Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak

Dian Miranda[1], Ariyani Ramadhani[2]
[1,2]Universitas Tanjungpura, Indonesia

[2]ariyani.er@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Kemampuan berkomunikasi pada anak adalah kemampuan untuk menggunakan kalimat sederhana dalam menyampaikan kebutuhan, perasaan, dan pendapat mereka serta menceritakan kembali informasi yang mereka dengar. Kemampuan ini berperan signifikan dalam mendukung anak mengembangkan beragam keterampilan yang berdampak positif pada perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana permainan tradisional mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak. Subjek penelitian ini adalah anak TK Primanda B1 berusia 5 hingga 6 tahun. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dimana desainnya adalah *One Group Pretest-Postest Design.* Setelah data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, uji T digunakan untuk menguji hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 26. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan perbedaan signifikan dalam kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional yang menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi. Rata-rata skor kemampuan komunikasi sebelum perlakuan adalah 4,35, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 5,93. Hasil uji T menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak yang bermakna permainan tradisional terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berkomunikasi anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Untuk memberikan kontribusi yang lebih besar, pengembangan ragam variasi permainan tradisional bisa lebih ditingkatkan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak lainnya.
Kata kunci: kemampuan berkomunikasi, permainan tradisional, anak

Pendahuluan

Perkembangan kemampuan komunikasi anak adalah bagian penting dari tumbuh kembang mereka, yang membawa pengaruh nyata dalam berinteraksi dan selaras dengan orang lain. Komunikasi yang baik pada anak usia dini membuat anak bisa mengenal dan membedakan mana yang masuk kategori benar atau salah, juga membantu anak dalam menemukan akar masalah, dan memberikan solusi terbaik untuk anak dalam menghadapi berbagai hal dalam hidupnya (Andrianto, 2011). Hoof menjelaskan jika kemampuan berkomunikasi anak adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan sesuai dan bagaimana cara menggunakan bahasa tersebut dengan baik (Sigelman & Rider, 2009). Anak-anak mengalami tahap pertumbuhan dan proses perkembangan yang signifikan pada usia mereka, mencakup berbagai aspek seperti perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, serta kemampuan bahasa.

Pikiran dan perasaan seseorang atau sekelompok orang bisa dipahami melalui komunikasi yang terjalin. Namun, komunikasi hanya akan efektif jika orang yang saling berkomunikasi dapat memahami pesan yang disampaikan dengan cara yang sama. Kemampuan untuk berkomunikasi melalui bahasa sangat penting untuk perkembangan seorang anak. Kemampuan berbicara dengan baik akan membantu anak-anak belajar bergaul, atau

mengembangkan keterampilan sosial dengan orang lain (Abidin, 2020). Orang dewasa di sekitar kehidupan anak dapat membantu anak mengembangkan semua potensinya secara optimal dengan cara memanfaatkan berbagai potensi yang ada di sekitar anak dalam menstimulasi anak sehingga bisa membantu pertumbuhan maupun perkembangan anak seoptimal mungkin. Salah satu metode yang bisa dilakukan adalah dengan kegiatan bermain yang meningkatkan berbagai kemampuan yang anak miliki. Bermain pada anak adalah cara alami bagi anak dalam belajar, mengeksplorasi lingkungan, dan mengembangkan berbagai keterampilan baru juga berbagai aspek perkembangan mereka (Lismayani & Pratama, 2023).

Anak dewasa ini semakin sering terpapar media digital, seperti berbagai perangkat dan permainan video, di tengah perkembangan teknologi yang cepat. Hal ini dapat menyebabkan mereka kurang memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya melalui permainan yang melibatkan interaksi fisik secara langsung. Kecerdasan dan keterampilan yang dimiliki anak bisa dikembangkan dengan baik oleh permainan bermanfaat yang dilakukan anak baik sendiri maupun bersama dengan temannya. Permainan memiliki banyak bentuk dan variasi yang sangat berbeda dari berbagai wilayah, etnis, dan bangsa. Anak-anak menemukan berbagai permainan menarik dan menyenangkan karena banyak pilihan dalam bermain yang bisa mereka lakukan (Khadijah & Armanila, 2017). Permainan adalah kegiatan menyenangkan sebagai sarana pendidikan, permainan memberikan rasa puas, kegembiraan, kebahagiaan, serta memicu semangat yang tinggi pada anak ketika bermain. Anak memiliki kesempatan untuk mempelajari aturan permainan dan mematuhi norma dan larangan melalui permainan, serta memberi mereka kesempatan untuk belajar tentang bagaimana permainan yang benar. Anak memiliki kesempatan untuk menjelajahi dunia mereka melalui permainan, permainan membantu mereka mempelajari hal baru dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang hal-hal yang belum mereka ketahui sampai mereka dapat melakukannya dengan baik. Jadi, permainan dapat membantu anak berkembang dalam banyak hal. Keberadaan permainan tradisional sejalan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan anak (Marwany, 2022).

Permainan tradisional yang biasanya melibatkan bermain secara langsung dengan teman sebaya, dapat menjadi cara yang baik dalam membantu anak belajar berbicara. Anak tidak hanya belajar berinteraksi melalui permainan ini, tetapi mereka juga belajar bagaimana bernegosiasi, berbagi, dan memecahkan masalah bersama (Gelisli & Yazici, 2015). Selain itu, permainan tradisional sering mengandung prinsip sosial dan budaya yang dapat membantu anak memahami konteks sosial dan budaya sekitarnya. Kurniati menyatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas bermain bersama yang berkembang dan tumbuh di wilayah tertentu, memiliki ragam budaya dan nilai kehidupan yang ada di masyarakat dan telah diturunkan serta diajarkan dari generasi sebelumnya ke selanjutnya (Rozana, 2020). Permainan tradisional bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga bisa membantu anak memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam komunitas. Banyak penelitian yang telah dilakukan menemukan bahwa permainan tradisional mempengaruhi perkembangan anak. Pada dasarnya, permainan tradisional dapat membantu anak belajar berinteraksi secara sosial (Baroroh et al., 2022).

Permainan tradisional, yang telah menjadi bagian dari budaya masyarakat sejak zaman dahulu, dapat membantu anak meningkatkan kemampuan komunikasi mereka (Gultom et al., 2022). Permainan tradisional tidak hanya mengajarkan anak keterampilan fisik, tetapi juga membantu mereka bagaimana berbicara dengan lebih baik kepada teman-teman mereka. Anak usia dini memiliki kesempatan terbaik untuk mempelajari kemampuan sosial melalui bermain dengan anak lain di sekitar mereka (Wijayanti, 2018). Permainan tradisional tidak hanya mengajarkan anak cara menyampaikan ide, meminta bantuan, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, tetapi juga mengajarkan mereka nilai-nilai sosial dan budaya yang penting

Copyright © 2024 The Author(s)

seperti empati, kerja sama, dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan teman sebaya. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya mengajarkan anak-anak cara menyampaikan ide, tetapi juga mengajarkan bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain secara efektif.

Menurut banyak penelitian, permainan tradisional mempengaruhi berbagai perkembangan anak. (Khasanah et al., 2012) dalam artikelnya menunjukkan bahwa beberapa jenis permainan tradisional dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini pada rentang usia lima sampai dengan enam tahun. Usia lima sampai dengan enam tahun ini merupakan masa penting anak, dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat termasuk kemampuan berkomunikasinya yang merupakan bagian penting untuk jadi landasan tahapan perkembangan anak selanjutnya. Anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka dan mengeksplorasi lingkungan mereka pada saat bermain. Selain Khasanah, (Shofia & Saridewi, 2019) juga menyatakan jika permainan tradisional dapat mempengaruhi kemampuan kosakata anak di taman kanak-kanak. Memperbanyak perbendaharaan kata anak sangat penting untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka sejak dini.

Salah satu permainan tradisional yang dimainkan dari generasi ke generasi adalah tapo' pipit. Permainan ini dimainkan dengan cara mencari dan bersembunyi, yang mencari dinamakan penjaga sedangkan yang bersembunyi disebut penyerang. Semakin banyak orang yang bermain, semakin seru juga permainan ini dimainkan karena banyak yang menjadi penyerang. Permainan tradisional tapo' pipit, juga disebut sebagai permainan petak umpet, adalah permainan yang menyenangkan di mana pemain harus mencari teman yang bersembunyi untuk penjaga. Kemudian, pemain yang bersembunyi harus berusaha menyelamatkan diri dari penjaga dengan menyentuh benteng penjaga terlebih dahulu. (Dwiyanti et al., 2023).

Permainan tapo’ pipit ini merupakan permainan yang menyenangkan karena membutuhkan keterlibatan aktif dari anak. JIka pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan seperti bermain, maka anak menjadi lebih antusias, bersemangat dalam kegiatan pendidikan (Khadijah et al., 2023). Permainan tapo’ pipit dalam penelitian ini melibatkan berbagai kemampuan anak dalam berkomunikasi seperti mampu memahami dan melaksanakan aturan permainan dengan baik, mampu berinteraksi dalam melakukan komunikasi dengan orang lain, juga mampu mengutarakan pendapatnya kepada orang lain. Permainan tradisional tapo’ pipit ini dimainkan secara berkelompok dan memerlukan banyak komunikasi secara tatap muka sehingga keadaan ini memungkinkan anak untuk melakukan banyak berinteraksi dengan teman bermainnya.

Dalam aktivitas sehari-hari, kemampuan anak untuk berkomunikasi sangat penting. Dalam bukunya, Hurlock, seorang pakar perkembangan anak, menyatakan bahwa anak-anak belajar berkomunikasi melalui berbagai kegiatan, seperti permainan. Permainan ini membantu anak-anak belajar memahami instruksi dasar, mengkomunikasikan keinginan, pertanyaan, dan gagasan mereka, menggunakan keterampilan bahasa mereka untuk bekerja sama, dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain (Hurlock, 1980). Kemampuan berkomunikasi anak yang dimaksud adalah kemampuan anak antara usia lima dan enam tahun, yang mencakup kemampuan untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dalam kalimat sederhana dan menceritakan kembali apa yang mereka dengar. Anak-anak dapat menikmati permainan tapo' pipit sambil mencari teman yang bersembunyi. Mereka belajar cara bekerja sama dengan baik, menyampaikan keinginan mereka dengan baik, dan permainan ini membawa kesenangan bagi seluruh anak yang berpartisipasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia lima sampai dengan enam tahun di

TK Primanda. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjelaskan manfaat nyata permainan tradisional yang mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak. Hasil penelitian ini juga akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang rekomendasi permainan tradisional sebagai alternatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak seoptimal mungkin terutama di tengah dominasi permainan digital yang semakin meningkat. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai efek permainan tradisional tapo' pipit untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak, bisa dilakukan melalui penelitian lebih lanjut.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bagaimana permainan tradisional mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak adalah tujuan dari pelaksanaan penelitian ini. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan (*treatment)* tertentu memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya (Sugiyono, 2013). Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experiment Design* dengan bentuk *One-Group Pretest Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja. Desain penelitian ini diukur dengan dengan memberikan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen karena ingin menguji apakah ada pengaruh antara dua variabel baik sebelum maupun sesudahnya setelah diberikan perlakuan tertentu. Penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes untuk mengumpulkan data. Penelitian dilakukan pada TK Primanda dengan sampel dalam penelitian ini sejumlah sepuluh orang anak TK B1 usia 5-6 tahun. Adapun sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dengan cara mengambil semua anggota populasi untuk digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir anak. Tes pertama dilakukan sebelum anak mendapatkan perlakuan dan disebut *pretest*. Tes kedua dilakukan setelah anak mendapatkan perlakuan dan disebut *posttest*. Analisis data menggunakan Uji T yang digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua kelompok atau perlakuan, dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal. Tujuan dari uji T adalah untuk menguji apakah perbedaan rata-rata dua kelompok tersebut signifikan secara statistik.

Hasil

Pretest

Sebelum memulai perlakuan, *pretest* terlebih dahulu dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal yang anak miliki. Permainan ular naga dan permainan tikus dan kucing adalah permainan *pretest* awal yang diberikan untuk diobservasi. Berdasarkan hasil observasi untuk mendapatkan nilai *pretest*, peneliti mendapatkan data tentang kemampuan berkomunikasi dari sepuluh anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun di kelas B1 TK Primanda, seperti berikut :

Tabel 1. Data Kemampuan Berkomunikasi Anak Hasil Pretest Anak B1

No	Pernyataan	1	2	3	4	Jumlah
1	Anak mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara dengan baik		8	18		26
2	Anak mengerti apa yang telah disampaikan		8	18		26
3	Anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan		14	9		23
4	Anak memahami dan melaksanakan aturan permainan dengan baik		14	9		23
5	Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang disampaikan		8	18		26

Copyright © 2024 The Author(s)

6	Anak mampu berinteraksi dalam melakukan komunikasi dengan orang lain	4	24	28
7	Anak mampu mengutarakan keinginannya kepada orang lain	10	15	25
8	Anak mampu mengajukan pertanyaan kepada orang lain	4	24	28
9	Anak mampu mengutarakan gagasannya kepada orang lain	12	12	24
10	Anak mampu menjawab pertanyaan	14	9	23
11	Anak mampu menyusun kalimat sederhana yang benar	12	12	24
12	Anak mampu menyebutkan nama temannya	8	18	26
13	Anak mampu menyebutkan nama benda yang berada di sekitarnya	8	18	26
14	Anak mampu menyampaikan pendapat kepada orang lain	10	15	25
15	Anak mampu berbicara dengan lancar	4	24	28
16	Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan temannya	8	18	26
17	Anak saling berkomunikasi menggunakan kalimat sederhana	4	24	28
	Jumlah			435
	Rata-rata			43,5

Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti sebelum penelitian dilakukan. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi pertama atau *pretest* kemampuan berkomunikasi anak kelas B1 TK Primanda memperoleh nilai rata-rata sebesar 43,5. Nilai ini diinterpretasikan pada skor kemampuan berkomunikasi anak kelas B1 TK Primanda yang memperoleh angka sebesar 43,5.

Perlakuan

Dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen untuk diberikan perlakuan adalah peserta didik kelompok B1 TK Primanda. Jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yaitu sebanyak sepuluh orang anak. Proses pemberian perlakuan sebanyak dua kali perlakuan. Dalam penelitian ini, proses pemberian perlakuan adalah anak bermain permainan tradisional Tapo' Pipit.

Pada kelompok B1, perlakuan dimulai dengan mengajak anak berdoa sebelum memulai belajar, memberi salam pembuka, memeriksa kehadiran anak satu persatu, dan bernyanyi Bersama anak sebelum memulai kegiatan belajar di kelas. Pada kegiatan utama hari itu, guru memberikan materi seperti yang sudah tercantum di dalam RPPH. Setelah semua anak menyelesaikan tugas yang diarahkan oleh guru, peneliti mengajak anak-anak terlibat dalam permainan tradisional yaitu Tapo' Pipit. Anak-anak diminta berkumpul dan berbaris di halaman sekolah, kemudian melakukan hompimpa untuk memilih siapa yang bertugas sebagai penjaga di dekat tiang yang dijadikan sebagai tempat berkumpul anak. Selanjutnya anak yang bertugas sebagai penjaga menutup matanya dan menyandarkan kedua tangan yang menutup matanya pada tiang dan berhitung dari angka satu sampai dengan sepuluh sementara anak yang lain mencari tempat persembunyian. Setelah anak yang bertugas sebagai penjaga selesai berhitung, kemudian mencari anak-anak lain yang bersembunyi di sekitar halaman sekolah. Jika anak yang bersembunyi bisa menemukan peluang untuk menyentuh tiang tempat berkumpul anak pertama kali, maka anak tersebut dinyatakan menang, begitu juga sebaliknya jika anak yang bertugas menjaga menemukan lebih dulu dan menyentuh tiang tempat berkumpul tersebut, maka anak yang bertugas sebagai penjaga yang menang. Kegiatan ini terus dilakukan hingga semua anak bisa menyentuh tiang penjaga, baik anak yang bertugas menjaga maupun anak yang bersembunyi. Setelah selesai bermain, anak diminta mengungkapkan perasaannya ketika akan bermain, sedang bermain dan setelah bermain. Kegiatan penutup meliputi pertanyaan tentang kegiatan yang sebelumnya dilakukan, pertanyaan tentang perasaan anak, mengajak anak bernyanyi sebelum pulang, dan doa penutup rangkaian kegiatan hari ini.

Posttest

Kelompok B1 TK Primanda yang terdiri dari sepuluh anak menerima perlakuan dengan bermain permainan tradisional Tapo' Pipit. Setelah menerima perlakuan sebanyak dua kali, peneliti melakukan kegiatan *posttest* untuk mengukur kemampuan anak setelah mendapatkan perlakuan tersebut. *Pretest* yang dilakukan berupa permainan mengikuti gerakan yang dicontohkan dan bermain berpasang-pasangan. Berikut adalah data *posttest* yang diperoleh oleh peneliti dalam mendapatkan data kemampuan berkomunikasi sepuluh orang anak yang berusia 5-6 tahun di kelas B1 TK Primanda:

Tabel 2. Data Kemampuan Berkomunikasi Anak Hasil Posttest Anak B1

No	Pernyataan	1	2	3	4	Jumlah
1	Anak mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara dengan baik		4	6	24	34
2	Anak mengerti apa yang telah disampaikan		2	9	24	35
3	Anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan		2	18	12	32
4	Anak memahami dan melaksanakan aturan permainan dengan baik		2	12	20	34
5	Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang disampaikan		2	12	20	34
6	Anak mampu berinteraksi dalam melakukan komunikasi dengan orang lain		2	9	24	35
7	Anak mampu mengutarakan keinginannya kepada orang lain			18	16	34
8	Anak mampu mengajukan pertanyaan kepada orang lain			21	12	33
9	Anak mampu mengutarakan gagasannya kepada orang lain		2	15	16	33
10	Anak mampu menjawab pertanyaan		2	12	20	34
11	Anak mampu menyusun kalimat sederhana yang benar		2	6	28	36
12	Anak mampu menyebutkan nama temannya				40	40
13	Anak mampu menyebutkan nama benda yang berada di sekitarnya				40	40
14	Anak mampu menyampaikan pendapat kepada orang lain		2	18	12	32
15	Anak mampu berbicara dengan lancar		6		28	34
16	Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan temannya		2	6	28	36
17	Anak saling berkomunikasi menggunakan kalimat sederhana		2	3	32	37
	Jumlah					593
	Rata-rata					59.3

Menurut tabel 2, perolehan indikator kemampuan berkomunikasi anak meningkat setelah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan tradisional Tapo' Pipit pada sepuluh orang anak dengan usia 5-6 tahun kelas B1 TK Primanda dibandingkan dengan sebelum mendapatkan perlakuan bermain permainan tradisional Tapo' Pipit. Penjelasan di atas bisa dimaknai bahwa kemampuan untuk berkomunikasi bahwa kemampuan berkomunikasi sepuluh orang anak usia 5-6 tahun kelas B1 TK Primanda yang menerima perlakuan menggunakan permainan tradisional Tapo' Pipit menunjukkan peningkatan, dengan skor rata-rata sebesar 59,3.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berkomunikasi anak terdapat perubahan kenaikan dari sebelum diberikan perlakuan hingga sesudah diberikan perlakukan. Peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk mendapatkan hasil perhitungan statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* kemampuan berkomunikasi sepuluh orang anak berusia 5-6 tahun di TK Primanda sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pada Hasil Pretest dan Postest Kemampuan Berkomunikasi Anak

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kemampuan berkomunikasi Anak	10	34	51	43.50	6.964
Posttest Kemampuan berkomunikasi Anak	10	40	68	59.30	8.807

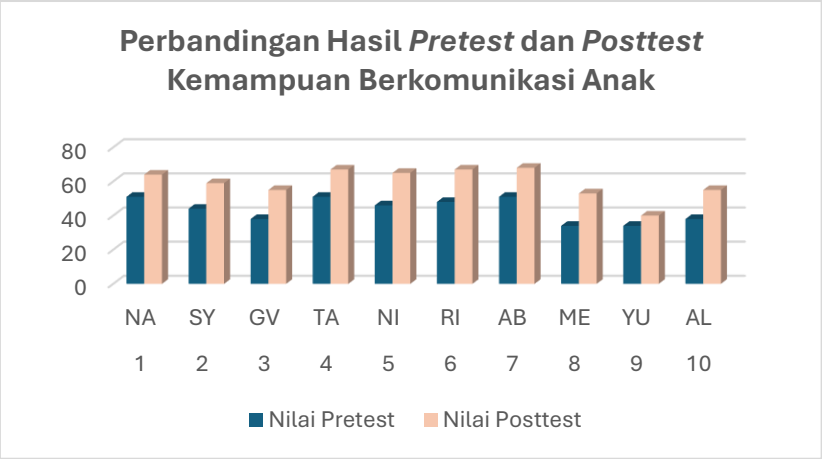
Copyright © 2024 The Author(s)

Valid N (listwise)	10

Sumber data diproses dengan SPSS 26

Dari data pada tabel diatas, untuk *pretest* kemampuan berkomunikasi anak, nilai terendah adalah 34, nilai tertinggi mencapai 51, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 43,50, dengan standar deviasi sebesar 6,964. Sementara untuk *posttest* kemampuan berkomunikasi anak, nilai terendah adalah 40, sementara nilai tertinggi mencapai 68, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 59,30, dengan standar deviasi sebesar 8,807. Untuk mengetahui perbandingan perubahan kemampuan berkomunikasi anak setelah dilakukan perlakuan seperti yang ditunjukkan pada diagram berikut:

Tabel 4. Grafik Perbandingan Hasil Pretest dan Postest Kemampuan Berkomunikasi Anak



Data di atas menunjukkan peningkatan sesudah mendapatkan perlakuan. Nilai rata-rata kemampuan berkomunikasi anak adalah 43,5 sebelum perlakuan (*pretest*), sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (*posttest)* dengan permainan tradisional meningkat menjadi 59,3.

Sebelum melakukan uji hipotesis, langkah pertama yang dilakukan adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data atau variabel dalam kelompok itu normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program komputer SPSS versi 26 dengan sampel terdiri dari sepuluh orang anak, diukur menggunakan Shapiro-Wilk dan mendapatkan hasil uji normalitas sebelum perlakuan 0,089 dan sesudah perlakuan 0,105. Menurut dasar pengambilan keputusan berdasarkan Shapiro-Wilk, nilai sebelum perlakuan 0,089 lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal, dan nilai setelah perlakuan 0,105 juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa distribusi data penelitian juga normal. Dari hasil analisis menggunakan SPSS ini menunjukkan hasil bahwa baik data *pretest* kemampuan berkomunikasi anak dan data *posttest* kemampuan berkomunikasi anak, keduanya berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk digunakan pada uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, yaitu sepuluh anak kelas B1 yang berusia antara lima dan enam tahun di TK Primanda, Uji-T sampel berkorelasi (*Paired Sample T Test*) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Berikut merupakan hipotesis Uji-T yaitu hipotesis nihil (H_0): tidak ada pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak, sedangkan hipotesis alternatif (Ha): terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak.

Tabel 5. Hasil Uji-T (Paired Samples Statistics)

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	*Pretest* Kemampuan berkomunikasi Anak - *Posttest* Kemampuan berkomunikasi Anak	-15.800	3.938	1.245	-18.617	-12.983	-12.686	9	.000

Sumber data menggunakan SPSS 26

Data yang tercantum pada tabel 5 diatas adalah data hasil uji hipotesis *Paired Sample T Test* dengan aplikasi komputer SPSS versi 26. Untuk mengetahui uji hipotesis pada tabel diatas bisa dilihat pada bagian sign. (2-tailed), dengan nilai 0.000. Sesuai dengan prinsip dasar pengambilan keputusan bahwa 0.000 lebih kecil dari 0,05 dan juga hasil pengujian hipotesis dimana t hitung > t tabel yaitu 12,686 lebih besar dari 2.262 maka dapat ditentukan jika Ha diterima dan Ho ditolak, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak.

Berdasarkan hasil penelitian serta perhitungan data yang telah dilakukan oleh peneliti, perbandingan kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun pada kelas B1 di TK Primanda sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional Tapo' Pipit terlihat adanya peningkatan. Ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kemampuan berkomunikasi anak-anak di kelas B1 sebelum dan sesudah perlakuan yang menunjukkan peningkatan rata-rata dari sebelumnya sebesar 43,5 menjadi 59,3. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t juga menunjukkan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan hasil pengujian hipotesis dimana t hitung > t tabel yaitu 12,686 lebih besar daripada 2.262 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak, yang berusia 5-6 tahun di TK Primanda.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian serta perhitungan data yang telah dilakukan oleh peneliti, perbandingan kemampuan berkomunikasi anak usia lima sampai dengan enam tahun pada kelas B1 di TK Primanda sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional tapo' pipit terlihat adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kemampuan berkomunikasi anak di kelas B1 sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 43,5 menjadi 59,3. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian signifikansi 0,000 < 0,05 dan hasil pengujian hipotesis dimana t hitung > t tabel yaitu 12,686 > 2.262 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi terdapat pengaruh permainan tradisional tapo' pipit terhadap kemampuan berkomunikasi anak, yang berusia lima sampai dengan enam tahun di TK Primanda.

Hasil ini mendukung hipotesis penelitian bahwa permainan tradisional dapat membantu anak berkomunikasi dengan lebih baik. Aktivitas yang terlibat dalam permainan tapo' pipit tradisional dapat membantu menjelaskan peningkatan kemampuan komunikasi ini. Untuk aktivitas seperti bersembunyi, menjaga, dan berinteraksi, anak-anak harus memahami aturan permainan, menyimak, dan berbicara dengan teman bermain mereka. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky, yang menekankan bahwa interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD)

Copyright © 2024 The Author(s)

mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak lebih cepat belajar berkomunikasi melalui permainan tradisional karena mereka saling belajar dan membantu satu dengan yang lain.

Penelitian ini sejalan dengan Evi yang menyatakan jika interaksi sosial yang terjadi dalam permainan membantu anak meningkatkan kemampuan kreatif mereka dan meningkatkan keterampilan interpersonal seperti kolaborasi, empati, dan resolusi konflik (Evi Rahayu, 2023). Penelitian ini juga mendukung temuan Sihite, Saragi dan Ndona yang menyatakan jika permainan tradisional ini sangat menyenangkan dan memiliki banyak manfaat bagi anak. Mereka menjadi lebih aktif, lebih kreatif, lebih mengikuti aturan, dan belajar berbicara tentang masalah yang muncul saat bermain (Sihite et al., 2024). Permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang dilatih dan diperoleh dari proses bermain mereka. Dalam permainan tradisional terdapat berbagai interaksi sosial anak dengan saling berkomunikasi dan bekerja sama ketika bermain dan menyelesaikan permainan yang telah dilakukan.

Secara keseluruhan penelitian ini memberikan dampak besar pada kemampuan berkomunikasi anak. Dalam penelitian lainnya juga ditemukan bahwa permainan tradisional tapo' pipit membantu anak berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami satu sama lain dengan lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan hubungan sosial mereka (Ayu et al., n.d.). Dengan menggunakan metode permainan tradisional Tapo' Pipit terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menyimak, memahami instruksi sederhana, mengutarakan keinginan, pertanyaan dan gagasan, mampu menyampaikan pendapat dengan kalimat sederhana, dan mampu menggunakan kemampuan bahasa untuk bekerja sama.

Secara praktis, hasil ini dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam aktivitas harian mereka. Secara teoretis, penelitian ini menambah bukti nyata tentang seberapa efektif permainan tradisional membantu perkembangan komunikasi anak di usia dini. Penelitian ini juga memperkaya teori perkembangan anak seperti teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi anak, orang tua, dan guru karena dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, terutama pada jumlah sampel yang relatif kecil dan lokasi penelitian yang terbatas pada satu sekolah. Selain itu, durasi perlakuan dua kali mungkin tidak cukup untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari permainan tradisional terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Untuk meningkatkan jangkauan penelitian yang lebih luas, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam dari berbagai latar belakang budaya. Penelitian juga perlu dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengevaluasi dampak permainan tradisional terhadap kemampuan komunikasi anak dalam berbagai aspek perkembangan anak lainnya. Sebagai kesimpulan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Temuan ini memberikan bukti baru tentang seberapa efektif pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan aspek berkomunikasi anak pada usia emas perkembangan mereka.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional tapo' pipit secara signifikan mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak usia lima sampai dengan enam tahun di TK Primanda. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor rata-rata kemampuan komunikasi anak dari 43,5 pada pretest menjadi 59,3 pada posttest, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 15,8 poin setelah perlakuan. Analisis statistik yang menggunakan uji t menunjukkan

bahwa nilai t hitung (12,686) lebih besar daripada nilai t tabel (2,262), dan signifikansi uji 0,000 kurang dari 0,05. Hasil ini mendukung hipotesis alternatif bahwa permainan tradisional mempengaruhi kemampuan berkomunikasi anak.

Permainan tapo' pipit memungkinkan anak berkomunikasi dengan menggunakan keterampilan seperti mendengarkan dan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat mereka dalam kalimat sederhana. Anak belajar mengikuti aturan dan terlibat dalam interaksi sosial aktif dengan teman sebaya, seperti mendengarkan, berbicara, dan bekerja sama dengan teman. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang mendukung bahwa permainan sangat penting untuk membantu anak mengembangkan keterampilan berkomunikasi mereka.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu jumlah sampel yang melibatkan sepuluh anak dari satu kelas, dan perlakuan yang dilakukan dua kali. Penelitian selanjutnya perlu dilakukan untuk mengeksplorasi dampak permainan tradisional terhadap berbagai aspek yang mempengaruhi perkembangan komunikasi dan keterampilan sosial anak dengan lebih baik. Permainan tradisional bukan hanya hiburan bagi anak tetapi juga alat pembelajaran yang membantu mereka belajar dan berkomunikasi. Hasil ini meningkatkan penelitian tentang pendidikan anak usia dini dan memberikan landasan untuk pengembangan metode pendidikan berbasis budaya lokal di Indonesia.

References

Abidin, R. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (M. Ridlwan, Ed.; 1st ed., Vol. 1). UM Surabaya.

Andrianto, D. (2011). *Komunikasi dengan AUD Seri Bacaan Orang Tua*. Dirjenpaudni Kemdiknas.

Ayu, D., Sari, M., & Kurniawan, D. (n.d.). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. In *JIMAD Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1). https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad

Baroroh, E., Faizah, A., & Zahratul Awwaliyah, D. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, *2*(2). https://doi.org/10.52436/1.jishi.39

Dwiyanti, U., Agusniati, A., & Amrullah, . (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B TK Samporoa DWP Kota Palu. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, *3*(2). https://jurnalbrida.sultengprov.go.id/index.php/bomba/article/view/60

Evi Rahayu. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, *05*(04), 17721–17737.

Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *197*, 1859–1865. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247

Gultom, S., . B., Ampera, D., Endriani, D., Jahidin, I., & Tanjung, S. (2022). Traditional Games in Cultural Literacy to Build the Character of Elementary School Students during the COVID-19 Pandemic. *NeuroQuantology*, *20*(5), 704–712. https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22226

Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.

Khadijah, K., Sari, S. A., Risnawati, R., Siregar, J. F. F., & Azmi, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Petak Umpet di TK Karya Bunda Mandiri. *AS-SABIQUN*, *5*(5), 1199–1211. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3693

Copyright © 2024 The Author(s)

Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1). https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261

Lismayani, A., & Pratama, M. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(20). https://doi.org/10.5281/zenodo.10205328

Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7283–7292. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439

Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional "Engklek" Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*. https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1737294

Shofia, Q. N., & Saridewi, S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Kotak Pos terhadap Perbendaharaan Kata Anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early …*. http://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/view/152

Sigelman, C. K. ., & Rider, E. A. . (2009). *Life-span human development*. Wadsworth Cengage Learning.

Sihite, D. L., Saragi, D., & Ndona, Y. (2024). Efektivitas Permainan Tradisional "Petak Umpet" pada Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, *5*(1), 67–75. https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a16208

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuanitatif, Kualitatif dan R n D* (19th ed.). Alfabeta.

Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Ana. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1). https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496

ISSN 2302-1330 | E-ISSN 2745-4312

---Halaman ini sengaja dikosongkan---