

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi adalah kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang, baik dewasa maupun anak-anak, karena dengan berkomunikasi seseorang bisa menyampaikan apa yang sedang dirasakan. Demikian juga untuk anak, komunikasi pada anak diartikan sebagai proses perkembangan anak dalam memahami setiap pelajaran hidup. Dengan komunikasi, anak belajar memahami berbagai informasi dan banyak hal yang diperoleh secara verbal dan mengemukakan pendapat dan isi hatinya, sehingga ia dapat memenuhi keingintahuannya. Bahasa merupakan bagian dari komunikasi.

Mengingat pentingnya kemampuan berkomunikasi secara lisan pada anak membuat hal tersebut harus distimulasi sejak dini untuk melatih kemampuannya dalam berbahasa sekaligus mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Masa yang paling tepat untuk membentuk perkembangan anak adalah pada masa *golden age* (0-8 tahun), dimana segala bentuk perkembangan dapat distimulasi dengan mudah karena 80% tingkat perkembangan anak terjadi pada masa tersebut. Usia anak pada rentang umur tersebut berada pada tingkatan taman kanak-kanak (TK) sampai SD kelas rendah (kelas 1-kelas 2).

Pendidikan menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan itu, pendidikan di Indonesia menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 terbagi menjadi tiga, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal, namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada pendidikan formal dalam tingkat TK. Pendidikan formal menurut undang-undang merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan formal tidak hanya terjadi pada jalur pendidikan yang terstruktur menurut undang-undang, tetapi pada konteks yang lebih sederhana ada usaha yang dapat dilakukan seseorang untuk mengikuti proses belajar dengan perantara sekolah atau lembaga yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Proses pembelajaran di sekolah atau lembaga tidak lepas kaitannya dengan profesi pengajar atau guru yang bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa (tugas guru dalam undang-undang). Pada konteks ini pengajar memiliki peranan yang cukup penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam memahami proses pembelajaran yang ada.

Menurut Yusuf (2010: 53) proses belajar-mengajar sebagian besar terjadi karena adanya proses komunikasi, baik yang berlangsung secara intrapersona maupun antarpersona. Yusuf (2010:2) menambahkan bahwa komunikasi instruksional

merupakan bagian dari komunikasi pendidikan yang dirancang khusus untuk mengubah perilaku sasaran menjadi lebih baik lagi. Sehingga, komunikasi instruksional merupakan aspek dalam proses instruksional yang memerlukan keahlian seorang pendidik atau pengajar untuk dapat mengubah perilaku sasaran atau siswa menjadi lebih baik. Sumantri (2005: 4) berpendapat bahwa program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau bahkan guru. Maka, seorang guru harus mampu merencanakan proses pembelajaran yang melibatkan komunikasi anak dengan baik dalam proses pembelajaran seperti salah satunya dengan melakukan kegiatan bermain.

Stimulasi terhadap anak tepat adalah melalui bermain, karena dengan bermain anak dapat mengeksplor semua potensi yang ada, meniru apa yang dilihat dan didengar, serta berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya. Bermain untuk murid harus direncanakan oleh guru dengan sebaik-baiknya. Teori Sublimasi (Ed. Clapatade) Permainan bukan hanya merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup(gross), tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, lebih tinggi, lebih indah). Melalui bermain seseorang yang memiliki insting atau naluri yang rendah akan belajar untuk berubah dan meningkatkan menjadi perbuatan dan tindakan yang lebih baik. Pemilihan permainan harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran melalui bermain. Hal tersebut dikarenakan belajar sambil bermain yang dilakukan pada usia PAUD adalah belajar yang memiliki

makna atau tujuan.

Bermain dalam kehidupan anak mempunyai arti yang sangat penting, karena setiap anak sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmani maupun rohani. Bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Biasanya, anak-anak usia TK lebih senang bermain daripada anak lainnya. Sesuai perkembangan murid TK, anak-anak lebih suka bermain di luar kelas, dengan mengeksplor kemampuan motoriknya dibandingkan dengan bermain di dalam kelas. Permainan yang menantang dengan kompetisi juga lebih menarik bagi anak. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak usia dini salah satunya adalah dapat mengembangkan perkembangan fisik anak dan dorongan komunikasi agar anak dapat bermain dengan baik bersama yang lain. anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat saling mengerti. Bagi anak usia dini, bermain memiliki beberapa esensi yaitu: 1) motivasi internal, dimana anak-anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan diri sendiri dan tanpa paksaan; 2) aktif, yakni ketika anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fungsi fisik dan mental; 3) nonliteral, berarti anak-anak mampu melakukan apa saja sesuai keinginan, terlepas dari realitas seperti berpura-pura memainkan sesuatu; dan 4) tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya, merupakan esensi dari bermain bahwa bermain dilakukan atas dasar partisipasi semata (Suyanto 2003:145-146).

Kenyataan yang sering terjadi saat ini adalah anak-anak cenderung bermain

gadget. Orang tua sering memberikan gadget atau tontonan televisi kepada anak, dengan tujuan belajar dan membuat anak senang. Namun jika berlebihan justru dapat kontraproduktif, dimana interaksi dan komunikasi anak dengan orang lain terjadi secara minimal.

Seringnya bermain gadget dan menonton televisi ini dapat membuat anak menjadi kecanduan. Jika terjadi hal tersebut, salah satu dampaknya adalah kemampuan komunikasi anak menjadi tidak dapat berkembang secara optimal, bahkan tidak jarang anak menjadi memiliki keterlambatan berbicara.

Awal tahun pelajaran di TK Mutiara Hati Mataram, kemampuan komunikasi anak masih rendah. Hal ini menjadi alasan dipilihnya lokasi penelitian karena berdasarkan data hasil evaluasi awal semester satu tahun ajaran 2019/2020, rendahnya komunikasi lisan ini ditunjukkan sekitar 60% anak masih sulit atau untuk berbicara, masih jarang sekali bicara dengan teman atau guru, jika ditanya guru menjawab dengan suara yang hampir tidak terdengar atau bahkan tidak menjawab, terutama pada anak yang masuk sekolah langsung ke kelompok B atau usia 5 tahun atau lebih.

Komunikasi yang rendah pada anak di sekolah dapat menyebabkan anak kesulitan memahami materi dan perintah-perintah guru, sehingga kurang mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dampaknya dapat terjadi pada prestasi belajar anak akan menjadi rendah dan perkembangan anak tidak optimal. Selain itu, komunikasi yang rendah juga menyebabkan anak kesulitan untuk menyampaikan ide atau pendapat di kelas sehingga berdampak pada tingkah laku anak menjadi pemarah

karena tidak mampu mengungkapkan apa yang dirasakannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dicarikan solusi yang dapat memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan carayang menyenangkan, yaitu bermain menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang telah diwariskan kepada generasi penerus bangsa.

Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang berbeda-beda yang memiliki nilai kearifan lokal. Selain itu, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan. Hal tersebut dikarenakan beberapa manfaat dalam permainan tradisional yaitu dapat mengembangkan kecerdasan intelektual maupun sosial dari individu, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi karena adanya proses komunikasi. Menurut Khasanah, Presetyo & Rakhmawati (2011: 101-102) manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak antara lain: mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak, kecerdasan naturalis anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, kecerdasan spiritual anak, kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak, mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak dan berdampak positif pada perkembangan anak.

Permainan-permainan tradisional saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Ditinggalkannya permainan ini disebabkan oleh banyak hal, antara lain adalah gadget dan tontonan televisi, tidak ada yang mengenalkan pada anak, tidak ada tempat atau lokasi yang cukup untuk memainkannya, kesempatan anak untuk berkumpul

dengan sesama di luar rumah semakin sedikit karena keamanan, dan sebagainya. Permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan anak, yaitu kemampuan sosial emosional anak seperti sikap mentaati aturan, membina hubungan baik antar teman ataupun guru, empati, dan toleransi serta kerjasama dapat dilatih (Rahayu, 2016).

Permainan tradisional dapat menstimulasikan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk juga perkembangan dalam berkomunikasi. Ketika sedang bermain, terjadi Interaksi komunikasi Mengingat sedemikian pentingnya kemampuan komunikasi anak, dan masa emas anak usia dini (*golden age*), serta kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh permainan tradisional, maka penelitian ini akan melihat pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan komunikasi murid TK, khususnya permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat Lombok.

Melatih kemampuan komunikasi pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar yang dilakukan di lingkungan sekolah. Permainan yang dipilih untuk melatih kemampuan komunikasi adalah permainan yang dilakukan secara bersama, dimana setiap anak yang ikut bermain akan mendapat kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Pemilihan permainan juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak lainnya, misalnya tingkat kesulitan aturan permainan, dan perkembangan motorik anak. Karena penelitian ini berhubungan dengan kemampuan berkomunikasi anak,

maka permainan tradisional yang dipilih adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak anak, dengan aturan yang relatif mudah untuk anak, dan memberi kesempatan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar masing-masing anak.

Suarta, dkk (2010) mengemukakan bahwa ada banyak permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada masyarakat Sasak di Lombok. Permainan-permainan tersebut dapat dimainkan oleh anak-anak dengan variasi umur yang beragam. Masing-masing permainan dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang juga beragam. Perkembangan anak yang dimaksud termasuk juga perkembangan bahasa, serta berkomunikasi.

Sejalan dengan hal tersebut, Rahayu (2016) dalam disertasinya mengemukakan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial emosi anak usia 5-6 tahun di Lombok. Anak usia 5-6 tahun ini adalah murid TK. Permainan tradisional yang digunakan adalah Lung-Lung Se, Meong Begang, kemantenan, dan pucia-cia serta salah satu indikator dari kemampuan sosial emosional tersebut adalah kemampuan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru maupun teman-temannya.

Penelitian lain juga membuktikan bahwa pola komunikasi yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak. Penelitian tersebut ditulis oleh Irna (2011) yang berjudul Pola Strategi Komunikasi Antar pribadi Guru dan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Tentang Pola Strategi

Komunikasi Antarpribadi Guru dan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Sabila Amanda Medan). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan komunikasi antarpribadi merupakan bentuk komunikasi yang efektif digunakan dalam memberikan pembelajaran kepada anak terutama keterampilan sosial.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan tersebut, permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional dan bahasa anak lebih khususnya dalam hal berkomunikasi karena proses permainan tradisional, guru dan siswa melakukan komunikasi antar pribadi secara langsung.

Ada banyak permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat Lombok. Sebagian dari permainan itu dapat diterapkan untuk murid TK, karena sesuai dengan perkembangan kemampuannya. Antara permainan tradisional pada masyarakat Sasak di Lombok yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak antara lain adalah Lung-Lung Se dan Meong Begang.

Kedua permainan tersebut sangat menyenangkan untuk dimainkan bersama, cara bermainnya menuntut kerjasama antar pemain untuk memenangkan permainan. Oleh karena itu permainan ini mengharuskan anak saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dalam rangka kerjasama tersebut. Mengingat yang bermain adalah anak-anak, maka tetap harus di bawah bimbingan guru, agar permainan dapat tetap berjalan, dan pengembangan kemampuan komunikasi anak dapat tercapai

Dengan banyaknya manfaat yang didapat oleh anak melalui permainan

tradisional ini khususnya pada aspek komunikasinya, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih dalam lagi pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan anak. Selain itu, penelitian ini perlu dilakukan juga karena anak-anak yang menjadi objek penelitian sedang berada pada masa emas (*golden age*), dimana pada masa ini proses perkembangan yang dapat terjadi pada anak sangat cepat.

Jika stimulasi terhadap kebutuhan perkembangan anak kurang, maka akan sangat sulit mengejar ketertinggalannya pada masa lain setelah masa emas ini. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan terhadap anak usia dini ini harus optimal, agar dapat mencapai perkembangan yang optimal pula. Untuk itulah dilakukan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional agar perkembangan anak dapat optimal, khususnya perkembangan komunikasi lisannya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pemanfaatan permainan tradisional sasak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan murid TK?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat permainan tradisional sasak dalam perkembangan kemampuan komunikasi lisan murid TK.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam meningkatkan komunikasi lisan murid TK.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, melalui kegiatan permainan tradisional ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisannya. Di samping komunikasi lisan, ada beberapa kemampuan sosial lainnya yang dapat terstimulasi dengan permainan tradisional. Dengan demikian berarti permainan tradisional juga bisa membentuk karakter dari anak di tengah derasnya arus pergeseran nilai karena globalisasi.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam rangka menstimulasi perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan komunikasi lisan anak.
- c. Bagi masyarakat pada umumnya, dengan penelitian ini diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional yang memberikan manfaat pengembangan komunikasi lisan.

E. Kerangka Teori

1. Komunikasi Lisan pada Anak

Bungin (2011:57) menyatakan bahwa komunikasi adalah sebagai sebuah

proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau perasaan-perasaan manusia. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi merupakan sebuah proses, dimana terdapat aktivitas untuk mencapai tujuan komunikasi itu sendiri.

Proses komunikasi dapat terjadi apabila terdapat perencanaan dan proses untuk mencapai sebuah tujuan. Bungin (2011:57) menyatakan bahwa dalam proses komunikasi terdapat tiga komponen penting yang selalu ada, yakni 1) sumber informasi, yaitu seseorang yang memiliki pesan ataupun informasi untuk disalurkan kepada orang lain; 2) Saluran (media), yaitu suatu alat yang digunakan dalam penyampaian pesan oleh seseorang yang menyampaikan pesan; 3) Penerima informasi, yaitu sekelompok orang maupun individu yang menerima informasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, komunikasi juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan terjadi bukan karena kebetulan, tetapi telah direncanakan sebelumnya dengan tujuan untuk mempengaruhi penerima pesan.

Menurut Mulyana (2001) jenis komunikasi dibagi menjadi dua yaitu, komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal merupakan jenis komunikasi yang melibatkan semua jenis simbol. Hampir semua percakapan yang dilakukan tanpa disadari termasuk kedalam jenis pesan

verbal. Pesan verbal yang dimaksud adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain secara lisan. Bahasa verbal merupakan cara seseorang menyatakan pikiran, dan maksudnya.

Sedangkan komunikasi nonverbal dapat diartikan sebagai cara untuk melukiskan semua peristiwa diluar komunikasi secara verbal. Jenis komunikasi nonverbal tanpa disadari secara otomatis ikut terpakai, karena komunikasi nonverbal bersifat netral dan selalu ada. Komunikasi nonverbal lebih jujur dalam mengungkapkan sesuatu, karena itu bisa di lihat dari ekspresi dan pembawaan seseorang.

Komunikasi dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Akan tetapi, usia murid TK biasanya hanya dapat melakukan komunikasi secara lisan. Komunikasi anak secara lisan merupakan aspek yang sangat penting. Komunikasi secara lisan anak merupakan cara mereka mengekspresikan ide, pendapat, dan gagasannya kepada orang lain. Pada dasarnya semua anak-anak memiliki keaktifan dalam mengekspresikan apa yang sedang mereka rasakan, oleh sebab itu komunikasi pada anak secara lisan merupakan modal terpenting bagi mereka.

Sejalan dengan penjelasan tersebut, Dhieni, dkk (2005) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan perpindahan suatu makna dari si pemberi pesan kepada si penerima baik itu melalui suara, tanda, dan bahasa tubuh. Komunikasi secara lisan ialah sesuatu yang bersumber dari ucapan atau verbal dan hal ini

sangat erat hubungannya dengan berbicara sebagai alat komunikasi itu sendiri. Pada lain sisi, Hurlock (1978) mengemukakan bahwa bicara merupakan alat untuk berkomunikasi, sejak usia dini anak telah mengetahui bahwa bicara merupakan alat yang lebih baik untuk berkomunikasi dibandingkan tangisan, isyarat dan bentuk prabicara lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas, bicara merupakan alat komunikasi yang telah disadari oleh anak sejak usia dini sebagai alat yang efektif untuk mengungkapkan keinginan dan kebutuhannya. Hal inilah yang memotivasi anak untuk belajar berkomunikasi melalui bicara (lisan). Dengan demikian, kemampuan berkomunikasi anak secara lisan merupakan kemampuan berbahasa melalui bicara untuk mengungkapkan gagasan, ide dan pendapatnya kepada orang lain.

Bahasa merupakan bentuk komunikasi bahasa lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan suatu sistem dari simbol-simbol (Santrock, 2007). Bahasa mengalami perkembangan dimulai dari masa bayi sampai masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak menengah dan masa kanak-kanak akhir dan masa remaja. Kejadian penting dalam perkembangan bahasa sebagai bentuk komunikasi anak diawali sejak bayi menangis (lahir) - celotehan (usia 6-12 bulan) – menggunakan bahasa (8-12 bulan) pemahaman kata (8-12 bulan) – kata pertama (13 bulan) – kedalam kosakata (18 bulan) perkembangan pemahaman kata dan ucapan dua kata (18-24 bulan). Sedangkan untuk

peralihan ke kalimat komunikasi dimulai usia 2-3 tahun dan berlanjut terus sepanjang tahun. Kosakata pembicaraan anak usia 6 tahun berkisar 8.000 – 14.000 kata (Santrock, 2007), dengan asumsi pembelajaran kata diawali usia 12 bulan.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tertuang standar tingkat pencapaian anak terdiri dari enam aspek perkembangan, yaitu aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Perkembangan bahasa sebagai bagian dari komunikasi lisan pada anak usia TK dibagi dalam 3 komponen yaitu: (1) Memahami Bahasa; (2) Mengungkapkan Bahasa dan (3) Keaksaraan. Pada penelitian studi kasus ini yang menjadi fokus adalah bagaimana pemanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan pembelajaran Komunikasi Lisan Anak di TK Mutiara Hati Mataram, untuk itu dipandang perlu dibuat alat ukur berupa instrument indikator Komunikasi Lisan pada anak sebagai berikut:

Tabel 1.1 Indikator Komunikasi lisan pada anak dan contohnya

No	Indikator Komunikasi	Contoh
1	Mendengarkan penjelasan guru.	<ul style="list-style-type: none"> • Konsentrasi memperhatikan guru menjelaskan • Memahami penjelasan guru
2	Memahami aturan dalam suatu permainan (ditunjukkan dengan menyebutkan dan mematuhi aturan mainnya)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami aturan permainan • Menyebutkan kembali aturan yang telah dibuat • Mematuhi aturan permainan
3	Bertanya dengan kalimat yang benar	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya dengan komunikasi yang baik
4	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan dengan komunikasi yang baik
5	Mengungkapkan perasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi masukan untuk mengubah aturan main • Menegur teman ketika melanggar aturan main • Memberi tahu guru ketika ada temannya yang melanggar aturan main
6	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Menegur teman ketika melanggar aturan main
7	Menceritakan pengalamannya	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perasaannya selama bermain • Menceritakan pengalaman selama bermain (dia menjadi apa, apa yang dilakukannya, dst) • Menunjukkan ekspresi pada saat menceritakan

No	Indikator Komunikasi	Contoh
8	Memahami aturan yang disepakati	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti aturan bermain yang sudah di jelaskan oleh guru • Mengajak temannya untuk mengikuti aturan yang sudah dijelaskan

Sumber: Permendikbud No. 137 Tahun 2014

2. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan gabungan dari dua suku kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Istilah “*media*” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dari pengertian ini dapat dijelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Maka media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (anak).

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang anak untuk belajar (dalam Rahayu, 2018). Sejalan dengan itu Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar anak. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, yaitu: 1) Media visual, adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat, media ini paling sering digunakan untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran. Contoh dari media tersebut adalah *flash card*; 2) Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan menerima pesan. Contoh dari media audio adalah radio dan lagu; 3) Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (pandang-dengar). Jenis media ini lebih menarik dari media sebelumnya. Contoh media audio-visual adalah video animasi.

Sementara itu yang dimaksud dengan sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan kemampuan, sikap, keyakinan, emosional, dan perasaan. Sumber belajar dapat dirumuskan sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar.

Vernon S. Gerlach & Donald P. Ely (1971, dalam Rahayu, 2018) menegaskan pada awalnya terdapat jenis sumber belajar yaitu manusia, bahan, lingkungan, alat dan perlengkapan, serta aktivitas. Manusia dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena memiliki keahlian sesuai dengan bidangnya, misalnya guru, administrator pendidikan, tutor, atau narasumber lain dalam proses

belajar. Bahan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang membawa pesan/informasi untuk pembelajaran. Pesan itu dikemas dalam bentuk buku paket, video, film, bola dunia, grafik, CD interaktif dan sebagainya. Bahan ini juga biasa disebut sebagai alat peraga, atau alat permainan edukatif. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan yang mampu memberikan pengkondisian belajar seperti seperti laboratorium, kelas dan sejenisnya. Alat dan perlengkapan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar adalah yang dimanfaatkan untuk produksi atau menampilkan sumber-sumber belajar lainnya, seperti televisi, komputer, *tape recorder*, dan lain- lain. Sedangkan yang dimaksud aktivitas sebagai sumber belajar adalah aktivitas yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat perpaduan antara teknik penyajian dengan sumber belajar lainnya yang memudahkan anak belajar. Bagi anak usia dini, yang di dalamnya termasuk murid TK aktivitas tersebut adalah permainan. Karena melalui bermain pembelajaran anak dilakukan, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak terutama murid TK. Permainan ialah suatu yang dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan dapat berupa permainan *puzzle*, ayunan, lakon, atau permainan-permainan tradisional yang berkembang dalam masyarakat. Jadi permainan ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran khususnya untuk anak usia TK. Pada hakikatnya dunia anak adalah bermain. Oleh karena itu prinsip pembelajaran untuk murid TK adalah belajar

sambil bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Hurlock (1997) mengatakan bahwa bermain dapat berpengaruh bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik untuk melatih seluruh bagian tubuh, dorongan berkomunikasi agar dapat bermain bersama dengan baik, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Dengan demikian permainan dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk menstimulasi perkembangan komunikasi anak.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Permainan tradisional memiliki kelebihan dan manfaat, antara lain adalah tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia dan

mengasah kepekaan seni anak (Achroni, 2012).

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Waspada, 2014: 16). Tradisi permainan tradisional merupakan warisan budaya leluhur yang di dalamnya terkandung nilai-nilai seperti nilai sosial (mengajarkan kekompakan, kerjasama dan solidaritas, tolong menolong dan siap menerima kekalahan). Disamping itu permainan tradisional melatih seseorang untuk berfikir cepat mengambil keputusan logis, kritis dan seimbang.

Masa anak-anak adalah masa bermain. Jenis permainan anak-anak bisa berupa permainan ketangkasan, permainan peniruan maupun permainan hiburan. Dari permainan yang dilakukan oleh anak-anak tersebut jelas terkandung adanya nilai-nilai budaya masyarakat dimana anak-anak tersebut berada. Nilai-nilai kejujuran, kerjasama, kesatria merupakan nilai budaya yang banyak nampak pada permainan anak-anak. Permainan tradisional sebagai media yang bisa dipilih dalam aktivitas bermain anak, untuk kepentingan mengembangkan potensi anak dalam berbagai aspek. Banyak permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada masyarakat Sasak. Masing-masing permainan- dapat dimainkan oleh anak-anak dengan variasi umur yang berbeda, dapat menstimulasi aspek perkembangan yang berbeda pula. Diantara permainan tradisional pada masyarakat Sasak di pulau Lombok adalah Lung-Lung Se dan Meong Begang. Permainan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosioanal murid TK (Rahayu,

2016).Dan diantara kemampuan itu adalah kemampuan anak untuk berinteraksi dengan guru dan sesame temannya. Sementara dalam melakukan interaksi, ia melakukan komunikasi, terutama komunikasi lisan.

a. Permainan Lung-Lung Se

Lung-Lung Se disebut juga Ling Ling se. Semua desa di daerah Lombok mengenal permainan ini. Hanya saja terdapat perbedaan nama, dan sedikit perbedaan pada syair. Sedang intinya tetap sama sebagai permainan hiburan bagi anak-anak. Tahapan bermain Lung-Lung Se adalah dua anak membuat terowongan dengan cara berpegangan kedua belah tangan mereka lalu diangkat sedikit di atas kepala, sementara anak lain membuat barisan. Lalu barisan berputar terus sambil menyanyikan lagu Lung-Lung Se. Setiap kali, barisan harus melalui terowongan terjadi dialog untuk meminta izin melewati terowongan antara pemain yang berdiri paling depan dalam barisan, dengan salah seorang pemain yang membuat terowongan. tadi. Pada setiap akhir lagu anak paling belakang ditangkap, kemudian ditanya "Bulan apa bintang?". Pertanyaan tersebut untuk menentukan anak yang ditangkap tersebut ikut kelompok mana. Kelompok Bulan atau kelompok Bintang. Nama kelompok ini ditentukan sebelum permainan dimulai. Siapa yang memilih "Bintang" akan berdiri di belakang anak yang memilih Bintang sebagai nama kelompoknya, demikian juga bagi yang memilih Bulan. sehingga pemain akan terbagi dalam dua kelompok, yaitu Kelompok

Bulan dan kelompok Bintang. Nama kelompok ini dapat juga memakai nama yang disesuaikan dengan tema pembelajaran hari itu. Tahap berikutnya adalah tarik tangan antara dua kelompok tadi. Semua pemain dalam satu kelompok saling memegang pinggang kawan di depannya seerat mungkin. Pemain paling depan memegang tangan lawannya, kemudian mereka tarik-menarik sampai salah seorang lawannya atau seluruh lawannya jatuh ke tanah, atau barisan lawan melewati garis batas yang sudah ditentukan. Hal ini dapat menumbuhkan komunikasi pada anak untuk memberikan semangat kepada rekan yang terlibat langsung dalam permainan.

Manfaat permainan Lung-Lung Se sebagai sarana stimulasi aspek perkembangan anak: 1) Fisik-motorik dengan melakukan berbagai variasi gerakan berjalan dan berlari, gerakan menekuk lutut ke bawah, menarik, variasi non lokomosi, dan sebagainya; 2) Kognitif yaitu dengan menyusun strategi dan menyelesaikan masalah, memahami konsep sebab akibat, termasuk aplikasi pengetahuan dan pengalaman pada situasi yang berbeda. 3) Sosial emosional, yaitu dengan belajar menghadapi situasi-situasi baru dan menyesuaikan diri dengan aturan yg ada untuk meningkatkan perasaan kompetitifnya. Anak juga dapat belajar perilaku sosial yaitu berbagi, memahami perasaan orang lain dan meresponnya dengan baik serta saling membina kebersamaan dan kerja sama. 4) Terdapat komunikasi lisan, dan

bahasa isyarat, yang dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak (Juwita, 2010).

b. Permainan Meong Begang

Permainan tradisional kucing tikus di daerah Lombok lebih dikenal dengan Meong Begang. Dalam bahasa Sasak, meong berarti kucing, dan begang adalah tikus. Permainan tradisional ini merupakan permainan tanpa alat, dimana semua aktivitas permainan yang tidak memerlukan alat/media. Permainan Meong Begang dapat dilakukan perorangan maupun kelompok. Langkah-langkah memainkan permainan kucing tikus secara perorangan adalah sebagai berikut: 1) seluruh rumah tikus saling bergandengan tangan secara kuat; 2) pendidik memberi perintah kepada rumah tikus untuk membentuk lingkaran besar; 3) pendidik memerintahkan tikus berada dalam lingkaran dan kucing berada di luar lingkaran; 4) kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos lingkaran gandengan tangan penyelamat tikus yang berusaha melindungi tikus; 5) jika kucing merasa tidak mampu menerobos lingkaran di satu titik karena terlalu kuat, kucing bisa memilih tempat lain; 6) jika kucing berhasil menerobos masuk lingkaran, maka para tikus diberi kesempatan untuk menyelamatkan diri dengan cara diberi jalan keluar; 7) jika kucing berhasil keluar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan masuk lingkaran; 8) saat tikus berada diluar

ataupun didalam lingkaran terus berusaha menjauh dari kucing; 9) tikus yang berhasil di sentuh kucing maka dinyatakan mati; 10) permainan dapat diakhiri dengan waktu misalnya 5 menit atau diakhiri ketika semua tikus sudah berhasil ditangkap kucing; 11) jika dalam 5 menit kucing belum bisa menyentuh tikus maka dianggap pemenangnya adalah tikus, dan yang kalah adalah kucing, dan sebaliknya; 12) selama bermain, semua siswa yang menjadi lingkaran dapat bersorak, memberi semangat (tetapi tidak boleh mengejek) baik pada kucing maupun tikus. Permainan Meong Begang ini juga dapat dilakukan secara berkelompok.

Manfaat permainan kucing tikus: 1) Aspek motorik yaitu melatih memperkuat otot kaki dengan berlari, dan berjalan bervariasi, saling berpegangan; 2) Aspek kognitif, yaitu anak dapat memecahkan masalah dalam strategi untuk bermain; 3) Aspek sosial emosional yaitu saling tolong menolong dalam permainan dan melatih sikap sportif, dimana pemain dapat menghargai orang lain yang menang; 4) Aspek bahasa karena terjadinya interaksi dan komunikasi baik lisan maupun isyarat (Rahayu, 2016).

Permainan tradisional merupakan warisan budaya leluhur yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kearifan lokal, karakter budaya yang diharapkan dapat tumbuh sejak dini pada anak melalui permainan-permainan yang dilakukannya. Kearifan lokal mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat

yang dikenal, dipercayai, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial di tengah masyarakat (Haba, 2007:11 dalam Abdullah, 2008:7). Secara substansial, kearifan lokal itu adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat. Nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat (Diem, 2012).

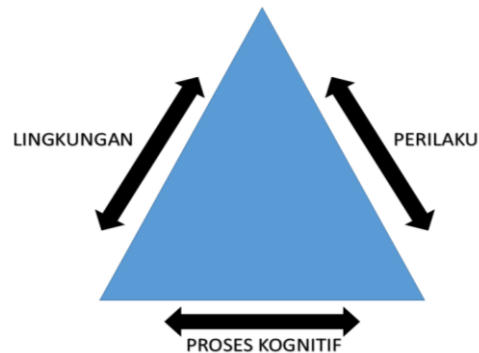
Pada permainan tradisional Lung-Lung Se dan Meong Begang memuat nilai karakter kearifan lokal seperti kerjasama, kebersamaan, tanggung jawab, percaya diri, jujur dan berkomitmen serta mengajarkan bagaimana perilaku dalam pergaulan sehingga dapat diterima dalam sebuah komunitas permainan. Pergaulan disini memuat makna yang lebih dalam terkait komunikasi positif antar teman sebaya.

1. *Social Learning Theory*/Teori Pembelajaran Sosial

Social learning theory atau teori pembelajaran sosial adalah teori yang terkenal dengan sebutan *observational learning*. Teori ini didasari oleh Albert Bandura. Bandura dalam teorinya menyatakan bahwa manusia bukan semata-mata robot yang tidak memiliki pikiran dan selalu menurut dengan pembuatnya. Akan tetapi manusia pada hakikatnya memiliki otak yang digunakan untuk berpikir, menalar dan menilai segala sesuatu untuk menentukan arah hidupnya. Bandura juga memandang tingkah laku manusia

bukan semata-mata refleksi, namun hasil dari reaksi dan interaksi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Secara sederhana teori pembelajaran sosial merupakan teori yang pembelajarannya tercipta ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku orang lain. Dalam hal ini seseorang belajar mengubah perilakunya melalui hasil dari pengamatannya terhadap orang atau sekelompok orang yang merespon sebuah stimulus tertentu. Hal ini yang membuat aspek lingkungan sangat penting dalam teori ini.

Bandura menyatakan bahwa diri seorang manusia pada dasarnya adalah suatu sistem yang saling terikat satu sama lain. Asumsi dasar ini diturunkan menjadi tiga aspek yaitu, aspek lingkungan, aspek perilaku dan aspek proses kognitif atau kepribadian seseorang. Dalam sistem ini semua aspek saling terikat satu sama lain. sebagai contoh guru menjelaskan tentang aturan permainan (lingkungan) dan siswa ingin menjadi yang terbaik dalam permainan itu (proses kognitif) selanjutnya siswa termotivasi dengan cara menunjukkan upaya terbaik untuk menang (perilaku). Asumsi dasar ini dapat dijelaskan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Bagan Teori *Social Learning* Bandura

Bandura (1986) mengatakan bahwa proses dalam *observational learning* mencakup empat fase penting yaitu, memperhatikan, menyimpan informasi, menghasilkan perilaku dan termotivasi untuk bisa mengulangi perilaku itu (Hergenhahn dan Olson, 2015: 363-366).

a. Fase perhatian/attention

Pertama adalah fase memberikan perhatian, dalam fase ini seseorang memberi perhatian kepada orang lain atau sekelompok orang yang ada di sekitarnya. Fase ini dapat dibilang cukup penting, karena dari fase perhatian seseorang bisa mempelajari tingkah laku yang baru yang ada di sekitarnya. Pada fase ini seorang pengamat harus memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh objek yang akan menjadi pembelajaran. Memberikan perhatian kepada orang lain atau sekelompok orang menjadi dasar untuk sebuah pembelajaran.

b. Fase pengingat/*retention*

Selanjutnya ada fase pengingat. Dalam fase ini seorang pengamat harus mengingat setiap kegiatan yang dilakukan oleh objek pembelajarannya. Pada fase ini pengamat dituntut untuk mengubah segala informasi yang sudah di dapat menjadi simbol-simbol verbal dan kemudian menyimpan dalam ingatannya. Selanjutnya akan sangat membantu apabila kegiatan yang sudah di peragakan langsung dipraktikkan setelah pengamatan selesai. Dalam mempraktikkan perilaku dapat dilakukan secara fisik, akan tetapi dapat juga secara kognitif yaitu dengan cara membayangkan perilaku tersebut dalam pikirannya.

c. Fase reproduksi motorik/*reproduction*

Pada fase reproduksi, hasil dari ingatan pada fase sebelumnya diterapkan menjadi suatu tindakan. Dalam pelaksanaannya pengamat harus benar-benar mengingat apa saja yang sudah di dapatkan pada di fase sebelumnya. pengamat perlu membandingkan setiap simbol yang sudah di dapat dan membandingkannya dengan perilaku mereka sendiri. perlu ada latihan dan pembinaan yang cukup agar pengamat bisa mahir dalam menirukannya.

d. Fase motivasi/*motivation*

Terakhir adalah fase motivasi. Dalam *observational learning* fase motivasi turut menjadi perhatian, karena motivasi ini adalah penggerak seorang pengamat untuk terus melakukan sesuatu tindakan. Jadi pengamat harus termotivasi secara diri sendiri untuk meniru perilaku yang telah di dapat pada fase sebelumnya. Pada fase motivasi ini dapat dijadikan tolak ukur apakah seorang pengamat benar-benar belajar dari atas tindakan yang sudah dilihat dari orang atau sekelompok orang yang ada di sekitarnya.

Secara keseluruhan *social learning theory* atau teori pembelajaran sosial dapat menciptakan suatu pembelajaran tentang perilaku dan kepribadian seseorang yang dapat berkembang menyesuaikan dengan lingkungan tempat dia berada. Selanjutnya dalam teori ini menjelaskan bahwa perilaku manusia selalu berupaya membuat suatu keputusan menggunakan proses pengembangan yang ada, demi melakukan suatu komunikasi dengan orang lain baik individu atau lingkungannya. Komunikasi yang terjadi dengan lingkungan ini akan membuat komunikasi individu terhadap faktor dalm diri individu dengan faktor-faktor lingkungannya serta tempat tinggalnya.

F. Kerangka Konsep

1. Komunikasi Lisan

Pada dasarnya komunikasi merupakan proses penyampaian dan pertukaran pesan dari komunikator kepada komunikan. Komunikasi lisan yang dimaksud lebih kepada komunikasi yang bersifat instruksional. Komunikasi ini ditujukan untuk guru kepada murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dalam hal ini tujuan pembelajarannya adalah kemampuan komunikasi lisan murid bisa berkembang. Kemampuan komunikasi pada umumnya diperoleh secara alamiah, tanpa diajarkan secara khusus dan terus menerus dalam waktu yang lama. Kemampuan komunikasi yang akan dilihat dalam penelitian ini yaitu bagaimana kemampuan anak dalam hal menyampaikan pesan secara verbal. Adapun indikator komunikasi lisan adalah mendengarkan penjelasan guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, memahami aturan permainan (ditunjukkan dengan menyebutkan dan mematuhi aturan mainnya), melakukan komunikasi lisan dengan teman, mengungkapkan ide/gagasan/pikiran selama bermain, menceritakan pengalaman bermain pada guru dan teman.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sasak yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lung-Lung Se dan Meong Begang. Pemilihan permainan ini karena

sangat menyenangkan untuk dimainkan bersama, aturan mainnya mudah, cara bermainnya menuntut kerjasama antar pemain untuk memenangkan permainan. Oleh karena itu permainan ini mengharuskan anak saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dalam rangka kerjasama tersebut. Sehingga jika permainan ini dilakukan secara optimal maka akan dapat menstimulasi kemampuan komunikasi murid TK yang memainkannya.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian. Metode deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi,

gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat konstruktivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen). Penelitian kualitatif bersifat holistik, artinya penelitian berhubungan dengan keseluruhan situasi sosial yang diteliti, yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.

Metode penelitian kualitatif ini cocok dalam penelitian ini karena penelitian ini berusaha mencari gambaran tentang pemanfaatan permainan tradisional sasak dalam mengembangkan komunikasi lisan pada murid TK, sehingga fenomena kelompok tersebut dapat terungkap secara jelas dan akurat.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di TK Mutiara Hati, yang beralamat di Jalan Seruling IX Karang Sukun Kecamatan Mataram Timur, Kota Mataram. TK Mutiara Hati berdiri tahun 2010. Saat ini jumlah anak didik 62 orang, yang terdiri dari 4 kelompok, 2 kelompok A yaitu A1 dan A2 dengan usia 4-5 tahun, dan 2 kelompok B yaitu B1 dan B2 dengan usia 5-6 tahun. Kelompok A masing-masing terdiri dari 13 anak, sedangkan kelompok B 18 anak.

Jumlah guru 5 orang dengan kualifikasi S1 PAUD (4 orang berstatus guru bersertifikat profesional, 1 guru belum bersertifikat), 1 guru pendamping berijazah SMA, 1 orang tenaga tata usaha, dan Kepala sekolah dengan kualifikasi S1 PAUD dengan status kepala sekolah bersertifikasi profesional. TK Mutiara Hati berada di bawah Yayasan Mitra Mulia NTB, dengan ketua yayasan Dr. Dwi Istati Rahayu, yang juga sebagai staf pengajar pada program studi PG PAUD Universitas Mataram.

Pelaksanaan permainan dilakukan setiap pagi sebelum masuk kelas. Hal ini dikarenakan permainan tradisional di TK Mutiara Hati menjadi salah satu muatan lokal, termasuk kedalamnya adalah Lung-Lung Se dan Meong Begang. Permainan tradisional dipilih sesuai dengan rencana kegiatan harian yang dibuat oleh guru.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang:

- 1) pemanfaatan permainan tradisional di TK Mutiara Hati
- 2) proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional
- 3) kemampuan komunikasi lisan anak sebagai dampak dari penerapan permainan tradisional.

Bentuk datanya adalah deskriptif kualitatif.

b. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

- 1) 2 orang guru dari kelas B (Kelompok usia 5 - 6 tahun) sebagai sumber informasi. Pertimbangan pemilihan guru sebagai narasumber dikarenakan guru sebagai perencana pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran selama di sekolah sehingga dapat mengetahui dan mengukur komunikasi lisan yang terjadi pada anak. Guru yang diambil adalah guru sentra yang sekaligus sebagai guru wali kelompok, karena guru wali kelompok ini yang dengan rutin melakukan evaluasi anak setiap minggunya. Guru wali bertemu dengan kelompok walinya seminggu 1 kali dalam sentra persiapan, namun hasil penilaian harian tiap sentra pada minggu berjalan diserahkan dan direkam oleh guru wali kelompok ini. Data yang akan diperoleh dari guru wali kelompok ini adalah pemanfaatan dan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional, serta perkembangan komunikasi lisan anak.
- 2) Seorang Kepala Sekolah sebagai sumber informasi, pertimbangan dipilihnya Kepala Sekolah dikarenakan Kepala Sekolah adalah orang yang menyetujui segala rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru di sekolah serta mengawasi pembelajaran yang terjadi di sekolah, sehingga Kepala Sekolah memiliki wewenang untuk

memberikan masukan terhadap proses pembelajaran yang akan melihat perkembangan komunikasi lisan anak. Kepala Sekolah menjadi sumber data untuk hal-hal yang berkaitan dengan kebijakan sekolah terkait dengan pemanfaatan dan penerapan permainan tradisional, hasil proses pengawasan proses pembelajaran yang terkait dengan pemanfaatan permainan tradisional dan perkembangan komunikasi lisan anak.

- 3) Permainan tradisional, dalam penelitian ini permainan tradisional menjadi sumber data dari media atau sarana pengembangan komunikasi lisan yang digunakan di TK Mutiara Hati. Dalam proses komunikasi, perlu adanya media perantara antara sumber informasi dan penerima informasi sehingga dapat terjadi proses komunikasi yang baik. Permainan tradisional yang digunakan adalah Lung-Lung Se dan Meong Begang.
- 4) Siswa TK Mutiara Hati, dalam penelitian ini siswa usia 5-6 tahun yang berjumlah 11 orang bertindak sebagai penerima informasi dalam komunikasi lisan sekaligus menjadi sumber informasi bagi siswa lainnya dan menjadi sumber informasi bagi peneliti.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Observasi yang dilakukan secara terus terang atau tersamar, dimana cara pengambilan data yang dilakukan peneliti dengan memberitahu terlebih dahulu kepada sumber data bahwa sedang melakukan penelitian (Sugiyono, 2015:228). Sumber data dalam penelitian yang dijadikan objek observasi yaitu anak, guru, dan proses bermain permainan tradisional.

Observasi yang digunakan adalah observasi terfokus, dimana observasi difokuskan pada aspek atau objek tertentu (Sugiyono, 2015:231). Observasi terfokus dilakukan dalam penelitian ini karena peneliti sudah memfokuskan pada pemanfaatan dan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan verbal murid TK, maka objek yang akan diobservasi adalah anak, dan guru.

Data yang diharapkan dari Guru yaitu proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional, langkah/tahapan yang dilakukan dalam proses tersebut. Sedangkan observasi terhadap anak adalah terkait dengan perkembangan komunikasi lisannya ketika mereka memainkan permainan tradisional.

b. Wawancara semi terstruktur (*in-dept interview*)

Wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan lebih mendalam kepada narasumber untuk mencari pendapat dan ide-ide yang dibutuhkan dalam penelitian (Sugiyono, 2015:233). Dalam penelitian ini wawancara semi terstruktur akan dilakukan kepada guru dan kepala sekolah. Setiap nara sumber/sumber data akan diwawancara sesuai dengan data yang akan diperoleh darinya. Semuanya terkait dengan pemanfaatan permainan tradisional, proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional, dan perkembangan komunikasi lisan anak.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian observasi dan wawancara akan lebih kredibel bila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2015:240).

Data yang akan diperoleh dari teknik ini adalah foto-foto atau video tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional yang didalamnya menggambarkan perkembangan komunikasi lisan anak. Data lainnya yang akan diperoleh adalah

dokumen-dokumen sebagai bukti dari penerapan pembelajaran lainnya yang telah dilakukan sebelumnya, misalnya berupa foto-foto, perangkat pembelajarannya, hasil pengawasan kepala sekolah, dan sebagainya.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Namun agar pengumpulan data penelitian dapat lebih fokus terhadap masalah yang diteliti, maka dikembangkan instrumen dengan kisi-kisi. Kisi-kisi yang akan digunakan untuk membuat pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Instrumen terlampir dalam *interview guide*. Dalam penelitian ini, instrumen observasi menggunakan skala penilaian yang diperuntukan bagi guru sebagai sumber informasi saat melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran pada rencana kegiatan harian (RPPH). Selain itu, instrumen observasi diperuntukkan bagi siswa dalam hal ini sebagai sumber informasi pengamatan yang dilakukan oleh guru pada saat anak melakukan kegiatan bermain dengan permainan tradisional yang telah disiapkan.

Instrumen observasi pada siswa pada penelitian ini berdasarkan pada skala sikap model linkert dimana koding yang digunakan sesuai dengan standar pada pendidikan anak usia dini yaitu :

BM = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang sesuai Harapan

BSB = Berkembang sangat Baik

Instrumen observasi pada guru pada penelitian ini berdasarkan pada model cek list dimana koding yang digunakan hanya 2 pilihan yaitu “dilaksanakan” dan “tidak dilaksanakan”. Hal ini dengan pertimbangan pertanyaan pada instrumen yang disiapkan merupakan pertanyaan tertutup yang tidak membutuhkan analisis lebih lanjut. Pertanyaan tertutup diberlakukan pada instrumen ini disebabkan dengan pertimbangan bahwa pertanyaan tersebut merupakan langkah-langkah yang tertuang pada rencana kegiatan harian (RPPH). RPPH pada anak usia dini sudah baku dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga modifikasi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan teori yang digunakan pada penelitian ini. Berikut ini adalah tabel instrumen observasi guru dan siswa.

Tabel 1.2 Tabel instrumen observasi guru

No	Indikator	Hasil observasi	
		Dilaksanakan	Tidak dilaksanakan
1	Guru menjelaskan kegiatan main yang akan dilakukan hari ini		
2	Guru menjelaskan aturan main		
3	Guru bertanya “apakah anak-anak sudah jelas dan memahami aturannya?” Ada yang mau usul tentang aturan permainan ?		
4	Guru menawarkan pada anak tentang peran yang akan dimainkan (menjadi meong atau begang; menjadi anak yang menjadi pemimpin di Lung-Lung Se)		

No	Indikator	Hasil observasi	
		Dilaksanakan	Tidak dilaksanakan
5	Guru memberi kesempatan penuh kepada anak untuk bermain		
6	Guru mendampingi anak selama permainan		
7	Guru mengingatkan jika ada anak yang melanggar aturan main		
8	Guru melakukan penguatan terkait kemampuan komunikasi anak yaitu melalui (dalam kondisi duduk melingkar membuat lingkaran bersama sambil istirahat)		
9	Guru menanyakan tentang perasaan anak selama mereka bermain		
10	Guru meminta anak menceritakan pengalaman selama bermain		

Tabel 1.3 Tabel observasi kemampuan komunikasi lisan anak

No	Indikator	Hasil penilaian *)			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai Harapan	Berkembang sangat Baik
Mendengarkan penjelasan guru					
1	Fokus melihat ke guru				
2	Tidak mengganggu teman				
3	Tidak ngobrol				
Bertanya dan menjawab pertanyaan.					
4	Anak menjawab pertanyaan guru secara lisan				
5	Anak bertanya hal-hal yang belum jelas ketika guru menjelaskan				
6	Anak bertanya pada guru atau temannya ketika ada aturan yang tidak jelas				
7	Anak bertanya atau ditanya dan menjawab ketika tertangkap dan ditanya akan bergabung ke kelompok yang mana (dalam permainan Lung-Lung Se)				

No	Indikator	Hasil penilaian *)			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai Harapan	Berkembang sangat Baik
Memahami aturan permainan (ditunjukkan dengan menyebutkan dan mematuhi aturan mainnya)					
8	Anak mengulang (menyebutkan) aturan main yang telah disepakati				
9	Anak bermain sesuai aturan yang telah disepakati bersama (tidak melanggar aturan)				
10	Anak mengingatkan anak lain yang melanggar aturan				
Melakukan komunikasi lisan dengan teman					
11	Anak saling berkomunikasi/ berdiskusi secara lisan siapa yang akan menjadi peran-peran dalam permainan				
12	Anak saling berkomunikasi dalam bermain				
13	Anak memberi kesempatan/ memanggil si meong atau begang untuk memberi jalan agar ia dapat keluar atau masuk ke lingkaran saat bermain Meong Begang; anak berkomunikasi menentukan pilihan buah yang disukai saat bermain Lung-Lung Se				
Mengungkapkan ide/gagasan/pikiran selama bermain					
14	Anak mengemukakan ide yang terkait dengan aturan main				
15	Anak mengungkapkan pikiran/ keinginannya atas peran yang ingin dimainkan				
16	Anak mengajukan usul/pendapat untuk kegiatan main yang akan dating (pada saat kegiatan penutup)				
Menceritakan pengalaman main pada guru dan teman					
17	Anak bersorak riang, karena menyukai kegiatan permainan Lung-Lung Se, atau meong-begang				
18	Anak mengungkapkan perasaannya saat kegiatan penutup setelah main				

No	Indikator	Hasil penilaian *)			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai Harapan	Berkembang sangat Baik
19	Anak menceritakan pengalaman mainnya				

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif ini bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatifnya lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Hubberman and Milles (Sugiyono, 2015:246) dimana terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), sertakesimpulan dan verifikasi (*conclusions and verifying*).

- a. Reduksi data (*data reduction*), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh dan dipandu oleh tujuan utama dalam penelitian yang akan dicapai.
- b. Penyajian data (*data display*). Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena, dan proposisi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi.

7. Verifikasi Data

Verifikasi data dilakukan dengan cara triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Tujuan dilakukannya triangulasi adalah untuk mengumpulkan data, sekaligus mengecek kredibilitas data. Tujuan dilakukannya triangulasi adalah pada dasarnya bukan untuk mencari kebenaran atas data yang diperoleh, namun lebih pada peningkatan pemahaman peneliti atas apa yang telah ditemukan.

Data hasil wawancara guru dan kepala sekolah akan digabungkan dengan data hasil observasi guru, anak dan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional. Selain itu, data wawancara akan digabungkan dengan data wawancara dari sumber data yang lain yaitu orang tua. Jumlah orang tua yang akan di wawancara adalah 2 orang tua anak yang anaknya berada di kelompok B1. Pemilihan orang tua dilakukan

secara random. Data yang didapat dari orang tua anak akan membantu dalam memverifikasi data kemampuan komunikasi lisan sebagai dampak dari proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

Pertimbangan orang tua sebagai salah satu sumber data adalah karena orang tua juga berinteraksi langsung dengan anak di luar proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sehingga dapat mengetahui perkembangan kemampuan komunikasi lisan anak.