

**DEVELOPING EARLY CHILDREN'S ORAL LANGUAGE  
THROUGH THE HIDDEN GEM GAME AT TKIT BAITUSSHALIHIN  
ULEE KARENG DISTRICT**

**Nurul Farina<sup>1</sup>; Nova Sari<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>STKIP An-Nur Nanggro Aceh, Banda Aceh

Email: [nurulfarina.id2019@gmail.com](mailto:nurulfarina.id2019@gmail.com)<sup>1</sup>; [ova\\_mazda@yahoo.co.id](mailto:ova_mazda@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*Spoken language is an individual's ability to master vocabulary, speech, grammar, and pronunciation ethics within a certain period of time by the general chronological development. Based on the results of the researchers' initial observations at TKIT Baitussalihin, Ulee Kareng District, group B (aged 5-6 years), the researchers found that most of the group B kindergarten children were not proficient in their spoken language skills. This can be seen in the children's inability, among others: to answer questions asked by educators, mention groups of pictures that have the same sound, compile simple sentences in a complete structure, and have more words to express ideas to others. The formulation of the problem in this research is how is the development of spoken language for early childhood through the hidden gem game at TKIT Baitussalihin, Ulee Kareng District. This research is a Classroom Action Research (CAR), with the Kurt Lewin model. The data collection technique is done by observation. Data analysis in this study used descriptive statistical analysis techniques. Oral language development CAR through hidden gem games found a pre-cycle result of 32.8%. Then the first cycle of CAR was carried out which found an average value of 52%. After that, it increased in the second cycle to 86%, so the research in the second cycle was declared complete because it had passed the success indicator value threshold. Thus, the hidden gem game at Baitussalihin IT Kindergarten can improve spoken language skills.*

**Keywords:** *spoken language, hidden gem game, early childhood*

**MENGEMBANGKAN BAHASA LISAN ANAK USIA DINI MELALUI  
PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI DI TKIT BAITUSSHALIHIN  
KECAMATAN ULEE KARENG**

**Nurul Farina<sup>1</sup>; Nova Sari<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>STKIP An-Nur Nanggro Aceh, Banda Aceh

Email: [nurulfarina.id2019@gmail.com](mailto:nurulfarina.id2019@gmail.com)<sup>1</sup>; [ova\\_mazda@yahoo.co.id](mailto:ova_mazda@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Bahasa lisan merupakan kemampuan individu menguasai kosa kata, ucapan, gramatikal, dan etika pengucapan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan perkembangan umum kronologisnya. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Baitussalihin, Kecamatan Ulee Kareng, kelompok B (usia 5-6 tahun), peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak TK kelompok B belum mahir dalam kemampuan bahasa lisannya. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan anak antara lain: menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana pengembangan bahasa lisan anak usia dini melalui permainan permata tersembunyi di TKIT Baitussalihin Kecamatan Ulee Kareng. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model Kurt Lewin. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. PTK pengembangan bahasa lisan melalui permainan permata tersembunyi mendapati hasil pra siklus sebesar 32,8%. Kemudian dilaksanakan PTK siklus I yang mendapati nilai rata-rata yaitu 52%. Setelah itu meningkat pada siklus II menjadi 86%, sehingga penelitian pada siklus II dinyatakan sudah tuntas, dikarenakan sudah melewati ambang nilai indikator keberhasilan. Dengan demikian, permainan permata tersembunyi di TK IT Baitussalihin dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan.

**Kata Kunci:** bahasa lisan, permainan permata tersembunyi, anak usia dini

**PENDAHULUAN**

Terdapat dua hal yang perlu diperhatikan dalam berkomunikasi yaitu komunikasi reseptif dan komunikasi ekspresif. Kemampuan reseptif adalah dimana seseorang bisa menerima pesan yang disampaikan lawan bicaranya dengan baik dan

melaksanakannya. Sedangkan kemampuan ekspresif adalah dimana seseorang mampu mengungkapkan keinginan yang ingin disampaikan bisa melalui bahasa tubuh ataupun simbol-simbol yang sudah disepakati (Anastasia dalam Cahyanti, dkk, 2014: 125).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada Lampiran I, didapati Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan bahasa dicantumkan bahwa: a) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, b) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, c) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, dan d) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Permainan pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti bahasa, motorik, kreativitas, sosial, kognitif, motivasi, dan emosional. Permainan permata tersembunyi merupakan permainan aktif karena melibatkan diri anak untuk bermain, serta diharapkan dapat meningkatkan bahasa lisan anak (Rostdan De Groos dalam Monks dan Knoers, 2006: 141).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Mengembangkan Bahasa Lisan Anak Usia Dini melalui Permainan Permata Tersembunyi di TKIT Baitusshalihin Kecamatan Ulee Kareng”.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan bahasa lisan anak usia dini melalui permainan permata tersembunyi di TKIT Baitusshalihin Kecamatan Ulee Kareng.

### **Kajian Pustaka**

#### **Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bukan lagi hanya terbatas pada konseling pendidikan anak usia dini oleh orang tuanya, yaitu pendidikan informal, melainkan sudah mengalami perubahan paradigma. Paradigma PAUD yang muktahir mencakup

usaha sadar dari seluruh masyarakat, sekolah, pemerintah dan berbagai lembaga swasta maupun pemerintah dalam melakukan tugas pendidikan. Tidak kalah penting adalah pendidikan anak usia dini yang dihadapkan pada berbagai permasalahan yang cukup luas, namun harus ditangani secara spesifik dan professional (Sujiono dan Sujiono, 2005: 1).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak mulai memasuki pra-sekolah dasar yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal (Fadillah, 2014: 65).

### **Kemampuan Berbahasa**

Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang digunakan sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik wajah. Sedangkan fungsi utama bahasa pada anak yaitu: a) meniru ucapan orang dewasa, b) membayangkan situasi (terutama dialog), dan c) mengatur permainan. Tiga fungsi kegiatan berbahasa lisan ini dapat dilakukan di TK melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama maupun mengarang cerita, dan bernyanyi. Kegiatan tersebut diharapkan kemampuan bahasa lisan anak dapat berkembang lebih optimal (Wibowo, 2001: 3).

Terdapat tiga tahap perkembangan bahasa lisan anak yang berhubungan erat terhadap perkembangan berpikir anak, yaitu: a) Tahap eksternal yaitu sumber pikiran anak berasal dari orang dewasa yang memberikan informasi atau pengarahan, b) Tahap internal yaitu proses pemikiran anak telah mengalami penghayatan sepenuhnya. Salah satu kemampuan bahasa lisan anak yaitu: mampu berbahasa secara berurutan dengan

benar, dapat menceritakan kembali cerita sederhana yang mudah dipahami, dan mengucapkan lebih dari tiga kalimat serta mengenal tulisan sederhana, dan c) Tahap egosentris yaitu anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya dan pembicaraan orang dewasa bukan lagi menjadi prasyarat (Vygotsky dalam Kurnia, 2009: 47).

### **Permainan Permata Tersembunyi**

Pembelajaran anak usia dini, permainan merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar. Menurut Oemar ada beberapa manfaat dari permainan, di antaranya yaitu; (a) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga nantinya bisa mengurangi verbalisme, (b) memperbesar perhatian anak, (c) meletakkan dasar-dasar perkembangan belajar, sehingga belajar semakin mantap, (d) memberikan pengalaman yang nyata sehingga menumbuhkan kegiatan di antara anak secara mandiri (e) membantu perkembangan kemampuan anak, dan (f) serta memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan membantu perkembangan anak secara efisien dan lebih mendalam secara beragam (Ismaniar dan Hazizah, 2018: 25).

Permainan permata tersembunyi dapat dilakukan dengan perlengkapan sebagai berikut: a) Pasir di wadah plastik yang besar atau kotak pasir di halaman (pilihan lain: beras, kacang, atau pasir ukuran kecil di dalam karung, plastik besar di dalam baskom, jika aktivitas ini lakukan di dalam ruangan), b) Sendok plastik warna warni yang dibentuk dan disusun menyerupai permata yang dilubangi bagian atas dan disumbat dengan dakson atau kapas atau kertas, c) Wadah makanan kecil atau sedang atau besar, es krem transparan, busa tipis, dan piring kue plastic, dan d) Gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Adapun cara melaksanakan permainan tersebut adalah sebagai berikut: (a) sembunyikan seluruh permata yang berisikan gambar-gambar di dalam pasir dan mulailah pencarian dengan menggali untuk menemukan permata tersembunyi, (b) informasikan kepada anak tentang jumlah permata yang telah di sembunyikan di dalam

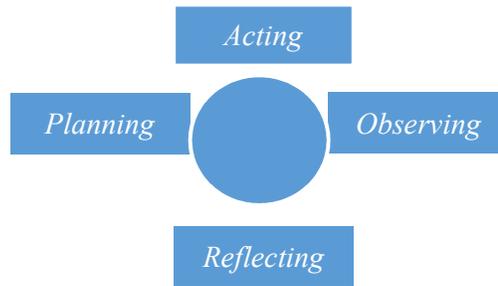
wadah yang berisikan pasir, (c) berikan aba-aba kepada anak untuk memulai pencarian dengan menggali untuk menemukan permata-permata yang tersembunyi di dalam pasir, (d) berikan motivasi dan semangat kepada anak ketika sedang menyusupkan tangan ke dalam pasir sewaktu mencari permata tersebut sehingga tercipta suasana yang menyenangkan pada saat melakukan permainan tersebut, dan (e) mintalah anak meletakkan permata yang ditemukannya ke dalam sebuah wadah sehingga ia dapat menghitung jumlahnya dan kemudian mengambil gambar di dalam permata dan menyebutkan gambar yang telah ia temukan tersebut.

Kemampuan berbahasa dengan menggunakan permainan permata tersembunyi sangat menarik untuk menumbuhkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak tidak mudah merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan permata tersembunyi sebagai alat bermain dapat memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan. Maka permainan ini dapat membantu perkembangan bahasa anak tentunya.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Arikunto, 2006: 16). Dalam rangka mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak, dan diamati oleh observer. PTK pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran di kelas. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitusshalihin Ulee Kareng tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 11 anak di kelas B1. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila mencapai 80%. Dari beberapa teori para ahli yang mengemukakan model

penelitian tindakan dengan bagian-bagian yang berbeda. Namun peneliti memilih model penelitian yang digunakan adalah penelitian model Kurt Lewin.



**Gambar 1 Model PTK Kurt Lewin**

**Tabel 1 Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Lisan**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Kriteria Penilaian			
			K (1)	C (2)	B (3)	SB (4)
Mengembangkan kemampuan bahasa lisan	Mengungkapkan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak dapat menjawab pertanyaan dari pendidik tentang gambar yang ditemukan dalam permata.</li> <li>b. Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan memiliki berbagai perbendaharaan kata dari gambar yang telah ditemukan.</li> <li>c. Anak dapat berbicara dengan kalimat sederhana ketika bercerita tentang permainan permata tersembunyi yang dilakukannya</li> <li>d. Anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain sesuai dengan gambar yang telah ditemukan dalam permata.</li> </ul>				

**Tabel 2 Kriteria Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Lisan**

Kategori	Skor	Keterangan
Sangat Baik (SB)	4	Mampu
Baik (B)	3	Mampu
Cukup (C)	2	Belum Mampu
Kurang (K)	1	Belum Mampu

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya yaitu proses analisis data, analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu mengolah hasil data yang berbentuk kategori dengan menggunakan presentase, rata-rata, grafik, dan tabel. Berikut rumus formula standar absolut:

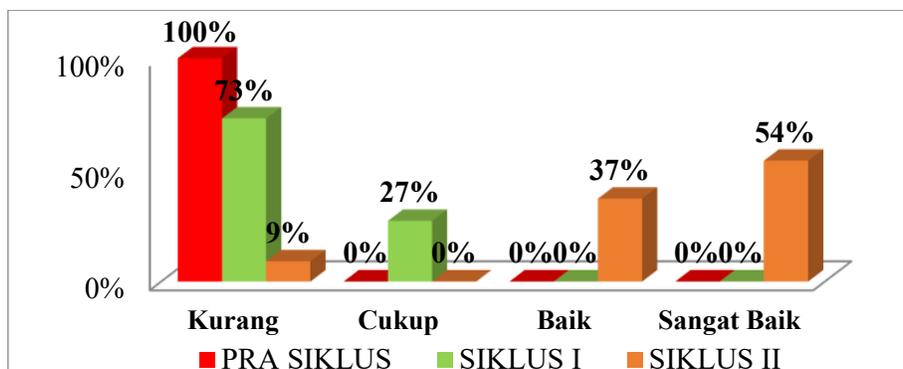
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah (SM)}}{\text{Skor Maksimum Ideal (SMI)}} \times 100$$

**Tabel 3 Persentase Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Lisan**

Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Baik (SB)
76% – 85%	Baik (B)
60% – 75%	Cukup (C)
>59%	Kurang (K)

Sumber: Sugiyono, *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)* (2016: 106)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**



**Grafik 1 Data Hasil Observasi dan Persentase Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Bahasa Lisan**

Hasil penelitian ini mendapati kemampuan bahasa lisan pada anak di TKIT Baitusshalihin, pada siklus I terdapat 8 responden (73%) yang berada pada kriteria “kurang” dan 3 responden (27%) berada pada kriteria “cukup”. Secara keseluruhan, persentase rata-rata hasil yang didapat pada siklus I yaitu 52%, maka daripada itu pada siklus I penelitian dinyatakan belum tuntas.

Selanjutnya pada hasil siklus II mendapati 1 orang responden (9%) berada pada kriteria “kurang”, 4 orang responden (37%) berada pada kriteria “baik” dan 6 orang responden (54%) berada pada kriteria “sangat baik”. Secara keseluruhan, persentase rata-rata hasil yang didapat pada siklus II yaitu 86%, sehingga penelitian pada siklus II dinyatakan sudah tuntas.

Dengan demikian, terdapat peningkatan persentase rata-rata hasil di setiap siklusnya, mulai dari pra siklus (32,38%), siklus I (52%), dan siklus II (86%). Jika dijabarkan lagi, pada pra siklus ke siklus I, terdapat kenaikan persentase sebesar 17,5%. Sedangkan, mulai dari siklus I ke siklus II, didapati kenaikan persentase sebesar 34%.

## KESIMPULAN

Penggunaan permata tersembunyi sebagai alat bermain dapat memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan permata tersembunyi dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak. Dengan demikian, permainan permata tersembunyi diharapkan dapat terus digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyanti, Mika Nur, Imanuel Hitipeuwn, dan Abdul Huda, 2014. "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Anak Autis dengan Menggunakan Pendekatan ABA (Applied Behavior Analysis)." *Jurnal P3LB* Vol. 1. No. 2.
- Fadillah, Muhammad, 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Kurnia, Ita, 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Monks, F.J., A.M.P. Knoers, dan Siti Rahayu Haditono, 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, 2014. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sujiono, Bambang, dan Yuliani Nurani Sujiono, 2005. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Wahyu, 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.