

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI
(Penelitian pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo,
Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

**Ika Yuliana
14.0304.0030**

**PROGRAM STUDI PG-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI
(Penelitian pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo,
Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

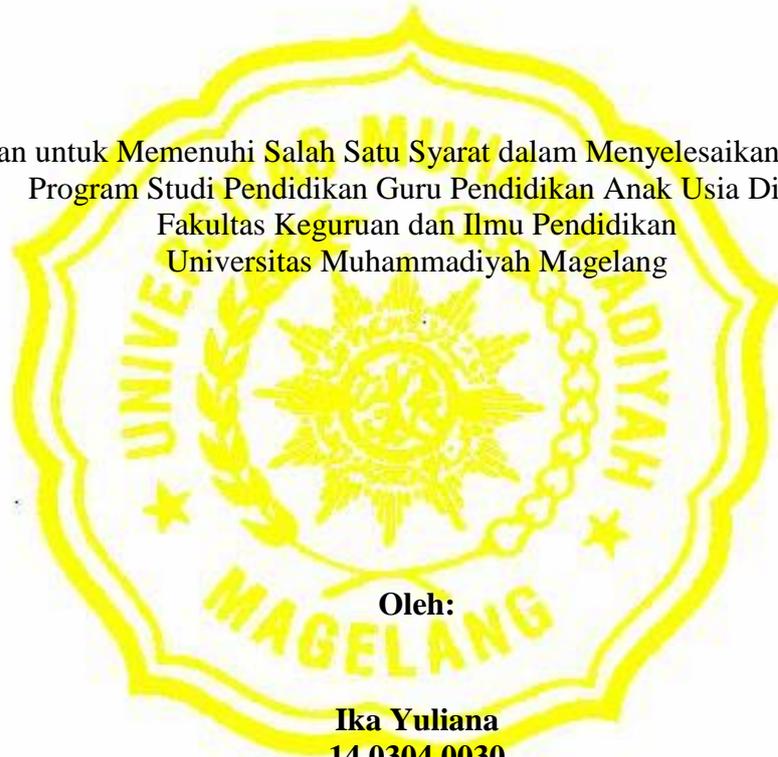


**PROGRAM STUDI PG-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI
(Penelitian pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo,
Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

**Ika Yuliana
14.0304.0030**

**PROGRAM STUDI PG-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Ika Yuliana
14.0304.0030

Dosen Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi.
NIK. 037408185

Magelang, 21 Desember 2018

Dosen Pembimbing II

Febru Puji Astuti, M.Pd.
NIK. 128406099

PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN
KOMUNIKASI ANAK USIA DINI**

Oleh :
Ika Yuliana
14.0304.0030

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

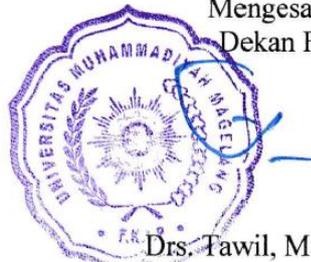
Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Sabtu
Tanggal : 26 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr.Riana Mashar,M.Si.,Psi. (Ketua/Anggota)
2. Febu Puji Astuti, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Astiwi Kurniati, M.Psi. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Ika Yuliana**
N.P.M : 14.0304.0030
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 21 Desember 2018

Peneliti

Ika Yuliana
14.0304.0030

MOTTO

**“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Al-Insyirah:5-6)**

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur ke hadirat Allah SWT,
Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda tercinta Ibu Siti Rokhaniyah dan Ayahanda terkasih Guritno yang senantiasa memberikan do'a restu, dukungan dan suri tauladan yang baik sehingga menghantarkan saya pada keberhasilan dan kebahagiaan yang kuraih saat ini.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang)

Ika Yuliana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan komunikasi anak kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan eksperimen dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design* dengan melakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019 berjumlah 15 anak, teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan instrumen dengan 7 item indikator. Teknik analisis data yang digunakan adalah nonparametrik dengan uji *wilcoxon rank test* menggunakan bantuan SPSS *for windows versi 23.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *wilcoxon rank test* diperoleh nilai t sebesar -3,416 dengan tingkat signifikansi (α) 0,05 sedangkan statistik tabel 0. Hasil perhitungan SPSS terlampir. Berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir diketahui bahwa kemampuan komunikasi pada anak lebih tinggi setelah diberikan perlakuan kegiatan permainan tradisional. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi pada anak. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi “Permainan Tradisional Berpengaruh terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini”, terbukti kebenarannya.

Kata Kunci : *Permainan Tradisional, Kemampuan Komunikasi Anak*

THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES ON EARLY CHILDHOOD COMMUNICATION ABILITY

(Research on Group B Students of RA Muslimat NU, Banjarharjo, Salaman
Subdistrict, Magelang District)

Ika Yuliana

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional games on the communication skills of the children of the group B RA Muslimat NU Banjarharjo, Salaman Subdistrict, Magelang District.

The research was conducted with an experimental design with the type of One Group Pretest-Posttest Design by carrying out initial measurements and final measurements. The subjects in this study were group B RA Muslimat NU Banjarharjo students, Salaman Subdistrict, Magelang District 2018/2019 Academic Year totaling 15 children, the sampling technique used purposive sampling. This study uses instruments with 7 indicator items. The data analysis technique used was nonparametric with the Wilcoxon rank test using SPSS for Windows version 23.00.

The results of the study show that traditional games influence early childhood communication skills. This is evidenced by the results of the Wilcoxon rank test obtained by the t value of -3.416 with a significance level of (a) 0.05 while the table statistic is 0. The results of the SPSS calculation are attached. Based on the results of initial measurements and final measurements, it is known that communication skills in children are higher after being given the treatment of traditional game activities. Thus it can be said that traditional game activities affect communication skills in children. This means that the research hypothesis which reads "Traditional Games Influence the Communication Ability of Early Childhood", proved the truth.

Keywords : Traditional Games, Children's Communication Ability

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan diberikan kesempatan dan kemudahan dalam penelitian di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si. Psi dan Febru Puji Astuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang dengan sabar dan telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, masukan serta dorongan pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

6. Kepala Sekolah, rekan Guru, anak-anak didik serta para Pengurus dan Penyelenggara di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang tulus.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014, atas semangat dan motivasinya bersama-sama menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Magelang ini, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas saran, motivasi serta bantuannya.

Akhirnya dengan kerendahan dan ketulusan hati, penulis mohon saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belumlah sempurna dan masih banyak kekurangan.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya serta praktisi-praktisi pendidikan lain pada khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kemampuan Komunikasi Anak	10
1. Pengertian Komunikasi	10
2. Bentuk-bentuk Komunikasi Anak.....	11
3. Tahap-tahap Kemampuan Komunikasi Anak	16
4. Indikator Kemampuan Komunikasi Anak	19
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Anak	22
6. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Anak	26
B. Permainan Tradisional	29
1. Definisi Permainan Tradisional.....	29
2. Manfaat Permainan Tradisional	32
3. Macam-macam Permainan Tradisional.....	33
C. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Komunikasi Anak	45
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	47
E. Kerangka Pemikiran.....	50
F. Hipotesis Penelitian.....	51

	Halaman
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Rancangan Penelitian	52
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	53
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	54
D. Subyek Penelitian.....	55
E. Metode Pengumpulan Data	58
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Uji Validitas	60
H. Prosedur Penelitian.....	61
I. Metode Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	66
1. Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Kemampuan Komunikasi Anak	66
2. Pemberian Perlakuan dengan <i>Treatment</i> Permainan Tradisional <i>Jamuran, Cublak-cublak suweng</i> dan <i>Sobyong</i>	70
3. Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kemampuan Komunikasi Anak	72
4. Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kemampuan Komunikasi Anak	75
5. Hasil Uji Hipotesis	77
B. Pembahasan.....	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
1. Simpulan Teori.....	87
2. Simpulan Hasil Penelitian	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Rancangan Penelitian.....	52
2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Komunikasi Anak.....	59
3. Jadwal Permainan Tradisional	64
4. Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Komunikasi Anak	67
5. Pencapaian Kemampuan Komunikasi Terendah, Tertinggi dan <i>Mean</i> Pengukuran Awal.....	68
6. Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Komunikasi Anak	73
7. Pencapaian Kemampuan Komunikasi Terendah, Tertinggi dan <i>Mean</i> Pengukuran Akhir	74
8. Hasil Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Komunikasi.....	75
9. Perbandingan Perhitungan Statistik Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir	76
10. Uji Hipotesis Wilcoxon	78
11. Uji Statistik	78
12. Hasil Uji Wilcoxon	80

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1. Kerangka Berfikir	51

DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM	Halaman
1. Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Komunikasi Anak.....	69
2. Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Komunikasi Anak	75
3. Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir	77

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	94
2. Surat Keterangan dari Lembaga	95
3. Surat Keterangan Uji Ahli	97
4. Instrumen Lembar Observasi.....	101
5. Rubrik Penilaian Kemampuan Komunikasi Anak	102
6. Modul Permainan Tradisional	104
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	114
8. Instrumen Penilaian Lembar Observasi Pengukuran Awal	132
9. Instrumen Penilaian Lembar Observasi Pengukuran Akhir	147
10. Uji Perangkat Bertanda Wilcoxon	162
11. Dokumentasi Penelitian	164
12. Buku Bimbingan Penulisan Skripsi	166

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan (Montessori dalam Sujiono, 2009: 2). Oleh karena itu perlu adanya rangsangan dari luar untuk mendukung masa keemasan anak, agar perkembangannya lebih meningkat salah satunya dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Stimulasi yang didapat anak baik secara langsung maupun tidak langsung akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sugiyono, 2009: 102).

Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain, anak akan membutuhkan orang lain sebagai tempat untuk mendapatkan serta memberikan afeksi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut akan terpenuhi apabila anak dapat berperilaku sesuai dengan tuntutan dan harapan masyarakat, sehingga dapat diterima oleh lingkungan. Komunikasi yang dapat dilakukan pada anak usia sekolah adalah tetap masih memperhatikan tingkat kemampuan bahasa anak yaitu

menggunakan kata-kata sederhana yang spesifik, menjelaskan sesuatu yang tidak diketahui atau kurang dipahami oleh anak (Jalaludin, 2004: 21). Pada usia ini, keingintahuan pada aspek fungsional dan prosedural dari objek tertentu sangat tinggi. Hal ini bahwa komunikasi tetap memperlihatkan kemampuan berbahasa anak agar mudah menjalin interaksi sosial dengan lingkungannya.

Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah sifat sosial dan kemampuan bersosialisasi yang dilakukan dengan lingkungan sekitarnya di mana ia akan belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Sifat sosial dan kemampuan bersosialisasi tersebut merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan. Salah satunya yaitu kemampuan komunikasi. Anak yang memiliki kemampuan komunikasi yang menonjol maka ia cenderung lebih baik dan mudah menjalin interaksi sosial dengan lingkungannya (Rachmani dalam Mariyah, 2016: 8).

Komunikasi merupakan upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 2005: 10). Komunikasi adalah sebuah proses interaksi untuk berhubungan dari satu pihak ke pihak lainnya, yang pada awalnya berlangsung sangat sederhana dimulai dengan sejumlah ide-ide yang abstrak atau pikiran dalam otak seseorang untuk mencari data atau menyampaikan informasi yang kemudian dikemas menjadi se bentuk pesan

untuk kemudian disampaikan secara langsung maupun tidak langsung menggunakan bahasa berbentuk kode visual, kode suara, atau kode tulisan.

Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berkomunikasi seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi : (1) ketepatan ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata; (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi: (1) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (2) kesiapan menghadapi pembicaraan maupun gagasan orang lain; (3) kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara; (4) relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu (Nurbiana , 2008 : 3.6).

Hasil observasi atau pengamatan yang penulis lakukan di RA Muslimat NU Banjarharjo, masih saja ada anak yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, seperti: anak belum mampu berbicara dengan baik, belum mampu mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana, belum mampu menyusun kalimat, anak hanya berbicara ketika ditanya oleh guru, anak hampir tidak pernah berbicara dengan teman sebayanya, anak hanya berbicara dengan ibunya saja, anak masih suka menyendiri bahkan terdapat anak yang tidak mau menjawab ketika ditanya oleh gurunya. Padahal dalam usianya, seharusnya anak sudah lancar dalam berkomunikasi. Setelah diidentifikasi, ternyata banyak orang tua yang memberikan *gadget* sepanjang hari kepada anaknya, ada juga orangtua yang melarang anaknya untuk bermain keluar rumah. Kurangnya

berkomunikasi anak tersebut juga bisa terjadi karena beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi, yakni pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang pas dan monoton. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak hanya dengan kegiatan di dalam kelas tanpa melalui sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemerolehan bahasa dan masa bermain anak dengan teman sebayanya.

Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menjadi sarana perwujudan kreativitas bagi anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam atau luar ruangan dengan berbagai macam permainan permainan modern dan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang di masyarakat dan dimainkan kurang lebih dua orang, bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain. Sedangkan permainan tradisional sendiri adalah permainan daerah yang dikenalkan secara turun temurun. Permainan tradisional juga banyak menyimpan manfaat yang dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan anak. Interaksi sosial antar anak juga terdapat dalam permainan tradisional sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak bila dilakukan secara kontinyu dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Permainan-permainan tradisional tergolong sederhana, mudah

dimainkan, serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.

Anak membutuhkan aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, sosial dan emosionalnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan modern maupun tradisional yang menyenangkan untuk anak. Permainan modern yang dapat mengembangkan aspek fisik, sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun antara lain: rubik, teka-teki silang, monopoli, *puzzle*, bermain peran, bermain balok dan berbagai macam permainan modern lainnya, sedangkan permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek fisik, sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun antara lain: dthingklik oglak aglik, bakiak, egrang, petak umpet, engklek, bekelan, jamuran, cublak-cublak suweng, dakon, benthik, sobyong, pasaran dan berbagai macam permainan tradisional lainnya.

Hasil penelitian Kurniati (2011: 13) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Berdasarkan hasil penelitian tersebut,

dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Permainan tradisional mulai jarang diterapkan kepada anak usia dini, guru hanya memberikan kegiatan di kelas tanpa melalui sebuah permainan sehingga kemampuan anak dalam hal bersosialisasi pun jarang terlatih. Solusi yang bisa ditawarkan oleh peneliti dengan permasalahan di atas yaitu dengan memilih dan menggunakan permainan tradisional. Permainan yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional “*jamuran, cublak-cublak suweng & sobyong*”. Permainan tradisional “*jamuran, cublak-cublak suweng & sobyong*” dimaksudkan untuk melatih kemampuan sosial anak terutama dalam hal berkomunikasi. Permainan tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berkomunikasi dengan teman-temannya atau sikap kooperatif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan berikut ini:

1. Pada umumnya, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Penggunaan *gadged* yang berlebihan serta orangtua yang melarang anaknya untuk bermain ke luar rumah menyebabkan kurangnya pemerolehan bahasa dan masa bermain anak dengan teman sebayanya.
2. Kemampuan komunikasi anak belum berkembang dengan optimal yang disebabkan oleh pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton.
3. Permainan tradisional mulai jarang diterapkan kepada anak usia dini, guru hanya memberikan kegiatan di kelas tanpa melalui sebuah permainan sehingga kemampuan interaksi anak dengan teman sebayanya jarang terlatih.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, untuk memfokuskan penelitian terhadap objek yang diteliti, peneliti membatasi permasalahan hanya pada:

1. Kemampuan komunikasi anak belum berkembang dengan optimal yang disebabkan oleh pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton.
2. Permainan tradisional mulai jarang diterapkan kepada anak usia dini, guru hanya memberikan kegiatan di dalam kelas tanpa melalui sebuah permainan sehingga kemampuan interaksi anak dengan teman sebayanya jarang terlatih.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penyusunan penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Apakah Permainan Tradisional berpengaruh terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo, Salaman, Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendiskripsikan Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini pada kelompok B RA Muslimat NU Banjarharjo, Salaman, Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman bagi peneliti dan pendidik untuk mengembangkan, memperbaiki dalam metode pembelajaran. Penelitian ini memberikan salah satu cara untuk mengatasi hambatan pada kemampuan komunikasi anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi Orangtua

Menambah pengetahuan bagi orangtua agar dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki anak terlebih dalam

peningkatan kemampuan komunikasi yang akan selalu dibutuhkan sepanjang kehidupan anak.

b. Manfaat bagi Guru

Sebagai pijakan bagi guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi anak dalam rangka meningkatkan kemampuan komunikasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

c. Manfaat bagi Siswa

Meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan orang lain yang nantinya dapat mempengaruhi kesuksesan seorang anak dalam menjalin hubungan sosial di lingkungannya.

d. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan serta pengalaman bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak melalui permainan tradisional "*jamuran, cublak-cublak suweng dan sobyong*".

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Komunikasi Anak

1. Pengertian Komunikasi

Kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan, (Depdikbud, 1993: 522). Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan dalam Mariyah, 2016: 15).

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama dalam hal pemaknaan (Effendy, 1999: 9). Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Proses komunikasi yang terjadi merupakan proses timbal balik karena si pengirim dan si penerima saling mempengaruhi satu sama lain (Muhammad dalam Mariyah, 2016: 19).

Komunikasi merupakan upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 2005: 10). Komunikasi adalah penyampaian informasi melalui bicara dan bahasa, tekanan, kecepatan, intonasi, kualitas suara, pendengaran dan pemahaman,

ekspresi muka, dan gerak isyarat tangan (Irwin dalam Azimatul, 2014: 6-7).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi yaitu suatu proses penyampaian informasi, pikiran, perasaan, gagasan antara individu dengan individu lain melalui pesan verbal atau non verbal. Kemampuan komunikasi anak ketika mulai memasuki usia TK adalah anak mampu menggunakan banyak kosa kata, pengucapan kata-kata yang jelas, dan anak sudah mulai membentuk suatu kalimat kurang lebih enam sampai delapan kata yang terdiri dari kata kerja, kata depan dan kata penghubung. Kemampuan komunikasi anak tersebut dapat dilatih dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya bermain yang melibatkan banyak orang sehingga memungkinkan anak akan lebih banyak berinteraksi dengan orang lain.

2. Bentuk-bentuk Komunikasi Anak

Kemampuan komunikasi merupakan kecakapan atau kesanggupan penyampaian pesan, gagasan, atau pikiran kepada orang lain dengan tujuan orang lain tersebut memahami apa yang dimaksudkan dengan baik, secara langsung atau tidak langsung.

Komunikasi dibedakan menjadi dua yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal (Liliweri: 1994). Bentuk-bentuk komunikasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan suatu bentuk komunikasi di mana pesan disampaikan secara lisan menggunakan suatu bahasa. Komunikasi verbal adalah suatu proses menyampaikan pesan yang dilakukan secara lisan melalui suatu percakapan oleh dua orang atau lebih sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami. Melalui kata-kata, anak dapat mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal, yaitu : bahasa dan kosakata. Unsur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Bahasa, bahasa mempunyai karakteristik sendiri dan mempunyai suatu struktur hierarki dan pesan/bahasa dapat dibagi menjadi unit terkecil dan analisis. Bahasa anak-anak terdiri dari kalimat yang terdiri dari elemen terkecil seperti kata dan suara, kedua hal tersebut dapat dikombinasikan menjadi suatu ucapan. Bahasa yang baik yaitu bahasa yang diproduksi dan dapat dimengerti menjadi suatu kesatuan kalimat yang utuh. Jadi, kemampuan berbahasa adalah kemampuan seorang individu untuk membuat kata-kata atau suara-suara yang dikombinasikan menjadi suatu ucapan/ suatu kesatuan kalimat utuh yang dapat

dimengerti oleh dirinya sendiri dan oleh individu lain di sekitarnya.

Menurut para ahli, ada tiga teori yang membicarakan sehingga orang bisa memiliki kemampuan berbahasa. Teori pertama disebut *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh seorang ahli psikologi behavioristik yang bernama B. F. Skinner (1957). Teori ini menekankan unsur rangsangan (stimulus) dan tanggapan (*response*) atau lebih dikenal dengan istilah S-R. Teori ini menyatakan bahwa jika satu organisme dirangsang oleh stimuli luar, orang cenderung akan memberikan reaksi. Anak-anak mengetahui bahasa karena anak diajarkan oleh orang tuanya atau meniru apa yang diucapkan oleh orang lain.

Teori kedua ialah teori kognitif yang dikembangkan oleh Noam Chomsky. Menurutnya kemampuan berbahasa yang ada pada manusia adalah pembawaan biologis yang dibawa dari lahir.

Teori ketiga disebut *Mediating theory* atau teori penengah. Dikembangkan oleh Charles Osgood. Teori ini menekankan bahwa manusia dalam mengembangkan kemampuannya berbahasa, tidak saja bereaksi terhadap rangsangan (stimuli) yang diterima dari luar, tetapi juga dipengaruhi oleh proses internal yang terjadi dalam dirinya.

Kosakata, kosakata merupakan hal penting dalam kegiatan berkomunikasi. Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh

(terdapat dalam) suatu bahasa yaitu unsur-unsur bawahan kosakata yang meliputi kata, idiom, ungkapan, dan istilah. Karakteristik anak usia 3-4 tahun mulai menguasai kira-kira 1.250 kata dan terus bertambah seiring bertambahnya usia, mulai mampu berpartisipasi dalam percakapan, mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi, mulai mengucapkan kalimat dengan jumlah kata lebih dari 4 dan mulai mampu mengarang cerita/imajinatif (Seefeldt dkk, 2008: 74).

b. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk non verbal, tanpa kata-kata. Komunikasi non verbal adalah kumpulan isyarat, gerak tubuh, intonasi suara, sikap dan sebagainya, yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi tanpa kata-kata. Komunikasi nonverbal juga disebut bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*). Ahli antropologi mengungkapkan bahwa sebelum kata-kata ditemukan, komunikasi terjadi melalui gerakan badan atau bahasa tubuh (*body language*). Komunikasi non verbal dapat berupa:

Bahasa Tubuh, bahasa tubuh yang berupa raut wajah, gerak kepala, gerak tangan, gerak-gerik tubuh mengungkapkan berbagai perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak dan sikap orang.

Tanda, dalam komunikasi non verbal tanda mengganti kata-kata, misalnya, bendera, rambu-rambu lalu lintas darat, laut, udara, aba-aba dalam olahraga.

Tindakan atau perbuatan, tindakan atau perbuatan ini sebenarnya tidak khusus dimaksudkan mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna. Misalnya, menggebrak meja dalam pembicaraan, menutup pintu keras-keras pada waktu meninggalkan rumah, menekan gas mobil kuat-kuat. Semua itu mengandung makna tersendiri.

Objek, objek sebagai bentuk komunikasi non verbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti tertentu. Misalnya, pakaian, aksesoris dandan, rumah, perabot rumah, harta benda, kendaraan, hadiah.

Komunikasi merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua bentuk komunikasi anak yaitu komunikasi verbal ataupun non verbal. Bentuk komunikasi yang difokuskan dalam penelitian ini adalah komunikasi verbal karena di dalam penelitian ini anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kata-kata dan kosakata anak. Melalui kata-kata anak dapat mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Komunikasi verbal dapat dikembangkan

melalui permainan-permainan yang di dalamnya terdapat banyak interaksi, misalnya bermain kelompok, bermain peran, bermain balok dan lain sebagainya.

3. Tahap-tahap Kemampuan Komunikasi Anak

Bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Semenjak anak masih bayi sering kali dengan menggunakan bahasa tubuh untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Namun hal tersebut kurang dimengerti oleh orang dewasa apa yang dimaksud oleh anak. Oleh karena itu baik bayi maupun anak kecil selalu berusaha agar orang lain mengerti maksudnya. Hal ini yang mendorong orang untuk belajar berbicara dan membuktikan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang paling efektif dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi yang lain yang dipakai anak sebelum pandai berbicara (Chomsky dalam Dardjowidjojo, 2010).

Kemampuan anak dalam berbahasa mengalami perkembangan secara bertahap. Terdapat beberapa tahap perkembangan keterampilan berkomunikasi (Hildayani, 2008), antara lain :

- a. Pada usia bayi, anak bicara dalam bahasa tangis.
- b. Pada usia 6 minggu hingga 3 bulan, anak mulai mengembangkan sistem komunikasinya menjadi ocehan tanpa arti yang jelas.
- c. Pada usia 6 hingga 10 bulan, anak mulai *babbling* atau mengeluarkan suara mirip suku kata.

- d. Pada usia 12 bulan, anak telah dapat mengucapkan kata pertamanya dan tak lama setelah itu mereka telah menggabungkan dua kata untuk berkomunikasi.
- e. Pada usia 24 bulan, anak telah dapat melakukan komunikasi dengan kalimat sederhana.
- f. Pada usia 36 bulan, anak telah mampu menceritakan tentang kejadian yang dialaminya.
- g. Pada usia 4 hingga 6 tahun, anak telah mampu berbicara dan berbahasa selayaknya orang dewasa.

Terdapat beberapa tahapan perkembangan awal ujaran atau komunikasi anak, yaitu tahap penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional (Suhartono, 2005: 49). Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap penamaan, pada tahap ini anak mengasosiasikan bunyi-bunyi yang pernah di dengarnya dengan benda, peristiwa, situasi, kegiatan, dan sebagainya yang pernah dikenal melalui lingkungannya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata atau frase. Kata-kata yang diujarkannya mengacu pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

Tahap telegrafis, pada tahap ini anak mampu menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya

dengan makna. Ujaran tersebut sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, ujaran anak sejenis ini disebut juga telegrafis.

Tahap transformasional, pada tahap ini anak sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat, yang termasuk pada tahap ini yaitu anak berumur lima tahun.

Tahap perkembangan komunikasi yang harus dicapai pada anak umur empat sampai enam tahun adalah pembicaraan yang diucapkan anak lebih lama dan lebih kompleks, kata-kata yang diucapkan saling berhubungan, dan anak sudah mulai luwes untuk menyesuaikan gaya bicaranya ketika anak berkomunikasi dengan orang yang lebih muda atau yang lebih tua (Mussen dalam Azimatul, 2014: 23).

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan berbicara (berkomunikasi) anak usia TK (5-6) tahun berada pada tahap transformasional. Pada tahap tersebut anak sudah dapat berani bertanya, menyuruh, menyanggah, menginformasikan sesuatu serta berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

Dengan melihat tahapan-tahapan perkembangan bicara (komunikasi) pada anak tersebut maka anak harus selalu mendapat

stimulus sesuai dengan tahap usianya agar kemampuan komunikasi berkembang sesuai dengan tugas perkembangan bahasanya. Salah satunya dengan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak, kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan kelompok, di dalam permainan kelompok memungkinkan anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya secara bertatap muka, sehingga dapat melatih kemampuan sosial anak terutama dalam hal berkomunikasi.

4. Indikator Kemampuan Komunikasi Anak

Anak usia 4-6 tahun mempunyai karakteristik berbicara (berkomunikasi) yang diindikasikan dengan kemampuan sebagai berikut (Dhieni, 2007: 3.9):

- a. Kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik
- b. Melaksanakan 2-3 perintah lisan secara berurutan dengan benar
- c. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami
- d. Menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya
- e. Menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi
- f. Menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan
- g. Membandingkan dua hal
- h. Memahami konsep timbal balik
- i. Menyusun kalimat
- j. Mengucapkan lebih dari tiga kalimat

k. Mengetahui tulisan sederhana

Hasil penelitian Lohan yang dimuat dalam (Mariyah, 2016) mengemukakan tentang indikator kemampuan berbicara (berkomunikasi) anak usia 5 dan 6 tahun sebagai berikut:

- a. Suka berbicara dan umumnya berbicara kepada seseorang
- b. Tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas
- c. Banyak bertanya
- d. Tata bahasa akurat dan beralasan
- e. Menggunakan bahasa yang sesuai
- f. Dapat mendefinisikan dengan bahasa yang sederhana
- g. Menggunakan bahasa dengan agresif
- h. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan

Sedangkan kemampuan berkomunikasi menurut buku panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak yang dimuat dalam Azimatul (2014: 20) terdiri dari beberapa hal yaitu: berbicara dengan baik dan sopan, menyampaikan pesan dengan runtut, menceritakan kejadian yang dialami, bercerita di depan kelas, mendengarkan orang yang sedang berbicara, memanggil dan menyapa teman sebaya, dan mengambil pola pergiliran bicara. Berdasarkan kutipan tersebut maka dapat dinyatakan komunikasi dua arah merupakan sarana anak belajar untuk berinteraksi dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya

selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan berteman dan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif.

Kemampuan berkomunikasi seperti yang telah disebutkan di atas dapat dinyatakan bahwa komunikasi memiliki aturan atau pedoman yang digunakan untuk mendapat respon positif. Kemampuan berkomunikasi tersebut menekankan bahwa saat terjadi komunikasi yang baik maka lawan bicara dapat memberikan respon. Respon tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi interaksi selanjutnya. Ketika anak menceritakan hal yang menarik kepada temannya tetapi anak tidak dapat menceritakan dengan runtut atau berbicara sopan, respon lawan bicara seperti yang tidak diharapkan oleh anak tersebut. Hal ini merugikan bagi anak karena kemampuan berkomunikasi buruk akan menghambat keterampilan sosial selanjutnya.

Indikator keterampilan berkomunikasi pada anak sebagai inti dari kemampuan interaksi sosial menurut buku panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak yang dimuat dalam Azimatul (2014: 23) adalah : anak menyapa teman apabila bertemu, anak dapat berkomunikasi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran, anak mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, anak mendengarkan penjelasan pendidik, anak bertanya pada pendidik dalam kegiatan pembelajaran, anak mendengarkan orang yang sedang berbicara, anak dapat menceritakan apa yang anak rasakan.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berbicara (berkomunikasi) dalam penelitian ini adalah anak mampu berbicara dengan lancar, menggunakan bahasa yang benar, berani tampil di depan kelas, mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, mendengarkan orang yang sedang berbicara, mampu menulis sederhana dan senang bertanya. Indikator kemampuan berkomunikasi anak tersebut dapat dilatih dengan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, misalnya bermain yang di dalamnya terdapat banyak iringan nyanyian, banyak dialog-dialog tertentu dan banyak pertanyaan-pertanyaan yang harus diberikan dan dijawab oleh anak. Sehingga hal tersebut dapat melatih anak untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Anak

Perkembangan kemampuan komunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: latar belakang budaya, ikatan kelompok atau grup, intelegensi, dan hubungan keluarga (Yusuf dalam Mariyah, 2016). Penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

Latar belakang budaya, interpretasi suatu pesan akan terbentuk dari pola pikir seseorang melalui kebiasaannya, sehingga semakin sama latar belakang budaya antara komunikator dengan komunikan maka komunikasi semakin efektif.

Ikatan kelompok atau grup, nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sangat mempengaruhi komunikasi pada anak

Intelegensi, semakin cerdas seorang anak, maka semakin cepat pula anak itu menguasai keterampilan berkomunikasi.

Hubungan keluarga, hubungan keluarga yang dekat dan hangat akan lebih mempercepat keterampilan komunikasi pada anak daripada hubungan keluarga yang tidak akrab.

Terdapat dua faktor yang berperan dalam pengembangan komunikasi pada anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Roger dalam Azimatul, 2014: 16-19). Kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak. Faktor internal dapat berupa:

Faktor intelegensi, anak yang intelegensinya tinggi akan memperlihatkan superioritas linguistik, baik dari segi kuantitas maupun dari segi kualitas.

Faktor jenis kelamin, anak perempuan melibahi anak laki-laki dalam aspek bahasa. Namun, perbedaan jenis kelamin ini akan berkurang selaras dengan bergulirnya fase perkembangan dan bertambahnya usia, sehingga akhirnya perbedaan ini hilang.

Faktor perkembangan motorik, tertundanya perkembangan bahasa atau keterlambatan merupakan hal yang lumrah pada saat anak mengalami perkembangan motorik dengan cepat.

Faktor kondisi fisik, berhubungan dengan perkembangan anak serta gangguan penyakit yang berpengaruh pada kelancaran kerja indera. Misalnya, anak cacat, atau anak yang kondisi fisiknya lemah.

Faktor kesehatan fisik, sangat berhubungan dengan perhatian keluarga terhadap jenis makanan yang dikonsumsi, kesehatan indera, serta kesehatan rongga hidung yang berpengaruh besar pada daya ingat anak.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang memengaruhi diluar diri anak. Faktor eksternal dapat berupa:

Faktor keluarga, anak memperoleh tempat yang membuatnya dapat memahami bunyi bahasa yang tepat, dapat menyimak dengan baik. Keluarga yang memotivasi anak menyediakan lingkungan bahasa yang sesuai, maka anak akan lebih maju. Para psikolog menyatakan bahwa faktor lingkungan memiliki peran penting terhadap perkembangan bahasa anak (Farmawati, dalam Azimatul 2014: 17). Anak dapat menstransfer bahasa dari kelompoknya, begitu pula sebaliknya. Terkadang anak menguasai puluhan kata dan memahami maknanya dengan baik, tetapi dia

tidak mampu menggunakan sejumlah kata yang membingungkan itu, anak hanya menggunakan beberapa buah kata saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang yang ada disekitarnya.

Faktor perbedaan status sosial ekonomi, pengaruh faktor sosial ekonomi terhadap kemampuan komunikasi anak bersifat relatif. Orangtua dari tingkat sosial dan ekonomi yang tinggi tidak menjamin anaknya untuk memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Orangtua dari status sosial ekonomi yang tinggi yang memiliki kesibukan yang luar biasa sehingga lebih banyak membiarkan anaknya berinteraksi dengan fasilitas yang tersedia akan mengakibatkan kemampuan verbal anak tersebut kurang berkembang.

Faktor sosial ekonomi akan mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengaruh yang langsung berkaitan dengan penyediaan lingkungan yang dapat menstimulasi fungsi pengamatan anak. Orangtua dengan status sosial ekonomi yang baik, dapat memberikan perhatian terhadap kebutuhan anak dan menyediakan berbagai fasilitas yang baik seperti mainan atau buku-buku bergambar yang bersifat edukatif. Fasilitas tersebut dapat menjadi stimulator bagi pengembangan komunikasi anak. Pengaruh yang tidak langsung dari status sosial ekonomi terhadap kemampuan

komunikasi, adalah berkaitan dengan penyediaan nutrisi yang memadai bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk fungsi persyarafan dalam otak, sehingga anak mampu menerima rangsangan dengan baik secara auditori, visual, maupun kinestetik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang akan mempengaruhi kemampuan komunikasi anak. Selain faktor dari diri dalam anak, faktor lingkungan juga akan berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak. Dengan pemberian rangsangan yang baik oleh orangtua dan lingkungan, fasilitas yang cukup memadai maka anak akan lebih berkembang kemampuan komunikasinya. Salah satu upaya yang dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak tersebut dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap usianya, misalnya dengan permainan-permainan yang melibatkan banyak orang sehingga interaksi anak akan terlatih.

6. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Anak

Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak (Jamaris, 2006: 30), aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Kosakata, seiring dengan perkembangan anak maka kosa katapun akan berkembang. Anak mengembangkan kosa katanya dapat melalui interaksi dengan lingkungannya.

Sintaksis (tata bahasa), walaupun belum diajari namun anak-anak pasti mampu mempelajari dengan interaksi apa yang dilihat dan didengar dilingkungannya dengan susunan kalimat yang baik.

Semantik, merupakan menggunakan kata sesuai tujuannya. Maksudnya dalam perkembangan usia ini anak sudah dapat mengekspresikan keinginan dan penolakannya tanpa didasari faktor orang lain, yakni muncul dari dirinya sendiri.

Fonem, anak dalam usia ini sudah mampu merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti, misalnya I, b,u menjadi Ibu.

Ada beberapa aspek pembentukan bahasa anak yaitu, aspek fonologi, aspek morfologis, aspek sintaksis, aspek semantik dan aspek pragmatik (Liliweri, 1994). Aspek-aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Aspek fonologi, berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa bagian terkecil dari sistem bunyi tersebut dikenal dengan nama fonem yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga satu tahun.

Aspek morfologis, morfologi berkenaan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa. Bagian kecil dari berbahasa tersebut dikenal dengan istilah morfem sebagai contoh anak yang masih kecil mengucapkan kata “mam” yang artinya “makan”. Dengan cara yang tepat anak mempelajari sebuah kata dan mengubahnya dengan cara

yang benar dengan menggunakan kata-kata jamak, awalan dan imbuhan, menggunakan kata yang memberi penjelasan pertambahan dan perbedaan, menggunakan kata kerja. Pada anak usia empat tahun biasanya sudah bisa menggunakan bentuk kata jamak secara baik tanpa kesalahan, penggunaan imbuhan, pertambahan – perbedaan, dan kata kerja.

Aspek sintaksis, meletakkan berbagai kata sekaligus menjadi kalimat-kalimat yang memiliki tata bahasa yang tepat. Pada dua tahun pertama anak tidak melibatkan kata sandang, sifat maupun kata keterangan di dalam berkomunikasi. Dengan bertambahnya usia anak seiring dengan perkembangan di dalam berbahasa mulai melibatkan komponen fonologi maupun morfologi lebih banyak perbendaharaan/ mengucapkan 3-4 kosa kata. Pada usia 3 tahun anak menggunakan banyak kosa kata dan tanda tanya “apa”, “siapa”, sedangkan pada usia 4 tahun anak mulai pandai bercakap-cakap, seperti memberi nama, usia, alamat, dan sudah mulai memahami waktu.

Aspek semantik (arti bahasa), semantik dari bahasa Yunani: *semantikos*, memberikan tanda, penting; dari kata *sema*, tanda, adalah cabang linguistik yang mempelajari arti/makna yang terkandung pada suatu bahasa, kode, atau jenis representasi lain. Dengan kata lain, semantik adalah pembelajaran tentang makna.

Aspek pragmatik, dalam hal ini anak akan menggunakan bahasa dalam konteks yang tepat dan untuk apa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi kemampuan komunikasi anak. Seiring dengan perkembangan anak maka kemampuan komunikasi anak akan berkembang. Namun kemampuan masing-masing anak berbeda-beda, hal ini dapat dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu dari faktor dalam diri anak maupun faktor dari lingkungan. Anak yang memiliki kemampuan komunikasi lebih tinggi daripada temannya bisa juga dikarenakan anak itu memiliki kesempatan untuk berkomunikasi lebih banyak dibandingkan temannya yang lain. Bisa juga karena kognisi maupun intelegensi setiap anak ketika menangkap suatu hal yang baru berbeda-beda kecepatannya. Oleh karena itu, setiap anak perlu dilatih agar lebih terampil dalam berkomunikasi. Kemampuan komunikasi dapat dilatih dengan berbagai macam kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Misalnya bermain kelompok, bermain peran, bermain balok dan lain sebagainya.

B. Permainan Tradisional

1. Definisi Permainan Tradisional

Pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh

dua orang lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya (Hurlock, 1978: 325).

Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggungjawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Dharmamulya, 2008: 2).

Permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang (Wahyuningsih dalam Kurniati, 2011: 25).

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu (Perdani, 2014: 132). Permainan tradisional umumnya bersifat

rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya mengkonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat, seperti : pasaran yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan (Perdani, 2014: 132).

Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang (Rahmawati dalam Kurniati, 2011: 27). Permainan tradisional adalah segala sesuatu perbuatan baik menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan diri (Soepandi dalam Kurniati, 2011: 27).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu yang dapat menimbulkan perasaan senang dan juga dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu. Permainan tradisional merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional juga merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi terutama

kemampuan berkomunikasi, di dalam permainan tradisional banyak permainan yang diiringi dengan berbagai nyanyian, banyak dialog-dialog tertentu dan dimainkan dengan dua orang lebih atau secara berkelompok secara tatap muka sehingga keadaan ini memungkinkan anak untuk banyak berinteraksi dengan teman bermainnya.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan mempunyai kedudukan yang penting, baik dalam melatih pancaindera maupun mendukung tumbuhnya budi pekerti (Dewantara, 1962: 244). Salah satu permainan yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional, khususnya berbagai permainan tradisional Jawa dapat mengembangkan ketelitian, kecekatan, perhitungan, kekuatan, serta keberanian. Berdasarkan pernyataan tersebut maka permainan tradisional dapat dikatakan sangat potensial untuk dikembangkan pada era sekarang karena esensi dan manfaatnya tidak kalah dengan permainan modern (Dewantara, 1962: 242).

Permainan anak secara langsung akan diterima dengan senang hati, anak dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka tanpa paksaan, sehingga anak mempunyai rasa percaya diri. Permainan juga melatih jasmani dan rohani anak, melatih kecekatan, melatih ketajaman berpikir, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan, melatih anak-anak untuk bisa menguasai diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap

yang tepat dan bijaksana, bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap waspada menghadapi semua keadaan (Purwaningsih dalam Kurniati, 2011: 30).

Ada beberapa manfaat permainan tradisional (Siagawati, 2006 : 55) diantaranya sebagai berikut :

- a. Manfaat untuk aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan.
- b. Manfaat untuk aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berfikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi, serta perasaan irama.
- c. Manfaat untuk aspek sosial, yang meliputi kerjasama, keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

Beberapa penjelasan dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya kemampuan berkomunikasi.

3. Macam-macam Permainan Tradisional

Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai

melakukan kegiatan sehari-hari (Pontjopoetro, 2006: 61). Tiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda. Permainan anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, diantaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari tiap daerah.

Permainan tradisional dikategorikan ke dalam tiga pola permainan antara lain permainan tradisional dengan bernyanyi, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan tradisional dengan olah pikir (Dharmamulya, 2008: 9). Khususnya di Jawa, ketiga kategori permainan tradisional tersebut masing-masing telah memiliki jenis dan macam yang amat beragam. Jenis permainan yang termasuk pada kategori permainan tradisional dengan bernyanyi di Jawa antara lain, *ancak-ancak alis*, *bethet thing-thong*, *bibi-bibi tumbas timun*, *cacah bencah*, *cublak-cublak suweng*, *dhingklik oglak-aglik*, *dhoktri*, *epekepek*, *gajah talena*, *gatheng*, *genukan*, *gowokan*, *jamuran*, *koko-koko*, *kucing-kucingan*, *nini thowok*, *sliring gending*, dan lain-lain (Dharmamulya, 2008: 9). Sedangkan jenis permainan tradisional dengan banyak dialog di Jawa antara lain, *sobyong*, *pasaran*, *telepon-teleponan* dan lain-lain. Permainan-permainan tersebut dimainkan dengan iringan berbagai nyanyian dan dialog tertentu.

Jenis permainan pada kategori kedua adalah permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik. Yang termasuk dalam jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *anjir, engklek, bengkat, benthik, dekepan, dhing-dhingan, dhukter, dhul dhulan, embek-embekan, jeg-jegan, jirak, layung, pathon, patil lele*, dan lain-lain (Dharmamulya, 2008: 9). Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori kedua ini dimainkan dengan lebih banyak melibatkan aktivitas fisik serta kegiatan mengadu ketangkasan. Kategori ketiga permainan tradisional ini meliputi jenis-jenis permainan tradisional dengan olah pikir. Kategori tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pada jenis ini tidak banyak melibatkan aktivitas fisik namun lebih banyak melibatkan aktivitas penalaran, kognitif maupun daya pikir. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *bas-basan sepur, dhakon, mul-mulan, macanan*, dan lain-lain (Dharmamulya, 2008: 9).

Banyaknya jenis dan ragam permainan tradisional akan semakin menambah referensi dalam memunculkan variasi kegiatan bermain yang berkualitas dan bernilai edukatif bagi anak usia dini. Kegiatan dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan atau meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Dalam meningkatkan aspek kecerdasan sosial emosional, yakni kemampuan sosial yang secara khusus dikerucutkan pada kemampuan

berkomunikasi anak usia dini, maka permainan tradisional dinilai sangat tepat.

Permainan tradisional sangat beragam memerlukan sebuah pemfokusan yang bertujuan agar masing-masing permainan tradisional yang dipilih lebih terfokus dan lebih mudah dioptimalkan. Salah satu permainan yang termasuk pada kategori permainan tradisional dengan bernyanyi di Jawa yaitu *jamuran dan cublak-cublak suweng* sedangkan salah satu permainan tradisional dengan banyak dialog di Jawa yaitu *sobyong*. Peneliti memilih permainan *jamuran, cublak-cublak suweng, dan sobyong* karena di dalam permainan ini terdapat iringan nyanyian dan beberapa dialog tertentu. Nyanyian yang terdapat di dalam permainan tersebut dapat menjadikan anak lebih semangat dalam bermain karena pada dasarnya anak usia dini lebih senang bernyanyi, sedangkan dialog yang terdapat di dalam permainan tersebut juga dapat melatih interaksi anak dengan teman sebaya khususnya dalam berkomunikasi. Komunikasi yang ada di dalam permainan tersebut dapat berupa komunikasi verbal maupun non verbal. Permainan *jamuran, cublak-cublak suweng dan sobyong* dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Jamuran

Jamuran berasal dari kata jamur yang diberi akhiran –an. Jamur berarti cendawan, yaitu suatu tumbuhan hidup yang umumnya berbentuk bulat. Permainan *jamuran* ini

memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat. Pernyataan tersebut dikarenakan kenyataan, dimana permainan *jamuran* dilakukan dengan cara membuat lingkaran menyerupai jamur. Permainan *jamuran* ini juga tidak memerlukan berbagai perlengkapan kecuali sebidang tanah untuk melakukan permainan tersebut (Dharmamulya, 2008:83).

Permainan *jamuran* ini adalah permainan yang sangat populer di Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta (Dharmamulya, 2008:83). Anak-anak biasa melakukan permainan *jamuran* ini pada sore atau malam hari pada saat bulan purnama. Tempat untuk melakukan permainan *jamuran* ini juga bisa di halaman rumah, halaman sekolah atau tempat lainnya tergantung jumlah pemain.

Permainan *jamuran* ini tidak membatasi jumlah pemain, biasanya berkisar antara 4-12 anak (Dharmamulya, 2008: 83). Sedangkan batasan umur pemain *jamuran* juga tidak dibatasi, anak kecil pun dapat ikut serta meskipun hanya sebagai pemain pupuk bawang atau *bawang kothong* (Dharmamulya, 2008: 83). *Jamuran* juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain serta dapat dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Adapun lagu pengiring permainan tradisional “*jamuran*” sebagai berikut:

Jamuran ya ge ge thok

Jamur apa ya gege thok

Jamur gajih mberjijih sak ara ara

Sira badhe jamur apa? Jamur apa?

Ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Jamuran*, antara lain :

- 1) Langkah pertama adalah membentuk kelompok, setelah itu dilakukan pengundian untuk menentukan pemain yang “*dadi*” dan pemain yang “*mentas*”.
- 2) Pemain “*mentas*” akan membentuk lingkaran mengelilingi pemain “*dadi*” yang berada di tengah lingkaran.
- 3) Para pemain menyanyikan lagu *Jamuran* sambil bergerak berputar mengelilingi pemain “*dadi*”.
- 4) Setelah terakhir (*semprat-semprit jamur apa?*), maka para pemain “*mentas*” berhenti berputar dan pemain “*dadi*” akan ditanya memilih jamur apa dan wajib menjawab.
- 5) Jawaban bisa beraneka ragam, misalnya *jamur let uwong, jamur lot kayu, jamur parut, jamur kendhil, jamur kethek menek, jamur gagak*, dan lain-lain.
- 6) Para pemain “*mentas*” harus melakukan aktivitas yang sesuai dengan jawaban, misalnya *jamur kethek menek* maka pemain “*mentas*” harus menirukan gerakan kera sedang memanjat.
- 7) Apabila ada salah satu pemain “*mentas*” ada yang tidak dapat melakukan sesuai ketentuan maka pemain tersebut harus

menjadi pemain “*dadi*”, begitu seterusnya (Dharmamulya, 2008: 84).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *jamuran* sebagai sarana untuk melatih anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya khususnya dalam hal berkomunikasi, karena dalam permainan ini terdapat iringan nyanyian yang menyenangkan bagi anak, terdapat beberapa dialog tertentu dan terdapat banyak jumlah pemain sehingga banyak interaksi sosial yang didapatkan melalui permainan *jamuran*. Dengan ini peneliti mengharapkan jika permainan *jamuran* dilakukan secara kontinyu, dapat melatih interaksi sosial anak terutama dalam berkomunikasi.

b. Cublak-cublak Suweng

Permainan ini dikenal pula dengan nama *cublak-cublak suweng*. Permainan *cublak-cublak suweng* ini pada mulanya berasal dari beberapa istilah unik yaitu yang *dicublak-cublak* (ditonjok-tonjokkan) adalah *suweng* atau *subang*, yang terbuat dari tanduk dan biasa disebut *uwer*. Pernyataan di atas menjelaskan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* ini akan memerlukan perlengkapan berupa *suweng* atau *subang*, namun apabila *suweng* atau *subang* ini sulit didapat maka dapat diganti dengan kerikil atau biji-bijian (Dharmamulya, 2008: 57).

Permainan *cublak-cublak suweng* ini hidup dan berkembang di pelosok Jawa Tengah dan Yogyakarta (Dharmamulya, 2008: 57). Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan ini biasa dimainkan pada sore atau malam hari saat bulan purnama dan dilakukan di halaman rumah maupun di *emper* (teras rumah). Permainan *cublak-cublak suweng* ini dimainkan oleh 5-7 anak (Dharmamulya, 2008: 57).

Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan saat bermain *cublak-cublak suweng*:

- 1) Langkah pertama adalah membentuk kelompok, langkah selanjutnya yaitu menentukan siapa yang "*dadi*" dan siapa yang berstatus "*mentas*" dengan melakukan undian.
- 2) Anak yang berstatus "*dadi*" maka dia harus duduk *timpuh* dan telungkup di tanah, sedangkan anak-anak yang berstatus "*mentas*" mereka akan duduk mengelilingi anak yang berstatus "*dadi*".
- 3) Anak-anak yang berstatus *mentas* salah satunya akan menjadi "*embok*" (yang bertugas memegang *uwer*).
- 4) Anak-anak "*mentas*" meletakkan kedua belah tangan pada punggung anak yang "*dadi*" sambil menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng*, para pemain "*mentas*" secara berurutan memindahkan *uwer* dari tangan ke tangan sampai lagunya

selesai. Berikut lagu pengiring permainan “*cublak-cublak suweng*”

Cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter

Mambu ketundung gudhel, Pak Gempo lirak-lirik

Sapa mau seng delekke, sir-sir pong dele gosong

Sir-sir pong dele gosong

- 5) Setelah sampai pada lirik “*sir-sir pong*” para pemain “*mentas*” menggenggam tangannya sambil melakukan gerakan menyisir gula.
- 6) Pemain yang “*dadi*” harus menebak siapa atau di tangan mana *uwer* itu berada, apabila berhasil menebak maka pemain “*mentas*” yang memegang *uwer* akan menjadi pemain “*dadi*”, namun apabila tidak berhasil maka pemain yang “*dadi*” harus “*dadi*” lagi pada putaran selanjutnya, begitu seterusnya (Dharmamulya, 2008: 58).

Permainan *cublak-cublak suweng* ini begitu sederhana dan mudah dimainkan. Namun permainan yang sederhana ini memiliki nilai-nilai yang luhur serta nilai kebermanfaatan yang sangat beragam. Permainan *cublak-cublak suweng* selain bersifat rekreatif atau memberikan kesenangan bagi yang memainkan, juga mendidik anak untuk tidak pemalu, berani dan percaya diri, aktif mengambil prakarsa, serta mendidik anak agar mudah bergaul dan berkomunikasi (Dharmamulya, 2008: 57) .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* merupakan permainan hidup dan berkembang di pelosok Jawa tengah dan Yogyakarta yang dimainkan oleh sekitar 5-7 anak yang memerlukan perlengkapan berupa *Suweng* atau *Subang*, atau dapat diganti dengan kerikil atau biji-bijian. Permainan *Cublak-cublak Suweng* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial anak terutama dalam hal berkomunikasi, karena di dalam permainan ini terdapat banyak iringan nyanyian yang menyenangkan bagi anak, terdapat beberapa dialog tertentu, anak dapat bermain tebak-tebakan, terdapat beberapa kalimat perintah yang harus dilakukan anak, terdapat banyak pemain sehingga banyak interaksi sosial yang diperoleh anak melalui permainan ini. Peneliti mengharapkan jika permainan *cublak-cublak suweng* dilakukan secara kontinyu, dapat melatih interaksi sosial anak terutama dalam berkomunikasi.

c. Sobyong

Permainan *sobyong* yang sering juga disebut dengan *sobyong* atau *soblah* ini banyak dijumpai di Yogyakarta dan sekitarnya. Permainan *sobyong* dilakukan secara berkelompok kecil. Pemain akan mengatakan “*sobyong*” sambil mengeluarkan jari-jari tangan. Jumlah jari yang keluar dari semua pemain akan dihitung secara alfabetikal kemudian pemain menyebutkan nama binatang, nama buah, nama kota, ataupun topik lainnya yang memiliki huruf depan tersebut. Pemain yang tidak bisa menyebutkan akan keluar dari permainan hingga tersisa satu

pemain yang menjadi pemenangnya. *Sobyong* merupakan permainan tradisional yang menggunakan kata sebagai bentuk dari pada permainan ini. *Sobyong* bisa dimainkan oleh siapa saja dan tidak harus selalu anak-anak tetapi ada remaja yang masih memainkan permainan ini juga. Jumlah pemain dalam permainan ini harus lebih dari 1 orang untuk dapat bermain. Permainan ini menggunakan kosakata sebagai inti permainan, biasanya adalah nama suatu tempat (kota), benda, buah-buahan, hewan, nama orang terkenal, dan lain sebagainya tergantung dengan kesepakatan para pemain ingin menggunakan kata apa, misalnya didapati kesepakatan *sobyong* nama suatu tempat (kota) maka yang boleh disebutkan nama-nama kota saja, contohnya: Semarang, Surabaya, Solo, dan lain sebagainya (Ekawati, 2017).

Cara bermain *sobyong* ini yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan. Pertama, para pemain duduk melingkar kemudian masing-masing pemain mengeluarkan jarinya dengan bebas sesuai dengan keinginan masing-masing pemain. Setelah para pemain mengeluarkan jarinya maka jari-jari tersebut akan dihitung. Perhitungan bukan menggunakan angka tetapi dihitung sesuai abjad, misalnya terdapat 10 jari yang dikeluarkan maka akan muncul huruf “J” sebagai urutan abjad ke 10.

Huruf “J” akan menjadi kunci dalam permainan pertama, yaitu seluruh pemain harus mengucapkan suatu hal yang telah menjadi kesepakatan yang diawali dengan huruf “J”. Kesepakatan mengenai

suatu hal tersebut ditentukan sebelum permainan dimulai, semisal menurut kesepakatan yang disebutkan haruslah nama sebuah kota maka harus mengucapkan nama sebuah kota yang diawali dengan huruf “J”, contohnya: Jember, Jakarta, Jambi, dan lain sebagainya. Permainan pada huruf “J” ini berhenti ketika nama yang diawali dengan huruf “J” ini habis atau para pemain tidak bisa menjawab lagi yang lainnya. Mengenai jumlah jawaban, setiap pemain bebas menjawab beberapa jawaban bahkan hingga jawaban pada sebuah huruf habis.

Jika ada yang tidak bisa menjawab, tidak selalu diberlakukan penghukuman, walaupun ada hukuman macamnya hukuman itu ditentukan sesuai dengan keinginan kelompok. Yang tidak menerapkan adanya hukuman maka jika ada yang tidak bisa menjawab mereka lanjut bermain lagi hingga seluruh huruf dalam abjad habis digunakan, sedangkan yang menerapkan hukuman maka yang tidak bisa menjawab akan dikenai hukuman setiap selesai satu huruf permainan, setelah itu lanjut lagi dengan huruf selanjutnya sesuai dengan jari yang dikeluarkan lagi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *sobyong* adalah permainan masa lalu yang dapat dimainkan pada setiap waktu dan disetiap tempat baik di dalam rumah maupun di luar rumah dan dapat dilaksanakan secara berkelompok . Pada permainan *sobyong* ini pemain akan mengatakan “*sobyong*” sambil mengeluarkan jari-jari tangan, jumlah jari-jari yang keluar dari semua

pemain akan dihitung secara alfabetikal, kemudian pemain menyebutkan nama binatang, nama buah, nama kota, ataupun topik lainnya yang memiliki huruf depan sesuai alfabet yang keluar sesuai jari-jari tangan pemain. Pemain yang tidak bisa menyebutkan nama sesuatu sesuai topik yang dimaksud akan keluar dari permainan hingga tersisa satu pemain yang menjadi pemenangnya.

Permainan *Sobyong* adalah salah satu sarana untuk meningkatkan pemerolehan bahasa khususnya kemampuan komunikasi lisan, selain itu *sobyong* merupakan permainan yang dapat merangsang minat anak untuk berbicara aktif, dapat menambah perbendaharaan kata anak, dapat mengenal suatu huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, dan dapat menyebutkan kelompok kosa kata yang memiliki huruf awal yang sama. Dengan ini peneliti mengharapkan jika permainan *sobyong* dilakukan secara kontinyu, dapat melatih kemampuan bahasa dan komunikasi anak.

C. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Komunikasi Anak

Anak adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Seorang anak tidak bisa hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya hanya digunakan untuk keperluan dirinya sendiri. Sebagai seorang individu sosial, anak selalu membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa serta lingkungan yang berbeda-beda. Ketika bersosialisasi dengan lingkungannya, anak akan memperoleh pengalaman

berharga bagi kehidupannya, melalui pengalaman yang telah diperolehnya anak akan belajar mengembangkan kemampuan interaksi sosialnya.

Interaksi sosial tidak akan terjadi dengan baik apabila tidak ada komunikasi antara anak dengan orang lain. Orangtua tidak memberikan fasilitas ataupun kesempatan untuk melatih kemampuan berkomunikasi anak, maka apa yang diharapkan oleh orangtua akan mengalami hambatan. Orangtua merupakan pengasuh, pendidik anak pertama kali yang mengajarkan cara berkomunikasi dengan baik. Kemampuan berkomunikasi yang baik akan membantu anak dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan termasuk kemampuan berinteraksi. Untuk itu perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.

Anak membutuhkan aktivitas yang dapat mengembangkan interaksi sosialnya, salah satunya dengan kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini karena pada dasarnya anak masih dalam tahap belajar sambil bermain. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan permainan kelompok, di dalam permainan kelompok memungkinkan anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya secara bertatap muka, hal ini dapat melatih kemampuan komunikasi anak. Salah satu permainan yang termasuk permainan kelompok yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional tergolong sederhana, mudah dimainkan, tidak membutuhkan

biaya banyak, serta memiliki unsur nilai-nilai kearifan lokal dan nilai budaya yang sudah selayaknya untuk dilestarikan. Selain itu permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak.

Interaksi-interaksi sosial yang positif dalam permainan tradisional tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk melatih anak berkomunikasi dengan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan, anak-anak akan bernyanyi bersama, anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran, anak-anak belajar berdialog dengan cara yang menyenangkan dan anak-anak akan bermain berinteraksi dengan banyak orang. Untuk itulah metode pembelajaran melalui permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Azimatul (2014) yang berjudul “Peningkatan kemampuan komunikasi anak usia 3-4 tahun melalui permainan balok unit di sentra balok di KB Lab School UNNES”. Penelitian ini melibatkan 15 anak usia 3-4 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan balok unit di sentra balok dapat meningkatkan komunikasi anak. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan rata-rata skor hasil observasi yaitu pada kondisi awal sebesar 27%,

kemudian pada kondisi akhir mengalami peningkatan sebesar 76%. Peningkatan kemampuan komunikasi anak yang dimaksud terdiri atas: anak mengkomunikasikan nama satu-satu pada balok sebagai benda, anak memberi nama seluruh bangunan balok, anak mengkomunikasikan nama lebih dari satu balok dalam satu bangunan, anak mengkomunikasikan bangunan yang dihasilkan, serta anak berkomunikasi dengan teman saat bermain mikro setelah selesai membangun balok. Melalui permainan balok unit ini kemampuan komunikasi anak lebih berkembang. Ketika bermain membangun, anak terdorong berinteraksi dengan teman, anak berdiskusi secara sederhana, anak berkomunikasi tentang bangunan yang dibuat, anak bertukar pikiran dengan teman sekelompok.

Penelitian oleh Hidayati (2014) yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional pada anak kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo”. Penelitian ini melibatkan 21 anak kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional “*jamuran, engklek & cublak-cublak suweng*” dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Hal ini dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal sebesar 14,28%, kemudian pada tahap akhir mengalami peningkatan sebesar 80,95%. Peningkatan kemampuan kerjasama anak tersebut dapat terlihat dari beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif,

kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan.

Penelitian oleh Ekawati (2017) yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional sobyong terhadap pemerolehan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK IT As Salima Kaliangkrik Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional sobyong berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan hasil *pre test* dan *post test* yang cukup signifikan yaitu hasil *pre test* nilai minimal sebesar 10, nilai maksimal 14 dan nilai rata-rata 12,1. Sedangkan hasil *post test* nilai minimal 15, nilai maksimal 20 dan nilai rata-rata 17,7. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan sobyong dapat menambah kosa kata baru, meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan/ide melalui penerapan permainan sobyong dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan, peneliti dapat menarik benang merah sebagai perbandingan dalam menentukan topik penelitian yang berbeda dari sejumlah penelitian tersebut. Ada beberapa perbedaan dan pembaharuan pada penelitian yang akan dilakukan, diantaranya a) penelitian dilakukan dengan metode eksperimen yaitu mencari pengaruh yang signifikan antar variabel penelitian, b) subyek penelitian berusia 5-6 tahun yaitu siswa kelompok B, c) variabel penelitian yang terdiri dari dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan terikat, d) pada variabel bebas difokuskan pada permainan tradisional “*jamuran, cublak-*

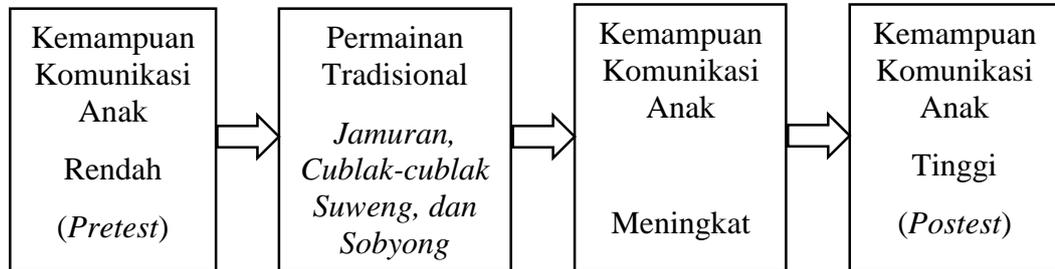
cublak suweng, dan sobyong, e) sedangkan variabel terikat difokuskan pada kemampuan komunikasi verbal anak usia dini. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengaruh permainan tradisional “*jamuran, cublak-cublak suweng & sobyong*” dan kemampuan komunikasi anak.

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian pada landasan teori tersebut maka dapat disusun kerangka penelitian sebagai berikut:

Adanya kondisi awal yang ditemukan yaitu masih rendahnya kemampuan komunikasi anak. Hal ini peneliti ketahui dari hasil observasi atau pengamatan terhadap subjek yang ditindak lanjuti dengan *pretest* berupa pengukuran awal tentang kemampuan komunikasi pada anak. Keadaan tersebut akan diatasi dengan berbagai cara, diantaranya memberi dan menjawab pertanyaan dari teman sebayanya, memberi dan melakukan perintah, bernyanyi, bermain tebak-tebakan dan lain-lain. Dalam penelitian ini salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak tersebut melalui kegiatan permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng dan sobyong*. Pada kondisi akhir diharapkan kemampuan komunikasi anak dapat meningkat dan tinggi. Yang dapat peneliti ketahui dari hasil pengukuran tes akhir berupa *posttest* tentang kemampuan komunikasi anak.

Kerangka berpikir tersebut disajikan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesa atau hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar, atau mungkin juga salah (Sugiyono, 2014: 64).

Berkaitan dengan hal tersebut, hipotesis yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah “Permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak usia dini.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2009: 3). Beranjak dari sebuah permasalahan, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2006: 3).

Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis desain *one group pretest – posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan atau kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan siswa dikenai pengukuran awal dan setelah diberikan perlakuan siswa dikenai pengukuran berupa pengukuran akhir tentang kemampuan komunikasi. Bentuk penelitian eksperimen *one group pretest – posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2011: 11):

Tabel 1
Rancangan Penelitian
One Group Pre – Posttest Design

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

- O_1 : Pengukuran awal kemampuan komunikasi sebelum diberikan permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng, dan sobyong*
- X : Perlakuan berupa permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng, dan sobyong*
- O_2 : Pengukuran akhir kemampuan komunikasi anak sesudah diberikan permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng, dan sobyong*

Pemilihan rancangan penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan dari permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng dan sobyong* terhadap kemampuan komunikasi anak. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan adanya perbandingan atau perbedaan terhadap tinggi atau rendahnya kemampuan komunikasi anak usia dini.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 38).

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu:

1. Variabel bebas/*Independent Variable* (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2014: 39). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Permainan Tradisional “*Jamuran, Cublak-cublak suweng, dan Sobyong*”.

2. Variabel terikat/*Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 39). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati, maka perumusan definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut :

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan

secara berkelompok atau minimal dua orang. Dalam permainan tradisional banyak permainan yang diiringi dengan berbagai nyanyian, banyak dialog-dialog tertentu dan dimainkan dengan dua orang lebih atau secara berkelompok secara tatap muka sehingga keadaan ini memungkinkan anak untuk banyak berinteraksi dengan teman bermainnya. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini antara lain permainan *Jamuran*, *Cublak-cublak suweng* dan *Sobyong*.

2. Kemampuan Komunikasi Anak

Kemampuan Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada komunikasi verbal.

Aspek kemampuan berkomunikasi pada anak sebagai inti dari kemampuan komunikasi adalah : keterampilan berkomunikasi, perilaku interpersonal, dan kemampuan akademis. Sedangkan indikator kemampuan berkomunikasi pada anak adalah : mampu berbicara dengan lancar, menggunakan bahasa yang benar, berani tampil di depan kelas, mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, mendengarkan orang yang sedang berbicara, mampu menulis sederhana, senang bertanya.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian (Arikunto, 2006: 90). Dalam penelitian subyek penelitian

mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Subyek penelitian dalam penelitian ini peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 62).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang yang berjumlah 45 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 63). Dalam penarikan sampel untuk sebuah penelitian, sampel harus mewakili atau representatif. Karena dari sampel yang mewakili tersebut dapat diperoleh sebuah data dan informasi kebenaran dari jumlah total populasi.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak adalah anak kelas B di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2014: 81). Dalam menentukan jenis sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik sampling tersebut dilakukan secara sengaja, yang mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Teknik tersebut biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan dan syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi. Adapun ciri-ciri tersebut diantaranya: anak berusia 5-6 tahun, memiliki tingkat IQ yang normal, kemampuan anak dalam berkomunikasi lemah, pendiam dan anak yang kurang percaya diri.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Sehingga tujuan penggunaan *purposive sampling* disini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak dengan memenuhi persyaratan tersebut di atas.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara memperoleh data (Arikunto, 2006: 149). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Hadi dalam Sugiyono, 2014: 145). Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk merekam atau mencatat seberapa besar efek telah mencapai sasaran. Efek suatu intervensi (*action*) terus dimonitor secara reflektif.

Terdapat 2 jenis observasi yaitu observasi langsung dan tidak langsung. Observasi langsung adalah pengamatan/pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observer berada bersama objek yang diselidiki. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan atau pencatatan yang dilakukan tidak pada saat peristiwa terjadi.

Di dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, maksudnya peneliti berperan langsung sebagai pengamat atau observer dan berada dalam satu tempat dengan subjek yang diamati. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi sistematis dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengamatan. Pada metode observasi ini peneliti mengobservasi anak didik kelompok B di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Observasi

dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perubahan dan perkembangan kemampuan komunikasi anak di sekolah sebagai akibat perlakuan (*treatment*) yang dilakukan oleh peneliti yaitu permainan tradisional “*jamuran, cublak-cublak suweng dan sobyong*”.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur, mengobservasi, atau dokumentasi yang dapat menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2015: 73).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti dengan dilakukan *profesional judgment* untuk mengetahui layak tidaknya instrumen yang akan peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen dan kepala sekolah. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan komunikasi anak usia dini dan telah dilakukan uji validitas oleh ahli dalam kemampuan komunikasi anak usia dini. Kisi-kisi instrumen yang telah di validasi oleh kedua ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Komunikasi Anak

Variabel	Aspek	Indikator	Item
Komunikasi	Keterampilan berkomunikasi	Mampu berbicara dengan lancar	1,2,3,8
		Menggunakan bahasa yang benar	4
		Berani tampil di depan kelas	7

Perilaku interpersonal	Mengucapkan tolong apabila meminta bantuan	5
	Mendengarkan orang yang sedang berbicara	6,9
Kemampuan akademis	Mampu menulis sederhana	10,11
	Senang bertanya	12,13

G. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *construct validity* yaitu validitas instrumen yang berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*professional judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti Kepala Sekolah RA Muslimat NU Banjarharjo yaitu Robingaton, S.Pd.I dan Dosen atau ahli yaitu Rasidi, M.Pd yang mengampu tentang kemampuan komunikasi anak. Dalam uji ahli diperoleh masukan dari kepala sekolah dan dosen, masukan tersebut sebagai berikut:

1. Pada instrumen point pertama, “Melaksanakan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar” di ubah menjadi “Melaksanakan perintah dari guru secara berurutan dengan benar”
2. Point ke dua, “Berani menjawab pertanyaan” ditambah menjadi “Berani menjawab pertanyaan guru”
3. Point ke tiga, “Dapat menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya” kata “Dapat” diubah menjadi “Mampu”

4. Point ke empat “Menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan” di tambah kata “mampu” menjadi “Mampu menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan”
5. Point ke enam “Mendengarkan penjelasan pendidik” diubah menjadi “Mendengarkan penjelasan guru”
6. Point ke tujuh “Berani bercerita di depan kelas” diubah menjadi “Berani bercerita di depan kelas tentang liburan sekolah”
7. Point ke delapan “Menceritakan kejadian yang dialami” ditambah menjadi “Menceritakan kejadian yang dialami dengan jelas”
8. Point ke sembilan “Mendengarkan orang yang sedang berbicara” ditambah menjadi “Mendengarkan orang yang sedang berbicara dengan baik”
9. Point ke sepuluh “Mengenal dan menulis tulisan sederhana” diubah menjadi “Mampu menulis sederhana”
10. Point ke tigabelas “Mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran” diubah menjadi “Mengajukan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran”

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu persiapan penelitian dan pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah dari tahap tersebut sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

Dalam tahap persiapan ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pembuatan proposal penelitian, mencakup kegiatan awal yaitu penetapan judul yang diusulkan, sampai dengan penyempurnaan pembuatan proposal. Hal ini dibawah persetujuan dan bimbingan dari dosen pembimbing skripsi.
- b. Membuat surat izin untuk kelancaran penelitian di bagian pengajaran.
- c. Pembuatan instrumen, yang terdiri dari pedoman observasi yang mencakup aspek-aspek yang diteliti. Pada dasarnya observasi adalah penelitian itu sendiri.
- d. Uji validitas, untuk menguji instrumen yang telah dibuat agar bisa digunakan dalam penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan *profesional judgement* kepada dua orang ahli, yaitu dosen dan kepala sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Proses observasi awal

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi anak, kurikulum yang digunakan, cara atau proses pembelajaran yang dilakukan dan mencari informasi lainnya. Kemudian memilih kegiatan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk mencapai indikator yang telah dipilih,

memilih kegiatan dalam pembukaan, kegiatan inti dan penutup dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur kecapaian indikator.

b. Pengukuran awal kemampuan komunikasi anak

Pengukuran awal berpedoman pada instrumen penelitian yakni lembar observasi yang telah ditentukan. Pengukuran awal dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan penelitian untuk mengetahui kondisi awal tentang pencapaian jumlah kemampuan komunikasi pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* dan *sobyong*. Pengukuran awal dilakukan selama satu minggu dari tanggal 29 Oktober – 3 November 2018 mulai pukul 07.30 – 10.00 yang dilakukan di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

c. Perlakuan atau pemberian kegiatan bermain dengan permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* dan *sobyong*.

Treatment dalam penelitian ini berupa bermain dengan permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* dan *sobyong* yang diberlakukan terhadap subyek penelitian. Perlakuan diberikan sebanyak 9 kali dalam 3 minggu dengan alokasi waktu 30 menit setiap harinya. Kegiatan ini diberikan pada siswa kelompok B usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU Banjarharjo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Adapun jadwal

pemberian permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* & *sobyong* adalah:

Tabel 3
Jadwal permainan tradisional

No	Nama Permainan	Jadwal Kegiatan
1	Jamuran	Rabu, 07 November 2018
		Sabtu, 11 November 2018
		Jumat, 16 November 2018
2	Cublak-cublak Suweng	Kamis, 08 November 2018
		Rabu, 14 November 2018
		Sabtu, 17 November 2018
3	Sobyong	Jumat, 10 November 2018
		Kamis, 15 November 2018
		Senin, 19 November 2018

d. Pengukuran akhir kemampuan komunikasi anak

Sama halnya dengan pengukuran awal pedoman yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi tentang kemampuan komunikasi anak. Pengukuran ini bertujuan untuk mendapatkan data akhir mengenai tingkat kemampuan komunikasi anak setelah mendapatkan *treatment*. Dari data yang diperoleh pada pengukuran akhir ini akan diketahui perbedaan tingkat kemampuan komunikasi anak sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*.

I. Metode Analisis Data

Secara umum teknik analisis data yang digunakan dalam eksperimen ini adalah teknik analisis data secara komparatif dua sampel yang berkorelasi. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi yang diberikan

dan selanjutnya membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data statistik adalah pengolahan data yang dilakukan terhadap data yang berupa angka karena data berupa angka maka dapat secara langsung dilakukan penskoran/penilaian (Zuriah, 2006). Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari pengukuran awal serta pengukuran akhir kemampuan komunikasi anak menggunakan instrumen Lembar Observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak dengan bantuan komputer program *SPSS for Windows versi 23.00*. *Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, yang tidak mengikuti distribusi normal (Santoso, 2009). Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukannya uji asumsi atau uji prasyarat berupa Uji Normalitas maupun Uji Linieritas. *Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistik non-parametrik. Peneliti memilih statistik non-parametrik dengan pertimbangan dua hal yaitu: N (Subyek) dalam jumlah kecil dan data tidak harus mengikuti distribusi normal.

Dengan teknik uji *Wilcoxon* ini akan diketahui apakah H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat terbukti kebenaran bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak, atau sebaliknya H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

- a. Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Kemampuan komunikasi anak dapat berupa mampu berbicara dengan lancar, menggunakan bahasa yang benar, berani tampil di depan kelas, mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, mendengarkan orang yang sedang berbicara, mampu menulis dan mengenal tulisan sederhana, senang bertanya.
- a. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain permainan *Jamuran*, *Cublak-cublak suweng* dan *Sobyong*.
- b. Kegiatan permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* & *sobyong* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak. Permainan tradisional *jamuran*, *cublak-cublak suweng* & *sobyong* dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak dalam berinteraksi serta meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Dari paparan di atas serta hasil penelitian yang ada maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng &sobyong* mempengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi pada anak dengan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat bahwa signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng &sobyong* terhadap kemampuan komunikasi anak diterima. Hal ini dapat dibuktikan dengan pencapaian kemampuan komunikasi anak pada pengukuran awal (sebelum diberikan perlakuan) pencapaian terendah 13 dan pencapaian tertinggi 19. Sedangkan pencapaian kemampuan komunikasi pada pengukuran akhir (setelah diberikan perlakuan) pencapaian terendah 39 dan pencapaian tertinggi 46. Ini berarti bahwa permainan tradisional *jamuran, cublak-cublak suweng &sobyong* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi pada anak.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan kepada lembaga pendidikan anak usia dini agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan

seperti ditambahnya jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa termasuk kemampuan anak dalam berkomunikasi yang sangat diperlukan oleh siswa, misalnya melalui kegiatan permainan-permainan tradisional, menambah referensi permainan anak, serta melaksanakan penelitian-penelitian ilmiah untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat dengan karakteristik PAUD.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik dalam lingkup PAUD hendaknya bersama-sama ikut berpartisipasi dalam usaha mengembangkan metode pembelajaran yang disenangi siswa sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Pendidik dapat menambah referensi permainan anak misalnya menggunakan macam-macam permainan-permainan tradisional yang ada untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki dengan baik. Pendidik dapat menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan agar anak dapat mengenal dan melestarikan budaya bangsa. Pendidik juga diharapkan saat pembelajaran lebih dipusatkan pada anak (*student center*) yang lebih banyak melibatkan anak pada kegiatan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan metode atau permainan yang lebih variatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Azimatul, Risa. 2014. “Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Balok Unit di Sentra Balok”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan) . Universitas Negeri Semarang.
- Dardjowidjojo, S. 2010. *Psikolinguistik : Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Depdikbud. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dewantara, Ki Hajar. 1962. *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta : Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Kepel Press.
- Dhieni. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Semarang: IKIP Veteran.
- Effendy, Uchjana Onong. 1999. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Komunikasi dan Modernisasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ekawati, Diyana. 2017. “Pengaruh Permainan Tradisional Sobyong Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Hidayati, Wahyu. 2014. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hildayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. (Terj, Rahmawati). Surabaya : Erlangga.

- Jalaludin, Rakhmat, 2004. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniati, E. 2011. “Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Liliwari, Alo. 1994. *Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. Bandung : PT Citra Aditya Bakti.
- Mariyah. 2016. “Metode Bermain Peran Mikro untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nurbiana, Dhieni. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Perdani, Putri Adam. 2014. “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional” . *Jurnal Penelitian*. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Hlm 132.
- Pontjopoetro, Soetoto. 2006. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Santoso, Singgih. 2009. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik Dengan SPSS*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Seefeldt, Carol.,& Wasik, Barbara.A. 2008. *Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah (Edisi 2)*. Jakarta : PT Indeks.
- Siagawati. 2006. “Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2015. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung : Alfabeta.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta : Diknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Zuriyah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.