
Pengembangan Permainan Panca dapat Meningkatkan Perkembangan Berbahasa Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya

Ade Maulina¹, Taty Fauzi², Mardiana Sari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

E-mail: ademaolina3@gmail.com¹, taty.fauzy@yahoo.co.id², marsharifadiana@gmail.com³

Article History:

Received: 06 September 2022

Revised: 25 September 2022

Accepted: 26 September 2022

Keywords: Permainan

Panca, Keterampilan Bahasa

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan permainan panca dan kaitannya meningkatkan keterampilan berbahasa anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research & Development/RND). Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya sebanyak 16 anak. Langkah-langkah meliputi pengumpulan informasi awal melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Perencanaan, Pengembangan produk awal dengan menyiapkan alat dan bahan pembuatan produk. Uji coba awal dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan setelah itu di revisi produk. Uji coba lapangan ke anak dengan sampel 16 anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya. Dan revisi produk akhir dengan mengikuti saran ahli materi dan ahli media. Berdasarkan rata-rata persentase hasil penelitian permainan panca kepada 16 anak Setelah anak memainkan permainan panca, terdapat peningkatan dengan rata-rata pada masing-masing anak 2,92 sampai 3,25 dengan hasil persentase yang diperoleh 73% sampai 81%. Maka berdasarkan rata-rata hasil persentase permainan panca kepada 16 anak di TK BAKTI SRIWIJAYA adalah 77% kriteria penilaian Baik. Maka hasil penelitian ini berupa pengembangan produk/permainan panca untuk anak usia 5-6 Tahun.

PENDAHULUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) perlu dimanfaatkan pada lembaga pendidikan anak usia dini agar dapat membantu proses belajar mengajar menjadi menyenangkan terutama untuk anak usia dini. Pemanfaatan alat permainan edukatif juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada anak-anak. Penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus aman saat dimainkan dan terlihat. Guru harus mampu memanfaatkan, membuat, serta mengembangkan alat permainan edukatif sesuai kebutuhan sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan.

Fenomena di atas didukung oleh hasil penelitian Ayuningtyas (2022). dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan sosia emosional anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya Dewi (2019). berjudul “Peningkatan Perkembangan bahasa anak Usia Dini Melalui metode membaca pada permainan kartu kata”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Perkembangan aspek menerima bahasa sebelum di beri tindakan hanya 50% yaitu sebanyak 12 anak, dengan di adakannya pembelajaran dengan metode membaca dengan bantuan media katu kata maka perkembangan bahasa kelompok B RA Al Huda Penulupan mengalami peningkatan, dimana peningkatan tersebut terjadi secara bertahap pada siklus pertama terjadi peningkatan sekitar 75%, selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan sekitar mencapai 85% atau sebanyak 21 anak dari 24 anak.

Selajutnya Hutami (2019). berjudul penerapan permainan molegi (monopoli puzzle kesehatan gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa sd negeri 1 bumi. hasil analisis data menunjukkan nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan bahwa Molegi mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut. Suasana aktif dan interaktif yang terjadi selama kegiatan berlangsung menunjukkan antusias siswa yang tinggi terhadap permainan molegi. Siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok dipandu oleh satu anggota pengabdian. Siswa sangat semangat untuk bertanya hal-hal yang tidak mereka mengerti mengenai materi baru yang mereka dapatkan, sehingga terjadi interaksi aktif saat berjalannya permainan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Bakti Sriwijaya. Maka secara tidak langsung peneliti mengetahui bahwa anak-anak kelompok B di TK Bakti Sriwijaya. pada saat belajar anak seringkali tidak mengenal huruf atau memahami materi yang diajarkan, anak cepat lupa pada huruf yang diajarkan, kurangnya media permainan dalam pembelajaran, anak mengganggu temannya, oleh karena itu peneliti membuat permainan panca.

Permainan panca merupakan kepanjangan dari Papan Baca yaitu suatu permainan yang menggunakan papan khusus yang sudah dimodifikasi lebih sederhana baik secara desain maupun aturan main, sehingga mudah dimainkan oleh anak usia 5 sampai 6 tahun. Permainan panca terinspirasi dari permainan monopoli. Berdasarkan gambaran dari fenomena serta dukungan hasil data di atas maka peneliti menemukan fenomena yang sama berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan Permainan Panca dengan keterampilan berbahasa yaitu kemampuan reseptif (Menyimak).

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan Permainan Panca dan kaitannya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bakti Sriwijaya.

LANDASAN TEORI

Menurut (Sadirman 2014), bahwa permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Selajutnya Wina (2019) permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat membuat anak merasa senang, kegiatan tersebut dilakukan tanpa adanya paksaan. Menurut Sumarsono (2017) permainan adalah sarana yang dilakukan untuk aktivitas bermain,

didalamnya terdapat peraturan serta alat yang sudah difahami bersma dan yang sudah di sepakati oleh anggota yang melakukan aktivitas bermain tersebut.

Sedangkan Saleh (2017) permainan merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan, sukarela, mendatangkan kesenangan dan dilaksanakan dalam kondisi yang menyenangkan.

Beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas menyenangkan yang membantu merangsang pertumbuhan serta perkembangan anak.

Permainan panca merupakan kepanjangan dari papan baca yaitu suatu Permainan yang menggunakan papan khusus yang sudah di modifikasi agar lebih sederhana baik secara desain maupun aturan main, sehingga mudah di mainkan oleh anak usia 5 sampai 6 tahun. Permainan panca pertama kali di mainkan oleh peneliti kepada anak kelompok B di TK Bakti Sriwijaya.

Menurut Pratiwi (2015) bahasa merupakan hal yang paling penting bagi kehidupan manusia sebagai suatu sistem lambang bunyi yang dipakai untuk berkomunikasi, berinteraksi, bekerja sama, dan untuk mengidentifikasi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. sejalan dengan teori diatas, Sari (2022) Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan sebagai alat untuk menyatakan pikiran, perasaan dan kehendak seseorang kepada orang lain secara lisan, maupun tulisan, untuk berkomunikasi, berinteraksi baik secara individu maupun kelompok. Begitu juga dengan anak-anak kemampuan bahasa, mempunyai peran penting dalam kehidupan bersosialisasi anak.

Menurut Wedasuwari (2020) Bahasa merupakan suatu sistem simbol, di mana mengandung makna bahwa ucapan si pembicara dihubungkan secara simbolis dengan objek-objek ataupun kejadian-kejadian dalam dunia praktis, dengan kata lain ucapan itu terdiri atas aneka ragam ciri pengalaman atau singkatnya mengandung arti atau makna. Sedangkan menurut Haryanti (2019) bahasa merupakan realita komunikasi yang berlangsung dalam interaksi sosial, karena pada prinsipnya, percakapan tersebut menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam interaksi sosial. Oleh sebab itu, bahasa tidak lepas dari pengaruh sosial budaya.

Sedangkan menurut Devianty (2019) bahasa adalah hal yang sangat vital untuk dikuasai. Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, melainkan memiliki fungsi lain, salah satunya adalah sebagai alat kontrol sosial.

Dari beberapa teori tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa bahasa adalah kemampuan yang di bawa oleh manusia sejak lahir, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia baik secara verbal maupun nonverbal.

Menurut Nurjamil (2019) menyimak merupakan keterampilan yang pertama kali dipelajari dan dikuasai oleh manusia. Sejak manusia bayi, bahkan sejak dalam kandungan sang ibu, kita sudah mulai belajar menyimak. Sedangkan, menurut Anggraini (2019) Menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan yang disampaikan secara lisan. Pendapat yang lain yaitu dari menurut Cusnaki (2022) Menyimak merupakan keterampilan bahasa pertama yang dimiliki oleh manusia dan modal awal seseorang untuk berkomunikasi, memahami, menilai dan mengintervensikan sesuatu. Dari beberapa pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan kemampuan utama yang harus dimiliki oleh manusia sebelum kemampuan berbicara maupun menulis, karena menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dan memahami.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD). Sugiyono (2019: 396) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Research and Development (RnD) dari Model Rnd Borg And Gall Model ini memiliki 10 langkah penelitian, yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Menurut Sugiyono (2019 : 320) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, menjabarkan ke unit-unit, memilih mana yang penting untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Presentasi Hasil Penelitian Rata-Rata Per Anak

No	Nama	Persentase	Kriteria Penilaian
1	Ranfi	81%	Sangat Baik
2	Hamdani	77%	Baik
3	Rajwa	79%	Baik
4	Trisya	73%	Baik
5	Ajiz	79%	Baik
6	Hafiz	75%	Baik
7	Kimiko	75%	Baik
8	Adel	77%	Baik
9	Zafran	73%	Baik
10	Aska	81%	Sangat Baik
11	Nafisa	75%	Baik
12	Ardila	75%	Baik
13	Arsya	77%	Baik
14	Aan	75%	Baik
15	Alika	77%	Baik
16	Moza	75%	Baik
Jumlah		1224%	
Rata-rata Presentase		77%	Baik

Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas, diperoleh nilai rata-rata pada masing-masing anak 2 sampai 3 dengan hasil persentase yang diperoleh 50% sampai 80%. Setelah anak memainkan

permainan panca, terdapat peningkatan dengan rata-rata pada masing-masing anak 2,92 sampai 3,25 dengan hasil persentase yang diperoleh 73% sampai 81%.

Berdasarkan rata-rata persentase hasil penelitian permainan panca kepada 16 anak Setelah anak memainkan permainan panca, terdapat peningkatan dengan rata-rata pada masing-masing anak 2,92 sampai 3,25 dengan hasil persentase yang diperoleh 73% sampai 81%. Maka berdasarkan rata-rata hasil persentase permainan panca kepada 16 anak di TK Bakti Sriwijaya adalah 77% kriteria penilaian Baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa permainan panca dapat digunakan sebagai media belajar anak dalam meningkatkan perkembangan bahasa reseptif (menyimak) pada anak usia dini. penggunaan kartu perintah yang sederhana dapat dipahami anak. Subjek penelitian 16 anak kelompok B di taman kanak-kanak Bakti Sriwijaya, berdasarkan rata-rata persentase hasil penelitian permainan panca kepada 16 anak Setelah anak memainkan permainan panca, terdapat peningkatan dengan rata-rata pada masing-masing anak 2,92 sampai 3,25 dengan hasil persentase yang diperoleh 73% sampai 81%. Maka berdasarkan rata-rata hasil persentase permainan panca kepada 16 anak di TK Bakti Sriwijaya adalah 77% kriteria penilaian Baik.

DAFTAR REFERENSI

- Alfrendi, Jonathan (2020). Yuk, Ketahui Begini Asal Usul Permainan Monopoli, Simak Penjelasannya!. Artikel ini merupakan bagian dari Parapuan.
- Anggraini, Vivi & Priyanto Adi. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol 3 No 1.
- Asyhari, Ardian , dan Silvia Helda. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Vol 5, No 1.
- Ayuningtyas, Meliana, & Simatupang Nurhenti Dorlina (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Vol 02 No 02, Januari 2022, Halaman 12-23.
- Cusnaki, Ayure & Syamsudin Amir. (2022). Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 6 Issue 4 (2022).
- Darmadi, H. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Sosial. Bandung : Alfabeta.
- Devianty, Rina (2019) Membangun Bahasa Komunikatif Untuk Anak Usia Dini. Nizhamiyah Vol. Ix No 2.
- Dewi, Yuli Ani Setyo (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Membaca Pada Permainan Kartu Kata. Jurnal Program Studi PGRA, Volume 5 Nomor 2.
- Farhurohman, Oman (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No. 1.
- Haryanti, Eka (2019). Penggunaan Bahasa Dalam Perspektif Tindak Tutur Dan Implikasinya Bagi Pendidikan Literasi. Jurnal Tambora. Vol. 3 No. 1.
- Hutami, Amelia Rizky Dkk (2019). Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia Vol. 01, Nomor 02,

-
- Nikmah, Khoirul & Rianto Edy. (2019). Permainan Barrier Game Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Tunarungu. Vol 11 No 3.
- Nurjamal, Daeng,M.Pd, Sumirat Warta M, pd, & Darwis Riadi M, pd (2019). Terampil Berbahasa. Bandung: Alfabeta
- Triastuti Desty, Akbar Sa'dun, & Bambang Edy Irawan (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 10, Halaman: 1344—1350.
- Purwanto, N. (2017). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung : PT Remaja Rodakarya.
- Pratiwi, Noor Komari (2015) Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2.
- Sadirman, dkk. (2014). Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya). Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- Saleh Yopa Taufik dkk (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 1 Nomor 2b.
- Sari, Mardiana, & Effendi Darwin (2022). Analisis Kajian Fonologi Pada Perkembangan Bahasa Anak Usia 1-3 Tahun. Pernik Jurnal Paud, Vol 5 No. 2 April 2022.
- Sugiyono,(2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suliyanto, S.E., M.M. (2018). Metode Penelitian Bisnis Untuk Skripsi, Tesis, Dan Disertasi. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sumarsono, Adi (2017) Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. Jurnal Magistra volume 4 -Nomor 2.
- Triastuti, Desty, Akbar Sa'dun & Irawan Edy Bambang (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 2.
- Pratiwi, Noor Komari (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2.
- Wina, Rahma Putri, Iriyanto Tomas, & Aisyah Eny Nur (2019). pengembangan permainan harta karun si bola-bola dalam pembelajaran sosial emosional anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. jurnal pendidikan anak, 8 (2).
- Wedasuwari, Ida Ayu Made (2020). kajian literatur:bahasa, budaya, dan pikiran dalam linguistik antropologi. wacana : majalah ilmiah tentang bahasa, sastra dan pembelajarannya