setiap anak-anak berlangsung secara berurutan, yakni dari bunyi yang mudah ke bunyi yang sukar. Dalam penguasaan bunyi-bunyi tersebut anak-anak mengikuti kaidah usaha minimal (*The law of least efforts*). Untuk mengetahui mudah atau sukarnya suatu bunyi, dasar yang digunakan adalah cara artikulasinya dan jumlah fitur distingtif yang ada pada masing-masing bunyi, jika makin sukar artikulasinya dan makin banyak fitur distingtifnya, makin belakangan bunyi itu dikuasai.

Secara umum tahapan-tahapan perkembangan anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Menurut Guntur (dalam Susanto Ahmad 2012 : 75), tahapan perkembangan bahasa sebagai berikut:

1. Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari :

a. Tahap meraban -1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.

b. Tahap meraban -2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.

2. Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan tahap II, yaitu:

a. Tahap-1; holofrasik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.

b. Tahap -2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

3. Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.

4. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Menurut Berko Gleason (dalam Santrock John w, 2007:353) bahasa ditata dan diorganisasikan dengan sangat baik. Organisasi tersebut melibatkan lima system aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor kesehatan, inteligensi, status social ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga. Menurut Syamsu Yusuf (2006:121) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu:

1. Faktor Kesehatan.

Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupan. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus-menerus, maka anak tersebut cenderung akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orang tua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak. Upaya yang dapat ditempuh adalah dengan cara memberikan ASI, makanan yang bergizi, memelihara kebersihan tubuh anak atau secara regular memeriksa anak ke dokter atau puskesmas.

2. Inteligensi.

Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat inteligensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai untelegensi normal atau diatas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang mengalami keterlambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak yang bodoh (Lindgern, dalam E. Hurlock, dalam Yusuf Syamsu 2006). Selanjutnya, Hurlock mengemukakan hasil studi mengenai anak yang mengalami kelambatan mental, yaitu bahwa sepertiga diantara mereka yang dapat berbicara secara normal dan anak yang berada pada tingkat intelektual yang paling rendah, mereka sangat miskin dalam berbahasanya.

3. Status Sosial Ekonomi Keluarga.

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status social ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dari perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi

mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya).

Selanjutnya, Hetzer & Reindorf (dalam E. Hurluck dalam Yusuf Syamsu, 2006) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mmepengaruhi perkembangan bahasa, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin (Sex). Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dengan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria.

2. Hubungan Keluarga. Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orangtua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara orangtua dengan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orangtuanya) memfasilitasi perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan bahasanya.

1. Konsep Bermain dan Permainan

Swartzman menjelaskan bahwa (dalam Patmonodewo, 2000:102) bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu kegiatan yang produktif dan sebagainya. Bekerjapun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dipahami sebagai bekerja; demikian pula anal-anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata

sebenarnya, produktif dan menyenangkan yang sebenarnya.

Selanjutnya dijelaskan juga bahwa permainan akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek kognitif yang sangat membutuhkan pemikiran yang lebih besar untuk dilakukan anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam berhitung.

Menurut James Sully, sebagaimana dikutip oleh Mayke (dalam suyadi 2010:283) menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain. Dan tertawa ada di dalam aktivitas social yang dilakukan bersama sekelompok teman. Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Oleh karena itu, suasana hati dalam diri anak yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu apakah anak tersebut sedang bermain atau tidak.

Untuk itu dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan berulang – ulang tanpa paksaan dan atas inisiatif anak itu sendiri sehingga dari kegiatan bermain tersebut anak akan dapat merasakan gelak tawa yang dilakukan ketika bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Tidak hanya itu dengan bermain juga dapat melatih kreativitas anak dan mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri.

Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson (dalam Yuliani, 2013:146) terdapat enam karakteristik bermain pada anak yang perlu dipahami, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak
Keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan sukarela, bukan paksaan.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasikkan, dan menggairahkan.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
4. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil. Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh dari apa yang ia mainkan.
5. Bermain harus didominasi oleh pemain.
Dalam bermain harus didominasi pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apa pun dari bermainnya.

6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Menurut Fadillah (2014:28) dalam konsep islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkeaktifan dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah. Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak.

Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain diatas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air kemulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

Dalam riwayat yang lain, ‘Umar bin Khatab r.a ia pernah berjalan diatas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main diatas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata “Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “Tentu!”.

Kedua riwayat diatas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik

putra-putrinya hendaknya diselengi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab, memang masa anak ialah masanya bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak terpenuhi kebutuhan tersebut maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, marah, bangga dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Berbagai bahasan mengenai kegiatan bermain, pada umumnya para pakar hanya membedakan atau mengategorikan kegiatan bermain tanpa secara gamblang mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangan dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Menurut Mayke Tedjasaputra (2001:39) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat bermain untuk anak usia dini, yaitu :

1. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Fisik. Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.

Anak juga dapat menyalurkan energi yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

2. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Halus. Saat dilahirkan, seorang bayi tidak berdaya karena ia belum mampu menggunakan anggota tubuh untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya. Tetapi pada usia 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainan yang ada ditempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan(menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan.

Usia sekitar 1 tahun anak sudah dapat memainkan pensil untuk membuat coret-coretan. Usia sekitar 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Dan usia 3 tahun berhasil membuta garis lengkung. Kemudian ketika usia 4 sampai 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometric. Misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain.

3. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek sosial. Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari. Dari sini ia akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakat. Melalui bermain peran atau bermain pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu, ayah) atau guru, pembantu, dokter dan lain-lain. Anak juga belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang

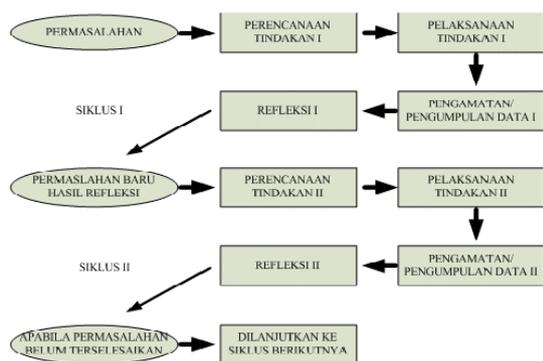
diharapkan seorang anak perempuan atau laki-laki.

Permainan modifikasi **tapak gunung** ini adalah model permainan yang akan mengembangkan kecerdasan bahasa anak usia dini. Permainan ini terinspirasi dari permainan tradisional Tapak Gunung. Tetapi penulis memodifikasi permainan ini agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami untuk anak usia dini, serta sesuai dengan fokus kegiatan yang spesifik pada upaya meningkatkan kecerdasan perkembangan bahasa anak usia dini.

Permainan Modifikasi Tapak Gunung adalah permainan yang di desain khusus atau yang sudah dimodifikasi dimana permainan ini terdapat 8 kotak bermain, dan setiap kotak atau tempat yang tersedia didalam permainan tersebut terdapat stimulasi-stimulasi khusus untuk melatih meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau (*Classroom Action Research/CAR*). Menurut Trianto (2011 : 13) penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa inggris (*Classroom Action Research*), yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian dikelas tersebut.



Sumber : Arikunto (2008)

Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak pada kelompok A usia 4-5 tahun di Pendidikan Anak Usia Dini RA Mutiara yang terdiri dari 10 anak yaitu 4 laki-laki dan 6 anak perempuan. Sementara peneliti melibatkan kolaborator yang langsung merangkap sebagai guru pada kelompok A.

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat rencana tindakan secara sistematis yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran bersama kolaborator, kemudian memberikan tindakan kepada subjek. Selama proses penelitian, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan yang hasilnya dievaluasi secara bersama-sama. Hasil pengamatan dan refleksi tindakan yang telah dilakukan dapat digunakan untuk menganalisis data dan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki perencanaannya pada siklus selanjutnya.

Teknik analisis data dengan triangulasi data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi selama proses tindakan berlangsung sampai selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terlebih dahulu terhadap anak-anak yang akan menjadi subyek penelitian dengan melihat pembelajaran di kelas sehari-hari. Observasi ini dilakukan sebanyak tiga hari yaitu Kamis, Jumat dan Senin tanggal 10, 11, dan 14 Agustus 2017. Sedangkan anak yang diobservasi adalah 10 anak dari kelompok A usia 4-5 tahun pada Radiathul Afdhal Mutiara Ciputat, dimana dalam kegiatan ini peneliti sebagai pengamat.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mencatat nama-nama anak yang akan diobservasi dan menyiapkan lembar untuk mencatat uraian hasil observasi.

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, peneliti mendapatkan data bahwa pengembangan kecerdasan bahasa pada anak kelompok A RA Mutiara sangat beragam karena sebagian besar anak perlu bimbingan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa, dapat dilihat dari :

1. Kurang respon anak kepada pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai tema pada saat itu. Contohnya ketika guru bertanya mengenai macam-macam binatang, hanya beberapa saja yang menjawab.
2. Kurang pengetahuan mengenai tema yang dijelaskan guru, maka anak kurang respon dalam mengajukan pertanyaan ataupun jawaban dengan menggunakan alasannya, contohnya pertanyaan guru mengenai binatang yang hidup di darat? Anak-anak menyebutkan semua hewan yang mereka tahu. Walaupun hewan tersebut hidup di darat / di laut/ di udara.
3. Selain itu, perkembangan dalam pengetahuan simbol anak masih kurang memahami, karena masih banyak anak

yang belum mengerti atau belum paham simbol huruf dan simbol angka.

4. Kurangnya pengetahuan anak terhadap pengenalan bunyi. Anak masih belum memahami bunyi-bunyi yang mereka dengar. Contohnya bunyi suara hewan.

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan refleksi ini hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan dari awal sampai dengan akhir. Dari hasil pengamatan pra siklus didapati perkembangan kecerdasan bahasa anak usia 4-5 tahun di Ra Mutiara, Ciputat sangatlah beragam dan sebagian besar anak masih perlu bimbingan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak agar lebih baik.

Adapun kendala dari terjadinya keberagaman kecerdasan bahasa dan masih perlu adanya bantuan dalam mengembangkan kecerdasan bahasa adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan anak jenuh dan bosan.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi anak, karena guru telah lebih banyak menggunakan lembar kerja siswa dan pembelajaran selalu berada didalam kelas.
3. Kurangnya tahapan guru terhadap pertanyaan yang diajukan anak.
4. Kurangnya motivasi guru terhadap anak untuk dapat mengungkapkan suatu pertanyaan.
5. Kurangnya keterampilan guru dalam membuat media dari sumber belajar yang ada disekitar lingkungan sekolah.
6. Kurangnya respon anak pada pertanyaan yang diajukan guru.

Berdasarkan proses pembelajaran diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian siklus I untuk mengembangkan

kecerdasan bahasa pada anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas bermain modifikasi tapak gunung.

2. Data Siklus I

Peneliti melakukan tindakan siklus I dalam mengembangkan kecerdasan bahasa berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dengan kolaborator pada tahap pra siklus, yaitu :

1. Proses pembelajaran agar menjadi bervariasi, sehingga membuat anak lebih tertarik.
2. Media pembelajaran yang konkrit dan kreatif.
3. Motivasi guru terhadap anak untuk dapat mengungkapkan sesuatu.
4. Memberikan motivasi pada anak untuk bertanya maupun menjelaskan menurut kemampuan anak.

Oleh sebab itu peneliti menyiapkan kegiatan pembelajaran melalui permainan modifikasi tapak gunung yaitu sebagai berikut :

1. Menyiapkan perencanaan program tindakan berupa rencana kegiatan pembelajaran yang telah disusun sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang telah didiskusikan dengan guru kelas sebagai kolaborator pada peneliti ini.
2. Menyiapkan media yang digunakan sesuai dengan tindakan yang akan diberikan dengan media ikan.
3. Menyediakan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar observasi dan kamera untuk dokumentasi.

Dalam tindakan penelitian siklus I ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan yaitu Selasa, Rabu, Kamis, yaitu tanggal 22, 23, 24, Agustus 2017. Kegiatan pembelajaran berjalan seperti biasa yaitu baris-berbaris, bernyanyi, berdoa, salam, kemudia kegiatan awal yaitu menjelaskan tema kegiatan hari itu, tanya jawab

mengenai tema serta kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.

Peneliti mempersiapkan permainan modifikasi tapak gunung. Lalu anak mengikuti permainan sesuai aturan permainan nya. Yaitu dimulai dari anak yang mendapat giliran pertama melempar koin ke dalam karpet permainan, lalu setelah itu peneliti membacakan perintah apa yang terdapat didalam kotak tersebut.



Pada gambar samping, anak sedang melakukan kegiatan permainan modifikasi tapak gununghari pertama dengan indikator kemampuan berkomunikasi



Pada gambar di atas, anak sedang menunjukkan simbol huruf vokal dan angka yang terdapat pada permainan.

Pada siklus I ditemukan peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun yang mulai baik. Anak sudah merespon beberapa pertanyaan yang diajukan guru dengan bantuan maupun tanpa bantuan dan sudah ada yang mengajukan pertanyaan dengan inisiatif sendiri. Serta kosakata yang didapat juga sudah mulai banyak. Anak-anak saling bertanya dan menjawab dengan nada yang masih dibantu guru dalam memberikan jawaban dan ada yang tanpa bantuan guru atau dengan inisiatif sendiri. Dan beberapa anak juga sudah dapat menyampaikan cerita nya sendiri. Guru menggunakan permainan yang menarik perhatian anak sehingga anak menjadi antusias dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Guru menggunakan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak mulai tertarik dan mengikuti bermain tanpa paksaan. Anak-anak sangat antusias dengan permainan modifikasi tapak gunung, karena dalam permainan tersebut anak-anak dapat bermain sambil belajar dan mengenal kecerdasan berbahasa anak pada setiap kotak permainan tersebut.

Hasil observasi Penelitian tindakan siklus 1 dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2

No	Nama	Indikator								Total	Persentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Mar	2	3	2	2	2	3	2	2	18	56%
2	His	2	2	2	2	2	2	1	1	14	44%
3	Fac	2	2	2	2	2	2	2	1	15	47%
4	Bek	2	2	2	1	1	1	1	1	11	34%
5	Fat	2	2	2	2	2	2	1	1	14	44%
6	Kea	3	3	3	3	2	3	3	3	23	72%
7	Ahm	2	2	2	2	2	2	1	1	14	44%
8	Aly	2	2	2	2	2	2	1	1	14	44%
9	Sya	2	2	2	2	2	2	1	1	15	47%
10	Mal	2	2	2	2	1	2	1	2	14	44%

**Hasil observasi siklus I
Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun**

Melalui Permainan Modifikasi Tapak Gunung

Pada pelaksanaan refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan diskusi untuk mengevaluasi kelemahan maupun kekuatan yang ditentukan selama siklus I berlangsung, kemudia hasil refleksi ini akan dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Hasil diskusi dan refleksi antara peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran siklus I telah ditemukan bahwa :

1. Pada pertemuan ke-1, 2, 3, terlihat peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian, khususnya dengan permainan modifikasi tapak gunung.
2. Peneliti kurang memberikan stimulasi-stimulasi perkembangan bahasa anak, sehingga masih ada anak yang belum terlihat pada kemajuan perkembangan bahasa nya.
3. Anak-anak sudah mulai menikmati permainan modifikasi tapak gunung namun ada beberapa anak yang masih malu-malu dan diam saja ketika bermain permainan modifikasi tapak gunung.
4. Langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran ini telah banyak membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan bahasa.

Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai menunjukkan hasil amun belum optimal, maka perlu diadakan tindakan siklus II untuk mencapai target yang diharapkan oleh peneliti dalam mengembangkan kecerdasan bahasa anak usia 4-5 tahun.

3. Data Siklus II

Kegiatan penelitian tindakan siklus II ditemukan perubahan pengembangan kecerdasan bahasa pada anak usia 4-5 tahun yang begitu baik, diliat dari antusias anak dalam melakukan permainan yang diberikan serta antusias dalam menjawab dan melakuakn perintah-perintah yang ada dalam permainan modifikasi tapak gunung. Anak-anak sudah banyak yang berani menjawab serta melakukan kegiatan-kegiatan lainnya yang ada dipermainan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II maka dapat dibuat tabel yang menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa melalui hasil dan nilai persentasi per anak. Hasil persentasi ini dilakukan agar penilaian anak pada lembar observasi dapat dilihat dengan maksimal, sehingga sebagai tanda bukti bahwa penelitian ini berhasil atau tidak, meningkat atau tidak.

Maka dapat dilihat tabel hasil observasi pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Siklus II
Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama	Indikator								Total	Persentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Mar	4	4	3	3	3	3	3	3	26	81%
2	His	4	4	3	3	3	3	3	3	26	81%
3	Fac	4	4	3	3	3	3	3	3	26	81%
4	Bek	3	3	3	3	3	3	2	3	23	71%
5	Fat	3	4	3	3	3	3	3	3	25	78%
6	Kea	4	4	4	4	4	4	4	3	31	97%
7	Ahm	3	4	3	3	3	3	3	3	24	75%
8	Aly	3	4	3	4	3	3	3	3	26	81%
9	Sya	3	4	3	3	3	3	3	3	25	78%
10	Mal	3	4	3	3	3	3	3	3	25	78%

Berdasarkan data diatas dapat dianalisis bahwa kecerdasan bahasa anak usia 4-5 Tahun di R.a Mutiara masih terlihat rendah, dilihat dari hasil rata-rata kelas pada pra siklus hanya mencapai 11 dengan presentase keseluruhan 50% dari 8

indikator yang diujikan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan penelitian siklus I untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikasi tapak gunung.

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui adanya peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikais tapak gunung. Hasil penelitian tersebut pada siklus II terlihat bahwa kemampuan klasifikasi matematika pada anak meningkat terlihat dari pra siklus presentase terendah 25% pada siklus I menjadi 45 %, pada siklus II menjadi 50%, pada siklus I meningkat menjadi 72% dan pada siklus II menjadi 97%. Jika dilihat keseluruhan presentase yang dipeoleh pada penelitian siklus II telah mencapai 80%. Kenaikan tersebut mencapai 10% dari hasil penelitian siklus I. hasil penelitian pada siklus II melebihi dari target yang diharapkan peneliti meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikais tapak gunung di R.a Mutiara telah selesai pada siklus II ini.

Berdasarkan pada hasil presentase data penelitian meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikais tapak gunung yang ditargetkan peneliti, maka penelitian dapat dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan. Meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikais tapak gunung telah terlihat pada siklus I yang memperoleh hasil rata-rata 70% disbanding dengan sebelum diberi tindakan penelitian dari target yang ditentukan 75%. Setelah itu dilakukan tindakan penelitian pada siklus II dengan dibuatnya perencanaan yang baru

dalam kegiatan. Pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan dengan dipeolehnya rata-rata 80%. Hasil ini melebihi target yang diharapkan yaitu 75%. Maka dapat dikatakan bahwa permainan modifikasi tapak gunung dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui permainan modifikasi tapak gunung untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan modifikasi tapak gunung di Ra Mutiara dapat disimpulkan bahwa :

1. Melalui permainan modifikasi tapak gunung, kemampuan bahasa dapat berkembang dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil persentase observasi yang dilakukan peneliti yang meningkat secara signifikan mulai dari pelaksanaan pra siklus yaitu 50 % mengalami peningkatan pada hasil siklus I yaitu 70% dilanjutkan siklus II yaitu 80%. Maka dapat dinyatakan bahwa meningkatkan kecerdasan bahasa melalui permainan modifikasi tapak gunung dapat dikembangkan dengan baik.
2. Kemampuan bahasa melalui permainan modifikasi tapak gunung yaitu hasil observasi anak yang dinilai dalam hal anak mampu berkomunikasi dengan jelas, anak mampu berkomunikasi di depan umum, anak mampu mengenal dan menyebutkan simbol huruf dan angka, anak mampu mengenal dan menirukan berbagai macam bunyi suara hewan

Dengan diterapkannya permainan modifikasi tapak gunung ini, guru juga di tuntut untuk kreatif dengan selalu menciptakan kegiatan bermain yang baru dan disesuaikan dengan keadaan

lingkungan serta sumber belajar dalam perkembangan anak. Kegiatan bermain yang dilakukan terus menerus dan berkelanjutan tersebut dalam proses pembelajaran di Ra Mutiara dapat

meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak, Bawang. 2016. *Pengertian dan Sejarah Engklek Sunda*. (<http://www.anakbawangsolo.org/2013/07/pengertian-dan-sejarah-engklek-sunda.html>) diakses 27 Maret 2017 pukul 16:30.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Morrison, G. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Sujiono, Yuliani N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudarna. 2014. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wijani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Medi.
- Yusuf, S. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakara.
- Yamin, Martinis. Sanan, J.S. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penelitian ini, sehingga dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini di Indonesia.