

URGENSI KEGIATAN BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI

Oleh:

Imam Faizin¹, Muidin²

E-mail: imamfaizin@stitpemalang.ac.id

Abstrak

Pengembangan bahasa pada anak usia PAUD perlu mendapat perhatian penting, mengingat bahwa bahasa merupakan pusat dari pengembangan aspek-aspek yang lain. Menjadi kewajiban orang tua dan guru untuk melakukan berbagai usaha dalam pengembangan keterampilan berbahasa anak melalui berbagai kegiatan di dalam atau di luar kelas, dan kegiatan permainan bahasa yang menyenangkan anak. Rendahnya tingkat kemampuan anak dalam berbicara apabila dibiarkan akan membawa dampak tidak optimalnya perkembangan bahasa anak yang berhubungan dengan kesulitan dalam berkomunikasi, mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui bahasa lisan, dan berinteraksi dengan lingkungan.

Kata Kunci: *Kegiatan Bermain, Kemampuan Berbahasa AUD.*

A. Pendahuluan

Aspek perkembangan pada anak yang perlu menjadi perhatian serius dalam pemberian stimulasinya serta harus diamati dengan seksama adalah perkembangan bahasanya. Menurut Gunawan, anak harus diajarkan bagaimana menggunakan bahasa yang baik dan benar sejak dini, karena bahasa merupakan wadah bagi manusia untuk dapat saling berinteraksi dan terhubung satu dengan yang lainnya.³ Dengan demikian, bahasa juga merupakan jendela bagi ilmu pengetahuan baru bagi anak karena anak menjadikan lingkungannya sebagai guru untuk ditiru. Dengan bahasa anak dapat mengungkapkan keinginan dan pemikirannya tentang sesuatu hal kepada orang lain. Orang yang diajak bicara oleh anak, akan lebih mudah mengerti dan memahami apa maksudnya dibandingkan anak yang berkomunikasi dengan menggunakan gerakan.

Secara umum ada dua bentuk bahasa yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Salah satu kemampuan bahasa lisan adalah menggunakan kata-kata secara efektif. Anak-anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan juga mengekspresikan perasaan dan pikiran dalam bentuk kata-kata. Anak juga menikmati permainan dan kegiatan belajar yang berkaitan dengan kosakata,

¹ STIT Pemalang

² STIT Pemalang

³ F. Gunawan. *Wujud Kesantunan Berbahasa Mahasiswa Terhadap Dosen di STAIN Kendari: Kajian Sosiopragmatik*. Journal Arbitrer, 2013, hlm. 8.

seperti menyambungkan kata-kata yang memiliki awal huruf yang sama, menjumlahkan benda dan juga bercerita (Musfiroh, 2005).⁴

Selama ini orang tua hanya menginginkan agar anak-anak memiliki kemampuan kognitif yang baik, tapi tidak mengetahui cara yang tepat untuk mencapai keinginan tersebut. Padahal hal yang paling sederhana dan mudah yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan rangsangan kepada anak melalui bermain.

Kurangnya pemahaman orang tua dan para pendidik akan pentingnya bermain bagi anak merupakan hal yang sangat disayangkan karena anak akan sangat mudah menyerap pengetahuan sembari anak bermain. Sebagian orang tua beranggapan bahwa bermain hanya membuang-buang waktu saja dan menjadikan anak malas belajar bekerja dan bodoh.

Selain itu, kegiatan bermain seringkali disalah artikan karena menurut orang tua bermain hanya dinilai sebagai kegiatan yang membuat anak senang dan tidak memberikan manfaat bagi anak kecuali rasa lelah. Orang tua lebih mengutamakan anak belajar dari pada bermain. Orang tua melakukan pembatasan-pembatasan atau memberlakukan banyak larangan untuk anak bermain. Orang tua takut rumah menjadi berantakan, takut pakaian dan badan anak menjadi kotor, takut anak sakit karena terserang kuman, takut anak terluka saat bermain dan lain sebagainya. Padahal bermain memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak baik secara kognitif, sosial emosi dan fisik. Permainan memberikan stimulus bagi anak dalam proses perkembangan anak dari hari ke hari.

B. Metode

Kajian ini menggunakan metode atau pendekatan studi literatur atau kepustakaan (library research). Peneliti mengkaji teori-teori relevan berkaitan dengan topik kajian. Dalam metode ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan pengambilan data pustaka, dengan mengkaji, mencatat dan mengolah buku, artikel dan jurnal-jurnal yang relevan. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yang dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Data-data tersebut dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memperoleh informasi yang relevan. Teknik analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah teknik analisis isi (content analysis). Data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis secara mendalam dan disampaikan sehingga mendapatkan jawaban dan kesimpulan.

C. Pembahasan

1. Karakteristik Bermain

Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan

⁴ Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, 2005), hlm. 64.

kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain. Menurut pendapat Sudono, bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri.⁵ Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbukannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁶ Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Bennett mengemukakan bahwa permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memampukan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas. Sementara Piaget menekankan bahwa bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan. Sedangkan menurut Masitoh bahwa bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK.⁷ Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

Dari beberapa pandangan yang telah dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar, baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi kehidupannya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak.

Berdasarkan batasan dan pandangan bermain yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa bermain memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) bermain sebagai simbolis, (b) memiliki penuh makna, (c) bermain sebagai aktivitas, (d) bermain sebagai sesuatu yang menyenangkan, (e) bermain dilakukan atas kemauan sendiri (sukarela), (f) bermain sebagai rule-governed, dan (g) bermain sebagai aktivitas satu episode. Dengan mengetahui ketujuh karakteristik tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak semua aktivitas adalah permainan, dan

⁵ Sudono Anggani. *Bermain sebagai Sarana Utama dalam Perkembangan dan Belajar Anak (Anak Usia Dini)*. (Jakarta: Gramedia, 2003), hlm. 65.

⁶ Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 1993) hlm. 320.

⁷ Masitoh, dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hlm. 25.

tidak semua pengalaman yang penuh arti melibatkan permainan. Bagaimana pun, masing-masing dari unsur-unsur itu menentukan karakter permainan.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia dini dapat beraneka ragam. Hal ini sesuai dengan pengalaman dan usianya, dimulai dari permainan yang sederhana/bebas sampai kepada permainan yang komplek atau memiliki aturan bermain, dari hanya mengamati permainan orang lain sampai kepada terlibat kedalam permainan secara berkelompok. Menurut Dockett, anak usia dini mengalami suatu proses dan tahapan dalam melakukan aktivitas bermain⁸, yaitu:

1) *Unoccupied* (tidak menetap)

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2) *Onlooker* (penonton/pengamat)

Pada tahap ini anak belum terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah caranya bermain.

3) *Solitary Independent Play* (bermain sendiri)

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainnya, terkadang anak berbicara kepada temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

4) *Parallel Activity* (kegiatan paralel)

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada didekat anak yang lain. Pada tahap ini anak juga tidak memengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya.

5) *Associative Play* (bermain dengan teman)

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan bersama, serta membangun bangunan dengan perencanaan. Tetapi, masing-masing dapat sewaktu-waktu meninggalkan permainan kapan saja ia mau, tanpa perlu merusak mainan.

6) *Cooperative or Organized Supplementary Play* (kerja sama dalam bermain atau dengan aturan)

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling memengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk

⁸ Dockett, etc. *Creative Curriculum for Pre-School 4th Edition*. (Washington DC: Teaching Strategies, 2007) hlm. 62.

membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

Bermain merupakan proses kegiatan harian anak usia dini. Anak biasanya melakukan aktivitas bermain dengan caranya sendiri. Namun seiring usia dan pengalamannya tentang bermain bertambah, mereka akan melakukan aktivitas bermain secara bersama-sama sesuai dengan keinginannya. Tahapan aktivitas bermain yang dilakukan anak dari hanya mengamati sampai mampu melakukan suatu permainan secara berkelompok melalui aturan tertentu.

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1) Sensori motor (*sensory motor play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang panca indranya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.

2) Pra operasional (*symbolic play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

3) Operasional konkret (*social play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

4) Formal operasional (*game with rules and sport*)

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada game atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.⁹

2. Urgensi Kegiatan Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan “kenikmatan”, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Bermain berfungsi juga sebagai pemicu kreativitas,

⁹ M. Fadlilah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hlm 43.

anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya. Dengan bermain anak akan melakukan segalanya, mencoba, mengeksplorasi sehingga pada akhirnya akan muncul ide-ide kreatifnya untuk bermain. Pada hakikatnya melalui aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangannya baik fisik maupun psikis. Urgensi bermain meliputi seluruh aspek perkembangan seperti diuraikan berikut:

a. Perkembangan Kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan ‘problem solving’ sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya.

b. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak. Dalam melakukan aktivitas permainan, anak dituntut harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain. Contohnya saat bermain drama anak diminta berimajinasi aktif bercakap-cakap dengan anak lain tentang hal yang terkait dengan cerita pada drama tersebut.

c. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggungjawab. Melalui permainan, anak akan melakukan hubungan dan komunikasi dengan anggota kelompok atau teman sebaya lainnya, sehingga ini akan melatih anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

d. Perkembangan Sosial dan Emosional

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya yang menggunakan alat permainan. Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan ia belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

e. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan. Permainan menitik beratkan anak pada keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik maupun

motorik halus. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang dilakukan secara berulang-ulang seperti berlari, memanjat, naik sepeda, lompat dan dapat memperkirakan tingginya suatu pohon dengan kemampuan untuk memanjat pohon tersebut sehingga hal ini akan mengembangkan fisik-motorik anak.

f. Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan. Melalui coba-coba dalam bermain, anak-anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak dalam kegiatan bermain apabila:

- a. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak riang dan senang.
- b. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain; anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin.
- c. Anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan;
- d. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing;
- e. Anak berlaku pura-pura, tidak sungguhan, atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau pura-pura menangis;
- f. Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain;
- g. Anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat;
- h. Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel.

3. Bahasa dan Perkembangan Anak

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, terutama pada perkembangan bahasanya. Robert E. Owen menyatakan bahwa bahasa merupakan kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui penggunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan dikombinasi dengan simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan, selain itu masih dalam sumber yang sama diungkapkan bahwa bahasa adalah suatu sistem-sistem dan urutan kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.¹⁰

¹⁰ Conny Semiawan. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. (Jakarta: Depdikbud, 1999), hlm. 111.

Menurut Wardhani dan Asmawulan, bahasa adalah rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan dan sikap manusia.¹¹ Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan anak dalam mengucapkan kata-kata atau kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Keterampilan berbahasa adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anak karena menunjang dalam penguasaan keterampilan-keterampilan yang lain. Apabila anak mampu berbahasa, dia akan lebih mudah menerima informasi atau pengetahuan baru.

Kemampuan bahasa dalam arti luas adalah kemampuan mengorganisasikan pikiran, keinginan, ide, pendapat atau gagasan dalam bahasa lisan maupun tulisan.¹² Sedangkan Badudu berpendapat bahwa kemampuan bahasa merupakan alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginan.¹³

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam tumbuh kembang anak, perkembangan bahasa anak terdiri dari beberapa tahapan yang sesuai dengan dengan usia dan karakteristik anak. Dalam hal ini, anak usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginan, penolakan, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa dalam bentuk verbal atau pun kata-kata yang bermakna. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Rita Eka Izzaty kemampuan bahasa anak terus tumbuh pada masa anak usia dini karena pada masa ini anak mampu menginterpretasikan komunikasi dalam lisan dan tulisan.¹⁴ Pada masa ini kemampuan pertumbuhan anak semakin beraneka ragam, kemudian diterapkan pada penggunaannya, misalnya penggunaan kata kerja yang tepat untuk menjelaskan suatu tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa anak tumbuh secara pragmatis dalam komunikasi.

Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematika berbicara anak menggambarkan sistematikanya dalam berpikir, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca, dan menulis.

Kemampuan berbahasa ini bisa diajarkan pada anak sejak usia dini, yaitu melalui pembelajaran bahasa (*language learning*) yang merupakan suatu aktivitas proses mempelajari bahasa sehingga mereka dapat menguasai dan mempergunakan bahasa yang dipelajari. Seorang

¹¹ Junita Dwi Wardhani dan Tri Asmawulan. *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. (Surakarta: Qinant, 2011), hlm. 83.

¹² Santosa, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 5.18.

¹³ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). hlm. 1.11.

¹⁴ Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2008), hlm. 105.

anak belajar bahasa dilakukan secara sengaja dan direncanakan serta mempunyai kurikulum tertentu.¹⁵

Musfiroh mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (yakni mengenal dan memproduksi suara), perkembangan kosakata, perkembangan semantik dan makna kata, perkembangan sintaksis atau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatik atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi sesuai dengan norma konvesi.¹⁶

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Dhieni, dkk adalah kosa kata, sintaks (tata bahasa), semantik, fonem (bunyi kata).¹⁷ Sedangkan indikator kemampuan berbahasa dalam penelitian ini diambil dari matrik Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2012), yaitu: 1) menirukan kembali 3-4 urutan kata, 2) melaksanakan 2-3 perintah secara sederhana, 3) menjawab pertanyaan, 4) mengekspresikan perasaan dengan kata sifat, dan 5) bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri.¹⁸

Pada dasarnya fungsi paling utama dari bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Suhartono mengemukakan bahwa fungsi bahasa untuk anak-anak adalah alat komunikasi dengan lingkungan terdekat, alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah (domain), dan alat mengembangkan ekspresi: perasaan, imajinasi, dan pikiran. Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata.¹⁹

Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode Pre Linguistik (0-1 tahun) dan periode Linguistik (1-5 tahun). Pada masa Pre Linguistik anak mengeluarkan suara-suara dan ocehan-ocehan yang belum bisa dimengerti dan dipahami. Sedangkan pada periode Linguistik anak mulai berbicara satu atau dua kata yang sudah bisa dimengerti dan dipahami. Apabila pada periode Linguistik ini anak banyak diberi stimulasi bahasa, maka perkembangan bahasa anak akan pesat dan optimal.²⁰

Menurut Syamsu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, diantaranya adalah faktor kesehatan, inteligensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.²¹ Pendidikan anak usia dini merupakan sebagai tempat bermain, bersosialisasi dan juga sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak yang lebih substansial. Menciptakan suasana bermain pada anak-anak dapat pula dilakukan dengan menggunakan media atau alat permainan, baik media gambar atau yang lain.

¹⁵ Junita Dwi Wardhani dan Tri Asmawulan. *Op.cit*, hlm. 133.

¹⁶ Tadkiroatun Musfiroh. *Op.cit*. hlm. 6.

¹⁷ Nurbiana Dhieni, dkk. *Op.cit*. hlm. 1.11.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2012), hlm. 11.

¹⁹ Suhartono. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 7.

7. ²⁰ Tadkiroatun Musfiroh. *Op.cit*. hlm. 3.

²¹ Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 121.

Secara umum proses perkembangan bahasa anak dibagi ke dalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Adapun tahap perkembangan bahasa anak sebagai berikut:²²

- 1) Tahap I (pra-linguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahun ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraban 1 (pra-linguistik pertama). Tahap ini dimulai dari anak lahir sampai anak usia enam bukan, pada masa ini anak sudah mulai tertawa, menangis, dan menjerit.
 - b) Tahap meraban 2 (pra-linguistik kedua). Pada tahap ini anak mulai menggunakan kata, tetapi masih kata yang belum ada maknanya dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (linguistik kedua). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
 - a) Tahap-1 holafrastik (1 tahun), pada tahap ini anak mulai menyatakan makna keseluruhan kalimat dalam satuan kata. Perbendaharaan kata yang dimiliki anak kurang lebih 50 kosa kata.
 - b) Tahap-2 frase (1-2 tahun), pada tahap ini anak dapat mengucapkan dua kata, perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.
- 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu anak prasekolah dasar 3-5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat. Dilihat dari aspek perkembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi suatu kalimat.
- 4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini kemampuan anak sudah lebih sempurna, anak sudah dapat menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Dari beberapa pandangan di atas bahwa tahapan perkembangan bahasa anak sesuai dengan perkembangan usianya. Dimulai dari anak mengenal tangisan, jeritan, maupun tertawa pada usia 0-6 bulan, kemudian tahapan selanjutnya pada usia anak di atas 6 bulan perkembangan bahasa anak mulai tumbuh pesat hingga usia 3 tahun seperti perbendaharaan kosa kata yang semakin banyak serta dapat membuat frasa-frasa sederhana. Selanjutnya pada usia 3 tahun ke atas anak sudah mulai berkomunikasi lancar dengan orang dewasa dengan membuat kalimat dari beberapa kata.

4. Jenis Permainan untuk Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak

Penggunaan permainan pada anak usia dini adalah sebuah jalan untuk mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunianya. Selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar sehingga dalam memnggunakan permainan yang akan dilakukan oleh anak, pihak orang tua dan guru hendaknya melihat unsur keedukatifan. Banyak sekali jenis-jenis permainan untuk anak usia dini yang bisa dimainkan oleh anak, namun sebaiknya jenis permainan itu bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

²² Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada, 2011) hlm. 75.

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi ke dalam dua jenis macam permainan, yaitu:

a. Permainan aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

b. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusnya. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Berkaitan dengan bentuk-bentuk permainan, Kartono (1996) mengemukakan terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- a) Permainan gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- b) Permainan memberi bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan destruktif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain. Makin lama anak dapat memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.
- c) Permainan ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah saku difantaskan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain-lain. Melalui permainan ini anak menggunakan fantasi mereka untuk mewujudkan kreasinya.²³

Selanjutnya dalam prakteknya, Solehudin berpendapat bahwa jenis-jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia dini terbagi dalam dua, yakni: bermain bebas dan bermain terpimpin.²⁴

1) Bermain Bebas

²³ Kartono Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. (Bandung: CV Mandar Maju, 1995), hlm. 58.

²⁴ M. Solehudin. *Bermain merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. (Jurnal Pendidikan, 2010), hlm. 31.

Dalam permainan bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang diinginkannya serta alat-alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif, baik dengan alat maupun tanpa alat, di dalam maupun di luar ruangan. Saat bermain bebas anak-anak membutuhkan tempat, waktu, peralatan bermain, serta kebebasan. Kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib, yaitu kebebasan yang bertanggungjawab. Kebebasan tersebut diarahkan pada tumbuhnya disiplin diri secara bertahap. Dalam kegiatan bermain bebas, tugas seorang guru atau pendidik adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong atau memotivasi anak untuk lebih aktif bermain. Adapun contoh-contoh bermain bebas yang biasanya dilakukan anak usia dini antara lain: bermain pasir/air, bermain balok, bermain alat manipulatif, bermain perpustakaan, bermain di luar dan lain sebagainya.

2) Bermain Terpimpin

Bermain terpimpin adalah permainan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu sesuai dengan jenis permainannya. Dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Contoh-contoh permainan terpimpin yang biasa dilakukan anak-anak usia dini antara lain: bermain peran, bermain sudut rumah tangga, bermain dalam lingkaran, bermain dengan nyanyian, bermain dengan alat dan lain-lain.

Adapun bentuk permainan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dikenal dengan istilah permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat mengembangkan kepribadian, bersifat komunikatif, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata. Inilah yang dimaksud bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, yang kesemuanya itu dapat dituangkan ke dalam bentuk bahasa secara nyata. Dengan demikian, tujuan pengembangan bahasa ini tidak saja anak berkembang dalam keterampilan berbahasa, namun juga sehat jasmani dan rohaninya.

D. Penutup

Bermain adalah hak anak yang harus dipenuhi oleh orangtua, guru, masyarakat dan pemerintah. Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Bermain menjadi semacam stimulus bagi anak dalam meningkatkan kemampuan otak untuk melakukan bermacam kreasi dan sekaligus meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi. Melalui bermain, anak-anak menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain, anak memaknai proses pembelajaran *learning to live together* (belajar hidup bersama) secara praktis, sebab anak belajar untuk memberi dan berbagi dengan anak yang lain, sehingga sifat egois anak berkurang dari waktu ke waktu dan anak menjadi murah hati. Selain itu, *learning to do* (belajar melakukan sesuatu) juga dijalankan oleh anak dalam proses bermain, karena anak mengimajinasikan mainan yang dipegang atau dimainkan dengan sesuatu yang ada dalam pemahamannya. Anak menemukan sesuatu yang baru dan mencoba untuk mengekplorasi apa yang anak dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani, Sudono. (2003). *Bermain sebagai Sarana Utama dalam Perkembangan dan Belajar Anak (Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.

Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Dhieni, Nurbiana, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dockett, etc. (2007). *Creative Curriculum for Pre-School 4th Editition*. Washinton DC: Teaching Strategies.

Fadlilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.

Gunawan, F. (2013). *Wujud Kesantunan Berbahasa Mahasiswa Terhadap Dosen di STAIN Kendari: Kajian Sosiopragmatik*. Journal Arbitrer, 1 (1), 8-18.

Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.

Junita, Dwi Wardhani dan Tri Asmawulan. (2011). *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. Surakarta: Qinant.

Kartini, Kartono. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Maju.

Masitoh, dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Santosa. (2008). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Semiawan, Conny. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.

Solehudin, M. 2010. *Bermain merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. Jurnal Pendidikan.

Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.

Wardhani, Junita Dwi dan Tri Asmawulan. (2011). *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. Surakarta: Qinant.

Yusuf, Syamsu. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.