



Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Menggunakan Permainan Tradisional di TK Kemala-B Jambi

Wiwik Pudjaningsih

STKIP Al Azhar Diniyyah Jambi

Email: wikpudja@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan kualitas *proses* dan *hasil* pembelajaran berbahasa anak Taman Kanak-kanak Kemala Bayangkari Jambi (TK-KBJ). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian guru dan anak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 TK-KBJ. Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian: peneliti sendiri, lembar pengamatan, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan alat perekam gambar-suara. Teknik analisis data penelitian secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran bahasa anak TK-KBJ. Kualitas proses, sebagai berikut: skor pada Siklus-1: 2,34, kualitasnya kurang baik (KB); Siklus-2: 3,40, kualitasnya cukup baik (CB); dan Siklus-3: 4,39, kualitasnya: baik (B). Kualitas hasil potensi berbahasa anak, skor pada Siklus-1: 0,50, kualitasnya belum berkembang (BB); Siklus-2: 1,16, kualitasnya mulai berkembang (MB); dan Siklus-3: 2,00, kualitasnya berkembang sesuai harapan (BSH).

Kata kunci: pembelajaran, permainan tradisional, potensi berbahasa anak

Abstract

This study aims to describe the use of traditional games to improve the quality of the process and learning outcomes of children's language learning at Kemala Bayangkari Kindergarten Jambi (TK-KBJ). This research uses classroom action research (CAR). The research subjects were teachers and children in the first semester of the 2019/2020 school year TK-KBJ. Learning activities consist of three cycles, each consisting of planning, implementing actions, observing, and reflecting. Research instruments: the researcher himself, observation sheets, interview guides, field notes, and a picture-sound recorder. Research data analysis techniques are qualitative and quantitative. The results of this study using traditional games can improve the quality of the process and learning outcomes of children's language learning in Kindergarten-KBJ. Process quality, as follows: score in Cycle-1: 2.34, poor quality (KB); Cycle-2: 3.40, the quality is quite good (CB); and Cycle-3: 4.39, quality: good (B). The quality of the child's language potential results, the score in Cycle-1: 0.50, the quality is not yet developed (BB); Cycle-2: 1.16, the quality starts to develop (MB); and Cycle-3: 2.00, the quality is developing as expected (BSH).

Keywords: learning, traditional games, children's language potential.

PENDAHULUAN

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak Taman Kanak-kanak (TK) (5-6 tahun), lingkup perkembangannya dikelompokkan menjadi enam aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan tersebut, merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan, serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif (Permen Dikbud No. 137, Tahun 2014). Keenam aspek itu merupakan potensi-potensi yang harus dikembangkan secara berkesinambungan dan terintegrasi.

Sesuai standar isi, program pengembangan disajikan dalam bentuk tema dan subtema. Tema dan subtema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan *budaya lokal* (Pasal 9 Bab IV Permendikbud No.137, Tahun 2014). Artinya, proses pembelajaran di TK diwujudkan dan dikemas ke dalam suatu tema tertentu. Berdasarkan tema tertentu, pembelajaran di TK disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak TK, sekaligus dapat menanamkan pemahaman budaya lokal kepada anak. Pemahaman itu akan dapat menimbulkan rasa cinta kepada budaya lokal. Apabila sejak dini anak telah memahami budaya lokal tertentu, ia akan mencintai budaya lokal tersebut. Selanjutnya, adanya rasa cinta terhadap budaya lokal, akan timbul keinginan melestarikannya. Untuk itu, pemahaman budaya lokal perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini.

Budaya lokal yang erat kaitannya dengan kegiatan pendidikan anak usia dini adalah “bermain”. Sehubungan dengan bermain, Sanberg dan Samuelsson (2003) menyatakan bahwa kaitannya dengan bermain ada dua pandangan, yaitu pandangan *idealis* dan *pragmatik*. Menurut pandangan idealis, bermain adalah atas kemauan anak-anak sendiri. Bermain sebagai sesuatu yang alami bagi anak. Dalam pandangan ini, *bermain* dipersepsikan sebagai kebutuhan melekat bagi anak *untuk mengekspresikan dirinya melalui bermain*, sesuatu yang alami dan membutuhkan penyaluran. Menurut pandangan pragmatik, bermain bagi anak-anak adalah sebuah *ekspresi dari suatu kebudayaan*, sesuatu yang diciptakan, dan dikembangkan dalam budaya yang ada pada saat itu. Pandangan idealis maupun pandangan pragmatik kaitannya dengan bermain bagi anak-anak, keduanya memandang bahwa dunia anak tidak terlepas dengan dunia bermain (Sanberg & Samuelsson, 2003).

Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum anak bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kemandirian dan seni.

Prinsipnya, bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir (Depdiknas, 2009). Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. Karena itu, guru TK perlu merancang program pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Kegiatan bermain perlu dirancang sedemikian rupa agar anak tidak merasa jenuh atau frustrasi pada waktu bermain. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan bermain harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak berbagai aspek.

Salah satu budaya lokal yang erat kaitannya dengan “bermain” bagi anak usia dini adalah “permainan tradisional”. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang sudah turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga, sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan. Oleh sebab itu, permainan tradisional yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK, perlu diimplementasikan dalam proses pembelajarannya.

Fenomena yang ada sekarang, memicu untuk perlunya adanya penanaman dan pemahaman budaya lokal kepada anak-anak melalui “bermain”. Fenomena tersebut adalah adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games online*. Akibatnya, permainan anak yang tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh pada perilaku anak cenderung ke perilaku negatif.

Guru-guru TK di Jambi, kaitannya dengan ketentuan atau kebijakan pemerintah yang dituangkan pada *Permendikbud No.137 Tahun 2014 pada Bab IV Pasal 9*, yaitu perlunya pembelajaran di TK “mengangkat budaya lokal”, sebenarnya mereka bersemangat ingin mengimplementasikannya dalam pembelajarannya. Dengan kata lain, guru-guru TK di Jambi ingin berperan serta dalam mewujudkan kebijakan mengangkat budaya lokal dalam pembelajarannya, yang muaranya anak-anak belajar sekaligus dapat menghargai budaya lokal. Akan tetapi, keinginan itu terkendala oleh pemahaman dan keterampilan untuk menerapkan permainan tradisional”, karena tidak ada “pedoman” yang bisa dipakai untuk mewujudkannya.

Berdasarkan penelitian awal di Jambi, salah satu permainan tradisional yang sesuai dengan dunia anak usia dini dan sekaligus dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di TK adalah permainan tradisional “Lumbo Membawa Kelapo”, yaitu permainan tradisional berasal dari “Tanjung

Jabung” Provinsi Jambi (*Hasil wawancara dengan Kepsek TK Kemala Bayangkari 29 Jambi dan RA Dharma Wanita Jambi*). Berdasarkan karakteristik dan prosedur permainannya, bermain “Lumbo Membawa Kelapo”, dapat mengembangkan potensi-potensi anak usia dini usia 5-6 Tahun, antara lain potensi yang berkaitan dengan bahasa. Artinya, permainan tradisional Lumbo Membawa Kelapo dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi berbahasa anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan pengalaman guru, salah satu pembelajaran berbasis tema *tanaman* di TK-KBJ, pembelajarannya perlu ditingkatkan kualitasnya. Salah satu yang dapat dipakai untuk meningkatkannya “penerapan jenis permainan”. Untuk itu, sehubungan dengan usaha mengembangkan potensi anak usia dini dan sekaligus menanamkan pemahaman budaya lokal kepada anak TK/RA, peneliti berusaha mengimplementasikan “permainan tradisional”, antara lain untuk mengembangkan potensi berbahasa anak usia dini tersebut.

Berdasarkan pengalaman guru kelas B-4 di TK-KBJ, dikaitkan dengan pembelajaran bernuansa budaya lokal, “perlu adanya inovasi pembelajaran di Tk tersebut”. Selama ini, guru di TK-KBJ belum pernah “menerapkan permainan tradisional Jambi dalam pembelajarannya”. Pada hal, guru berkeinginan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajarannya, sekaligus memenuhi ketentuan pembelajaran bernuansa “budaya lokal”. Perpaduan hasil pengamatan peneliti dan pengalaman guru, ditetapkanlah TK-KBJ sebagai lokasi penelitian ini.

Kelas di TK-KBJ yang dipilih sebagai tempat penelitian ini didasarkan pada beberapa ketentuan atau beberapa kriteria, yaitu: (1) kelas memungkinkan dapat melaksanakan pembelajaran untuk “meningkatkan potensi-potensi anak”, sesuai tema penelitian (menerapkan “permainan tradisional: *Lumbo Membawa Kelapo*); (2) kelas memungkinkan melaksanakan pembelajaran di sentra-sentra; (3) secara teknis dan kecukupan (ketersediaan) sarana prasarana pendukung, sehingga penelitian dapat atau bisa dilaksanakan; dan (4) pelaksanaan penelitian ini tidak mengganggu pembelajaran, kaitannya dengan kurikulum yang diterapkan di TK-KMJ 29 Jambi. Berpijak pada kriteria-kriteria atau ketentuan-ketentuan tersebut, penelitian ini dilaksanakan di kelas B-4 TK-KBJ. Berdasarkan uraian di atas, kaitannya dengan pembelajaran di TK secara utuh, ada empat hal penting, yaitu: tema dan subtema; sentra; permainan tradisional (*Lumbo Membawa Kelapo*); dan pengembangan potensi anak (*nilai agama dan moral, kemampuan fisik motorik, kognitif, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, serta apresiasi terhadap seni*). Dalam pelaksanaan pembelajaran, keempat hal tersebut, masing-masing menduduki posisi berbeda, yaitu berposisi pada *input*; permainan Lumbo Membawa Kelapo berposisi pada *proses*; dan berposisi *hasil*.

Dunkin dan Biddle (1974:15), menyatakan bahwa *hasil* suatu pembelajaran mempunyai hubungan langsung dengan *proses* pembelajaran yang bersangkutan. Karena itu, agar potensi berbahasa anak; dapat meningkat kualitasnya hasilnya, tentulah *proses* (pembelajaran kaitannya dengan peningkatan potensi berbahasa anak) harus ditangani secara seksama sehingga pembelajaran tersebut dapat terlaksana secara efektif. Untuk itu, peneliti merancang dan mengimplementasikan pembelajaran di TK, prosesnya menerapkan “permainan tradisional: Lumbo Membawa Kelapo” melalui PTK, yang tujuannya dapat meningkatkan potensi berbahasa anak. Pembelajaran bahasa anak erat kaitannya dengan metode pembelajaran, pemerolehan bahasa, dan perkembangan bahasa (Santrock, 2007; Dhieni dkk, 2007; Mutiah, 2010; Nababan, 1992; Tarigan, 1986; Anjarningsih, 2010).

METODE

Jenis penelitian ini adalah “*Classroom Action Research*” atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, 2014:137). Subjek penelitian ini adalah guru dan anak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 TK-KBJ. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini terdiri atas tiga siklus, masing-masing ada perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitiannya adalah (1) instrumen utama peneliti sendiri (*human instrument*) dan (2) instrumen pendukung (lembar pengamatan, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan alat perekam gambar dan suara). Analisis datanya adalah analisis data kualitatif (Miles & Huberman 1984) dan kuantitatif (Sugiyono, 2013; Ridwan, 2006:78). Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini, khusus yang berkaitan dengan penerapan penelitian kualitatif, yakni memikirkan kembali hal-hal yang telah dikemukakan melalui tukar pendapat; membandingkan pendapat dengan ahli; teman sejawat melalui tukar pendapat; perpanjangan keikutsertaan dengan mengacu pada hasil wawancara atau pengamatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian proses “pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan potensi berbahasa anak TK-KBJ”, meliputi pembelajaran pada siklus I, II, dan III. Pengamatan proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti (PNL) dan Kepala TK (KPL-TK) (sebagai kolaborator), menggunakan indikator (1) penilaian *tahapan proses* pembelajaran (PTPP) dan (2) Penilaian *aktivitas anak* dalam pembelajaran (PA2P).

Hasil pengamatan *tahapan proses* pembelajaran pada Siklus-I dipaparkan pada Tabel: I.I-A berikut ini.

Tabel I.I-A
Hasil Pengamatan Tahapan Proses Pembelajaran pada Siklus-I

Fokus Tahapan Proses	Rincian Indikator Tahapan Proses (RITP)	Kriteria Kualitas Proses (KKP)	Skor Kualitas Proses
Pembukaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum belajar. 2. Penjelasan bagian-bagian tanaman kelapa. 3. Pancingan agar anak menyebutkan kosa kata yang relevan dengan tanaman kelapa. 4. Penjelasan cara bermain "lumbo membawa kelapo". 5. Anak-anak menuju tempat bermain "lumbo membawa kelapo". 	Kualitas Pembukaan Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator pembukaan yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	2
Inti Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengelompokan anak menjadi beberapa kelompok bermain. 2. Pengarahan kepada anak untuk bermain. 3. Pemantauan anak-anak ketika bermain. 4. Pencatatan temuan selama kegiatan bermain. 	Kualitas Inti Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator inti pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	2
Recalling Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan lagi tentang aturan bermain "lumbo membawa kelapo". 2. Penyampaian informasi pengalaman anak setelah bermain "lumbo membawa kelapo". 	Kualitas <i>Recalling</i> Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator <i>recalling</i> pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yang dikembangkan	2,5
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian informasi yang relevan. 2. Berdoa. 3. Salam penutup. 	Kualitas Penutup Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator penutu pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	2,5
Jumlah Skor			9

Keterangan Skor:

5: semua kriteria terpenuhi

3: tiga kriteria terpenuhi

1: satu kriteria terpenuhi

4: empat kriteria terpenuhi

2: dua kriteria terpenuhi

Berdasarkan Tabel I.I-A, skor proses pembelajaran pada tahap *pembukaan*: 2; *inti*: 2; *recalling*: 3; dan *penutup*: 3. Skor-skor itu merupakan kualitas masing-masing tahapan dalam proses. Nilai rata-rata tahapan proses: 9 dibagi 4, hasilnya: 2.25, artinya *kurang baik* (KB). Hasil pengamatan *aktivitas anak* dalam pembelajaran pada Siklus-I, dipaparkan pada Tabel I.I-B berikut ini.

Tabel I.I-B

Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dalam Pembelajaran pada Siklus-I

Subjek Penelitian	Skor Aktivitas Anak pada Tahapan Pembelajaran (SA2TP)				Rata-rata Skor Kualitas Aktivitas Anak
	Pembukaan	Inti	<i>Recalling</i>	Penutup	
1. BSM	2,0	2,0	2,0	2,0	2,00
2. AND	3,0	3,0	2,5	2,0	2,63
3. AZK	2,5	2,5	2,5	2,0	2,38
4. QLA	3,0	3,0	3,0	3,3	3,00
5. KLN	2,5	2,5	2,5	3,0	2,63
6. FAJ	2,0	2,0	2,0	2,0	2,00
Jumlah Rata-rata Skor					14,64

Berdasarkan Tabel I.I-B, skor aktivitas BSM: 2; AND: 2,63; AZK: 2,38; QLA: 3,00; KLN: 2,63; dan FAJ: 2,00. Skor-skor tersebut merupakan kualitas aktivitas masing-masing anak. Nilai rata-rata aktivitas dalam pembelajaran: 14,64 dibagi 6, hasilnya: 2,44, artinya *kurang baik* (KB).

Berdasarkan besaran nilai *tahapan proses* dan *aktivitas anak* dalam pembelajaran tersebut dapat diketahui “kualitas proses pembelajaran” pada siklus-I, yaitu $2,25 + 2,44$ kemudian dibagi 2, hasilnya 2,34, artinya kualitas proses pada Siklus-I *kurang baik* (KB). Hasil pengamatan *tahapan proses* pembelajaran pada Siklus-2 dipaparkan pada Tabel: 2.I-A berikut ini.

Tabel 2.I-A

Hasil Pengamatan Tahapan Proses Pembelajaran pada Siklus-2

Fokus Tahapan Proses	Rincian Indikator Tahapan Proses (RITP)	Kriteria Kualitas Proses (KKP)	Skor Kualitas Proses
Pembukaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum belajar. 2. Penjelasan bagian-bagian tanaman kelapa. 3. Pancingan agar anak menyebutkan kosa kata yang relevan dengan tanaman kelapa. 4. Penjelasan cara bermain “lumbo membawa kelapa”. 5. Anak-anak menuju tempat bermain “lumbo membawa kelapa”. 	Kualitas Pembukaan Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator pembukaan yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	3
Inti Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengelompokan anak menjadi beberapa kelompok bermain. 2. Pengarahan kepada anak untuk bermain. 3. Pemantauan anak-anak ketika 	Kualitas Inti Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator inti pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai	3

	bermain.	<i>potensi yg dikembangkan</i>	
	4. Pencatatan temuan selama kegiatan bermain.		
Recalling Pembelajaran	1. Penjelasan lagi tentang aturan bermain “lumbo membawa kelapo”. 2. Penyampaian informasi pengalaman anak setelah bermain “lumbo memba-wa kelapo”.	Kualitas <i>Recalling</i> Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator <i>recalling</i> pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	4
Penutup	1. Penyampaian informasi yang relevan. 2. Berdoa. 3. Salam penutup.	Kualitas Penutup Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator penutu pembelajaran yang: 1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan	3,5
Jumlah Skor			13,5

Keterangan Skor:

5: semua kriteria terpenuhi

4: empat kriteria terpenuhi

3: tiga kriteria terpenuhi

2: dua kriteria terpenuhi

1: satu kriteria terpenuhi

Berdasarkan Tabel 2.I-A, skor proses pembelajaran pada tahap *pembukaan*: 3; *inti*: 3; *recalling*: 4; dan *penutup*: 3,5. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing tahapan dalam proses. Nilai rata-rata tahapan proses: $13,5 \text{ dibagi } 4 \text{ hasilnya} = 3,38$, artinya kualitas tahapan proses pembelajaran *cukup baik* (CB).

Hasil Pengamatan *aktivitas anak* dalam pembelajaran pada Siklus -2, dipaparkan pada Tabel 2.I-B berikut ini.

Tabel 2.I-B

Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dalam Pembelajaran pada Siklus-2

Subjek Penelitian	Skor Aktivitas Anak pada Tahapan Pembelajaran (SA2TP)				Rata-rata Skor Kualitas Aktivitas Anak
	Pembukaan	Inti	<i>Recalling</i>	Penutup	
I. BSM	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
2. AND	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
3. AZK	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
4. QLA	3,0	3,5	3,0	3,5	3,25
5. KLN	3,0	3,0	3,5	2,5	3,0
6. FAJ	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
Jumlah Rata-rata Skor					18,25

Berdasarkan Tabel 2.I-B, skor aktivitas BSM: 3; AND: 3; AZK 3; QLA: 3,25; KLN,: 3; dan FAJ: 3. Skor-skor tersebut merupakan kualitas aktivitas masing-masing anak dalam proses pembelajaran. Nilai aktivitas anak dalam proses pembelajaran: 18,25 dibagi 6, hasilnya = 3,42, artinya, “Cukup Baik” (CB).

Berdasarkan besaran nilai *tahapan proses* dan *aktivitas anak* dalam pembelajaran tersebut dapat diketahui *kualitas proses pembelajaran* pada siklus-2, yaitu $3,38 + 3,42$ dibagi 2, hasilnya 3,4, artinya, kualitas proses pembelajaran pada Siklus-2 *cukup baik* (CB).

Hasil pengamatan *tahapan proses* pembelajaran pada Siklus-3, dipaparkan pada Tabel I.3-A pada berikut ini.

Tabel I.3-A
Hasil Pengamatan Tahapan Proses Pembelajaran pada Siklus-3

Fokus Tahapan Proses	Rincian Indikator Tahapan Proses (RITP)	Kriteria Kualitas Proses (KKP)	Skor Kualitas Proses
Pembukaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum belajar. 2. Penjelasan bagian-bagian tanaman kelapa. 3. Pancingan agar anak menyebutkan kosa kata yang relevan dengan tanaman kelapa. 4. Penjelasan cara bermain “lumbo membawa kelapo”. 5. Anak-anak menuju tempat bermain “lumbo membawa kelapo”. 	Kualitas Pembukaan Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator pembukaan yang: <i>1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yang dikembangkan</i>	4,5
Inti Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengelompokan anak menjadi beberapa kelompok bermain. 2. Pengarahan kepada anak untuk bermain. 3. Pemantauan anak-anak ketika bermain. 4. Pencatatan temuan selama kegiatan bermain. 	Kualitas Inti Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator inti pembelajaran yang: <i>1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan</i>	4,5
Recalling Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan lagi tentang aturan bermain “lumbo membawa kelapo”. 2. Penyampaian informasi pengalaman anak setelah bermain “lumbo memba-wa kelapo”. 	Kualitas <i>Recalling</i> Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator <i>recalling</i> pembelajaran yang: <i>1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan</i>	4,5
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian informasi yang relevan. 2. Berdoa. 3. Salam penutup. 	Kualitas Penutup Pembelajaran ditentukan oleh rincian indikator penutu pembelajaran yang: <i>1) lengkap, 2) runtut, 3) rinci, 4) sesuai permainan tradisional, dan 5) sesuai potensi yg dikembangkan</i>	4,5
Jumlah Skor			18

Keterangan Skor:

5: semua kriteria terpenuhi
4: empat kriteria terpenuhi

3: tiga kriteria terpenuhi
2: dua kriteria terpenuhi

I: satu kriteria terpenuhi

Berdasarkan Tabel I.3-A, skor proses pada tahap *pembukaan*: 4,5; *inti*: 4,5; *recalling*: 4,5; dan *penutup*: 4,5. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing tahapan dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata tahapan proses = 18 dibagi 4, hasilnya = 4,5, artinya *baik* (B). Hasil pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran pada siklus-3, dipaparkan pada Tabel I.3-B berikut ini:

Tabel I.3-B
Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dalam Pembelajaran pada Siklus-3

Subjek Penelitian	Skor Aktivitas Anak pada Tahapan Pembelajaran (SA2TP)				Rata-rata Skor Kualitas Aktivitas Anak
	Pembukaan	Inti	<i>Recalling</i>	Penutup	
1. BSM	4	4	4	4	4
2. AND	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5
3. AZK	4	4	4	4	4
4. QLA	4	4	4	4	4
5. KLN	4	4	4	4	4
6. FAJ	4	4	4	4	4
Jumlah Rata-rata Skor					24,5

Sesuai dengan paparan pada Tabel I.3-B, skor aktivitas BSM: 4; AND: 4,5; AZK 4; QLA: 4; KLN: 4; dan FAJ: 4. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing aktivitas anak. Skor kualitas aktivitas anak dalam proses pembelajaran: 24,5 dibagi 6, hasilnya 4,29, artinya *baik* (B).

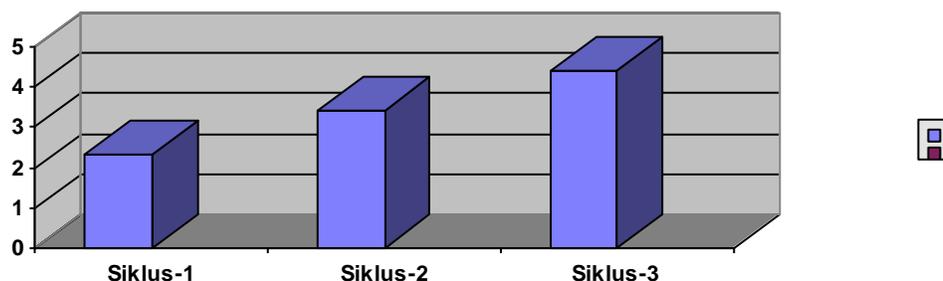
Berdasarkan besaran nilai *tahapan proses* dan *aktivitas anak* dalam pembelajaran tersebut dapat diketahui “kualitas proses pembelajaran” pada siklus-3, yaitu 4,5 + 4,29 dibagi 2, hasilnya 4,39, artinya, kualitas proses pembelajaran pada Siklus-3 *baik* (B).

Peningkatan kualitas proses “pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan potensi berbahasa anak” pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel I.4 berikut ini.

Tabel I.4
Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran dari Siklus I-III

Proses Pembelajaran pada Tiap Siklus	Skor Kualitas Proses Pembelajaran	Tingkatan Kualitas Proses
I	2,34	Kurang Baik
II	3,40	Cukup Baik
III	4,39	Baik

Berdasarkan paparan pada Tabel I.4, *penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran* dalam rangka meningkatkan potensi berbahasa anak TK-KBJ, dapat diperjelas dengan Grafik I.I berikut ini.



Gambar I.I: Grafik Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran pada Siklus I-III

Hasil pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan potensi berbahasa anak di TK-KBJ pada Siklus I, 2, dan 3, dapat dilihat pada Tabel I.2-A berikut ini.

Tabel I.2-A
Hasil Pembelajaran pada Siklus I, II, dan III

Subjek Penelitian	Skor Potensi Berbahasa Anak setelah Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional “Lumbo Membawa Kelapo” pada Siklus Setiap Siklus		
	Siklus-I	Siklus-2	Siklus-3
	Bisa menyebutkan kata-kata berkaitan dengan tema pembelajaran dan permainan yang dilaksanakan.	Bisa menyebutkan nama-nama bagian tanaman kelapa sesuai permainan yang dilaksanakan.	Bisa membedakan warna dan jumlah rintangan yang dilewati pada saat anak bermain.
1. BSM	0	1	2
2. AND	0	2	2
3. AZK	1	1	2
4. QLA	1	1	3
5. KLN	1	1	2
6. FAJ	0	1	1
Jml Skor	3	7	12

Berdasarkan Tabel I.2-A, kualitas hasil pembelajaran “potensi berbahasa anak” pada (1) siklus-I, skor 3 dibagi 6, hasilnya 0,5, artinya *belum berkembang* (BB); (2) siklus-2, skor 7 dibagi 6, hasilnya 1,16, artinya *mulai berkembang* (MB); dan (3) siklus-3, skor 12 dibagi 6, hasilnya, 2 artinya *berkembang sesuai*

harapan (BSH). Peningkatan kualitas hasil pembelajaran pada penelitian ini terdapat pada Tabel I.2-B berikut ini.

Tabel I.2-B
Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran pada Siklus I-III

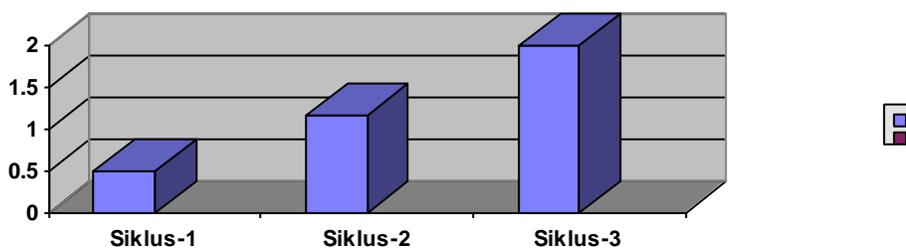
Potensi Berbahasa Anak pada tiap Siklus	Skor Perkembangan Potensi Berbahasa Anak	Kualitas Perkembangan Potensi Berbahasa Anak
I	0,50	BB
II	1,16	MB
III	2,00	BSH

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Simpulan dari paparan pada Tabel I.2-B, *penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas hasil* pembelajaran dalam rangka meningkatkan potensi berbahasa anak TK-KBJ. Peningkatan potensi berbahasa anak TK-KBJ tersebut dapat diperjelas dengan Grafik I.2 berikut ini.



Gambar I.2: Grafik Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran pada Siklus I-III

Pembahasan

Skor proses pembelajaran pada tahap (a) *pembukaan*: 2; (b) *inti*: 2 (c) *recalling*: 3; dan (d) *penutup*: 3; masing-masing merupakan kualitas tahapan dalam proses pembelajaran. Secara komprehensif; rata-rata skor dari pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup = 2,25, kualitasnya *kurang baik* (KB), artinya kriteria proses pembelajaran yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; *sebagian besar tidak terpenuhi*; yang terpenuhi dua kriteria dari tiap tahapan pada pembelajaran tersebut.

Skor kualitas aktivitas BSM: 2; AND: 2,63; AZK: 2,38; QLA: 3,00; KLN: 2,63; dan FAJ: 2,00; masing-masing merupakan kualitas aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Secara komprehensif (rata-rata skor aktivitas anak pada pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup: 2,35); kualitasnya “kurang baik” (KB). Artinya, kriteria partisipasi aktivitas pembelajaran yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; *sebagian besar tidak terpenuhi*, yang terpenuhi hanya dua kriteria dari masing-masing tahapan pada pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran pada tahap (a) *pembukaan*, skornya: 3; (b) *inti*, skornya: 3 (c) *recalling*, skornya: 4; dan (d) *penutup*, skornya: 3,5. Skor-skor itu merupakan kualitas masing-masing tahapan dalam proses pembelajaran. Secara komprehensif, rata-rata skor dari pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup: 3,8, kualitasnya *cukup baik* (CB); artinya, kriteria proses yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; yang terpenuhi tiga dari masing-masing tahapan pada pembelajaran tersebut.

Skor kualitas aktivitas BSM: 3; AND: 3; AZK: 3; QLA: 3,25; KLN: 3; dan FAJ: 3. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing anak dalam pembelajaran. Secara komprehensif, rata-rata skor aktivitas anak pada pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup: 3,04, kualitasnya *cukup baik* (CB); artinya, kriteria partisipasi aktivitas pada pembelajaran yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; yang terpenuhi tiga dari masing-masing tahapan pada pembelajaran tersebut.

Skor kualitas tahapan proses pembelajaran pada *pembukaan*: 4,5; *inti*: 4,5; *recalling*: 4,5; dan *penutup*: 4,5. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing tahapan dalam proses pembelajaran. Secara komprehensif, rata-rata skor dari pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup: 4,5, kualitasnya *baik* (B); artinya, proses pembelajaran yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; *yang terpenuhi tiga dari masing-masing tahapan* pada pembelajaran tersebut.

Skor kualitas aktivitas BSM: 4; AND: 4,5; AZK: 4; QLA: 4; KLN: 4; dan FAJ: 4. Skor-skor tersebut merupakan kualitas masing-masing anak dalam proses pembelajaran. Secara komprehensif, rata-rata skor aktivitas anak pada pembukaan, inti, *recalling*, dan penutup: 4,08, kualitasnya *baik* (B); artinya partisipasi aktivitas pembelajaran yang terdiri atas: lengkap, runtut, rinci, sesuai permainan tradisional, dan sesuai potensi yang dikembangkan; *yang terpenuhi empat* dari masing-masing tahapan pada pembelajaran tersebut terpenuhi.

Hasil pembelajaran pada penelitian ini, merujuk pada peningkatan potensi berbahasa anak TK setelah pelaksanaan “pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan potensi

berbahasa anak”, yaitu pada Siklus I, II, dan III, terlihat pada Tabel 2.I berikut ini.

Tabel 2.I

Hasil Pengembangan Potensi Berbahasa Anak pada Siklus I, II, dan III

Pembelajaran pada Tiap Siklus	Potensi Berbahasa Anak	Nilai Potensi Anak	Kualitas
I	<i>Bisa menyebutkan kata-kata berkaitan dengan tema</i>	0,50	BB
II	Bisa menyebutkan nama-nama bagian tanaman kelapa sesuai permainan yang dilaksanakan.	1,16	MB
III	Bisa membedakan warna dan jumlah rintangan yang dilewati pada saat anak bermain.	2,00	BSH

SIMPULAN

Penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka meningkatkan potensi anak TK-KBJ. Peningkatan kualitas proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan potensi berbahasa anak tersebut terlihat pada kualitas proses pembelajaran sebagai berikut: (a) Siklus-I, skor: 2,34, kualitasnya *kurang baik* (KB); (b) Siklus-2, skor: 3,40), kualitasnya *cukup baik* (CB); dan (c) Siklus-3, skor: 4,39, kualitasnya *baik* (B). Peningkatan kualitas hasil pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan potensi berbahasa anak tersebut terlihat pada hasil pembelajaran sebagai berikut: (a) Siklus-I, skor: 0,5 (anak-anak *bisa menyebutkan kata-kata berkaitan dengan tema ‘tanaman kelapa’*), kualitasnya: *belum berkembang* (BB); (b) Siklus-2, skor: 1,16 (anak-anak bisa menyebutkan nama-nama bagian tanaman kelapa sesuai permainan yang dilaksanakan, kualitasnya: *mulai berkembang* (MB); dan (c) Siklus-3, skor: 2,0 (anak-anak bisa membedakan warna dan jumlah rintangan yang dilewati pada saat anak bermain), kualitasnya: *berkembang sesuai harapan* (BSH).

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, ada beberapa saran yang penulis sampaikan kepada guru PAUD, pengambil kebijakan pendidikan di PAUD, dan para peneliti pendidikan di PAUD , khususnya yang menerapkan *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Saran-saran tersebut sebagai berikut:

- a. Para guru PAUD dapat memakai hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam rangka merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajarannya, khususnya pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional dengan tema, sentra, dan strategi tertentu.

- b. Para pengambil kebijakan pendidikan di PAUD dapat memanfaatkan hasil penelitian ini kaitannya dengan penyusunan dan sosialisasi kurikulum di PAUD.
- c. Para peneliti (lanjutan) yang mengkaji pembelajaran di PAUD, khususnya yang menerapkan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai rujukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarningsih, H.Y. 2010. *Otak dan Kemampuan Berbahasa*. Yogyakarta: Pustaka Rihama.
- Arikunto, S. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2009. *Penyelenggaraan Pendidikan TK dan Penerimaan Siswa Baru Sekolah Dasar*. Surat Edaran No. 1839/C.Cr/TU/2009.
- Dhieni, N. dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: UT.
- Dunkin, M. J. & Biddle, B. J. 1974. *The Study of Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Miles M. B. & Huberman A. M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. New Delhi: Sage Publications Ltd.
- Moleong, L.J. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. 2010. *Bermain Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nababan, S. U. S. 1992. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Permen Dikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- Ridwan. 2006. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanberg, A. & Samuelsson, I. P. 2003. *Preschool Teacher's Play Then and Now, Early Childhood Research & Practice*, 2 (1).
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 1986. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.