

Anjang-anjangan: Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Literasi Bahasa Lisan Anak Usia Dini

Lilis Linawati¹, Lenny Nureani²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

¹ lilislinawati8@gmail.com, ² lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 03/09/2025; Direvisi: 15/09/2025; Disetujui: 25/09/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Permainan
Tradisional;
Anjang-anjan-
gan; Literasi
Bahasa Lisan
Anak Usia Dini

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini, diantaranya adalah bermain permainan tradisional anjang-anjangan, dimana permainan ini bisa untuk melatih perkembangan bahasa lisan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan tutur kata bahasa lisan yang sopan, benar dan baik. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Cibeber Cimahi dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, partisipan dan wawancara, dengan subjek penelitian adalah peserta didik usia 5-6 tahun dan guru. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan data. Penelitian menunjukkan peserta didik yang mampu berkomunikasi dengan tutur kata bahasa lisan yang sopan, benar dan baik, terlihat hasil selama enam kali pertemuan dalam kegiatan pembelajaran permainan tradisional anjang-anjangan, terdapat peningkatan pada perkembangan bahasa lisan peserta didik, yaitu dari 11 peserta didik, terdapat empat peserta didik yang berkembang sesuai harapan, dan tujuh peserta didik berkembang sangat baik. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang tua dan guru dalam mengimplementasikan literasi bahasa lisan bagi peserta didik anak usia dini secara menyenangkan.

ABSTRACT

KEYWORDS

Traditional
Games; Anjang-
anjangan; Early
Childhood; Oral
Language
Literacy

Indonesia's low performance in mathematical literacy, as reported in the 2018 Programme for International Student Assessment (PISA) by the Ministry of Education and Culture, highlights the need to strengthen students' understanding of mathematical literacy from an early age. Early introduction of mathematical concepts prepares children for future learning. One approach is to use a contextual learning model to introduce number concepts through illustrated number cards. This article aims to examine how number concepts can be introduced to children aged 4-5 years through contextual learning with illustrated number cards. The study employed a literature review method to establish the groundwork for a research framework, applying a heuristic approach by gathering relevant sources and data. Data were collected from journals, theses, and books, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of a contextual learning model with illustrated number cards is effective in introducing number concepts to young children, as it provides concrete visual representations, enhances observation, and creates an engaging and enjoyable learning experience.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan sumber daya manusia yang dapat membantu potensi anak yang tersembunyi dan berbakat sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, pendidikan anak usia dini khususnya di Indonesia sedang pada masa mengalami kemajuan dan mendapatkan sorotan dari masyarakat, karena PAUD adalah suatu awal tempat anak belajar berbagai kemampuan dasar sebagai bekal untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan yang optimal sangat penting didapatkan oleh anak 4-6 tahun karena masa itu adalah masa peka bagi anak usia dini. Oleh karena itu anak usia dini memerlukan upaya pembelajaran

yang bisa memberikan fasilitas anak dalam tumbuh kembangnya, berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kemampuan, dan minat anak (Doludeo & Nuraeni, 2018).

Untuk itu, pendidikan harus diajarkan dan dikelola dengan tujuan yang jelas sehingga mampu menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik. Melalui pendidikan akan dapat dikembangkan generasi penerus bangsa yang berbakat, setidaknya dalam bidang ilmu pengetahuan dan kemanusiaan, dengan karakter yang teruji secara kuat. (Nuraeni, Andrisyah & Nurunnisa, 2019). Saat ini, informasi tersedia tanpa batasan, sehingga keterampilan membaca diperlukan bagi orang-orang, terutama siswa yang memiliki tugas belajar setiap hari. Literasi dilihat tidak hanya dalam kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dapat dipahami dalam arti analisis, kritik dan refleksi. Namun, angka melek huruf Indonesia masih jauh lebih rendah dibandingkan negara lain, sehingga pendidikan Indonesia juga bisa tertinggal (Hastuti & Lestari, 2018). Selain itu Literasi adalah istilah umum yang mengacu pada keterampilan dan kemampuan setiap orang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat pengetahuan tertentu yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, sehingga literasi tidak dapat dipisahkan dari kemampuan berbahasa. (Winangi, 2021).

Bahasa adalah tanda atau simbol dari suatu objek, seperti kata atau kalimat, yang dapat menunjukkan tujuan tertentu, sehingga menimbulkan makna baru. Sehubungan dengan makna simboliknya, bahasa juga digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara orang-orang melalui kata-kata yang diucapkan, kata-kata tertulis, atau gerak tubuh manusia. (Risnawati & Nuraeni, 2019). Pengembangan keterampilan berbahasa lisan memerlukan peran penting antara guru dan orang tua. Oleh karena itu, guru dan orang tua harus mampu mengembangkan permainan anak usia dini yang menarik yang berhubungan dengan konsep belajar: belajar sambil bermain. Literasi dipraktikkan melalui berbagai permainan, termasuk permainan tebak-tebakan tradisional yang memadukan empat konsep literasi yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Aminah, Nurhayati & Komala, 2021). Untuk kegiatan pembelajaran pada anak usia dini tentunya harus senantiasa diiringi dengan kegiatan kebebasan dalam bermain dan dalam kegiatan bermain perlu adanya kemampuan yang dikembangkan, dan salah satunya adalah kemampuan kreativitas anak (Nuraeni & Westisi, 2020). Pola bermain yang dapat menunjang perkembangan sosial anak antara lain pola bermain yang bernuansa sosial, yaitu pola bermain yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, dalam hal ini contohnya adalah permainan anjang-anjangan yang diharapkan kegiatan permainan ini bisa menjadi lebih terarah kepada apa tujuan yang diharapkan, yaitu adanya keselarasan interaksi dalam berkomunikasi (Setyawan & Hartinah, 2019). Semakin sedikitnya permainan tradisional disebabkan salah satu faktornya adalah adanya permainan moderen seperti *video games*, *playstation* dan *games online*, Permainan modern ini tidak memerlukan tenaga untuk menikmatinya, sehingga menonton permainan modern secara langsung lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan dengan permainan tradisional.

Meskipun penelitian tentang permainan anak-anak tradisional Indonesia pada umumnya kurang berkembang, Fenomena terhadap budaya ini mendapatkan perhatian yang serius dari para ahli. Namun demikian, pemerintah melalui Pusat Pengkajian Sejarah dan Nilai Tradisional di bawah naungan Kemendikbud memberikan perhatian yang sangat serius, dan beberapa penelitian telah dilakukan oleh para ahli dan beberapa prosenya. Mari kita coba cari tahu apa yang dialami masyarakat dan pengaruhnya terhadap berbagai permainan tradisional di wilayah Jawa. Namun saat ini orang tua tidak menyadari jika tidak mengenalkan anaknya pada budaya Indonesia seperti kongklak tradisional, ucing-ucingan dan permainan lidi, diantaranya adalah salah satu permainan tradisional yang memungkinkan lama kelamaan akan hilang, apabila tidak dilestarikan. Apalagi

sekarang ini sangat jarang anak-anak bermain permainan tradisional, terutama di perkotaan. Hal ini mungkin karena kurangnya pengetahuan tentang permainan tradisional, kurangnya ruang untuk memainkannya, atau karena permainan tradisional telah berubah posisinya dan digantikan oleh permainan digital yang lebih modern. . Padahal anak adalah generasi penerus bangsa yang harus menjaga jati diri bangsa. Jika tidak segera diambil tindakan, hal ini tentu akan menjadi ancaman bagi budaya bangsa Indonesia.

Permainan tradisional adalah salah satu aktivitas yang kaya akan nilai-nilai kebudayaan kita, serta permainan tradisional merupakan permainan yang mirip dengan olahraga yaitu memiliki peraturan permainan dan bisa memberikan kebahagiaan, rasa santai, dan penuh dengan tantangan bagi anak usia dini, permainan tradisional ini adalah permainan yang sangat sederhana dan tidak mahal, yang bisa dibuat dengan menggunakan bahan yang sudah tak terpakai, permainan ini merupakan permainan warisan orang terdahulu dan mruoakan kegiatan turun temurun (Wijayanti, 2018). Salah satu permainan tradisional anjang-anjangan adalah merupakan permainan yang bisa mengimplementasikan literasi dalam menulis, membaca, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah, bahkan pada tahap selanjutnya, permainan tradisional anjang-anjangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan dalam berkomunikasi sehari-hari. Permainan tradisional anjan anjangan merupakan permainan anak sunda yang meniru keseharian orang dewasa seolah-olah sudah menikah. Biasanya dimainkan oleh wanita, tetapi terkadang dimainkan oleh anak laki-laki, beberapa di antaranya berperan sebagai ayah, ibu, atau ayah. Dalam permainan ini, anak-anak, tetangga, pedagang, dokter, dll harus memainkan perannya masing-masing, namun dalam beberapa kasus ada juga seorang anak yang menjadi sutradara dari permainan tersebut, dan anak tersebut yang membuat skenario dari permainan tersebut. dan membuatnya tetap menarik. (Maryana, 2017). Selanjutnya untuk pelaksanaan kegiatan permainan tradisional anjang anjangan ini meliputi penentuan tema, penataan peralatan sesuai tema, persiapan permainan, pembagian peran yang akan diperankan dan alat yang akan dipergunakan, serta penentuan posisinya dalam cerita. permainan terjadi secara alami dan begitu saja dan anak-anak melakukan hal yang sama dengan orang tua mereka saat melakukan kegiatan keseharian. Interaksi yang terjadi ketika anak bermain permainan tradisional dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan linguistik dengan mengumpulkan jenis-jenis permainan tradisional dan melakukan analisis potensinya untuk dikembangkan di dalamnya. kekayaan budaya. Ketika mereka memasuki permainan, itu menjadi tantangan bagi para peneliti. Contoh permainan di atas adalah permainan anjang-anjangan yang merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa permainan yang lainnya diantaranya adalah ada permainan Gatrik, Sonlah, Beklen, Loncat Tinggi, Galah, Ucing-Ucingan, Hompimpa, Encrak, Sepdur, Sorodot Gaplok, Grandongan, Gagarudaan, Centring, Adu layangan, dan Batokan, sedangkan kaulinan baheula ini merupakan kegiatan bermain anak tradisional yang tumbuh dan berkembang di Jawa Barat. Secara filosofi permainan anak jaman dulu ini sarat akan nilai budaya sunda dan nilai kehidupan (Amirudin & Mukarom, 2018).

Sesuai dengan pemaparan di atas, dengan melalui permainan tradisional anjang-anjangan ini, peserta didik akan mampu mengembangkan potensi dan karakter yang dimilikinya, dapat meningkatkan pembendaharaan kata atau kalimat, serta mampu menyalurkan perasaan dengan tetap melestarikan dan mencintai kebudayaan bangsa, sehingga akan memperoleh pengalaman-pengalaman yang berguna dan bermakna, untuk dapat membina hubungan dengan teman sebaya. Dengan mendalami permainan tradisional Jawa Barat, siswa diajak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, memodifikasi permainan yang ada,

menjalin kerjasama, dan berprestasi. Anda akan diberikan banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bahasa lisan yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan bahasa lisan peserta didik melalui permainan tradisional anjang-anjangan dengan menggunakan tutur kata bahasa lisan yang sopan, benar dan baik.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif yang menerapkan langkah penelitian mengungkap fakta melalui kata-kata tertulis (text finding). Penelitian kualitatif adalah metode penelitian naturalistik karena merupakan penelitian yang memperoleh data atau data yang detail dengan makna yang sebenarnya atau data dalam kondisi yang alami dan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian kualitatif, hendaknya harus terdapat konsep konseptualisasi, konsep kategorisasi, dan konsep deskripsi yang bisa dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh peneliti ketika kegiatan pembelajaran dilapangan sedang berlangsung. (Rijali, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Lembaga TK Habasyah Cibeber Cimahi. Adapun subjek penelitian adalah anak TK B yang terdiri dari 11 anak. 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi adalah tindakan mengamati objek kajian, dalam hal ini anak TK Habasyah, berupa kegiatan pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan partisipatif dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari yang diamati untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan akurat serta memaknai perilaku yang diamati.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk pengorganisasian data guna menyusun kembali hasil observasi secara sistematis. Presentasi data akan menyusul. Ini terdiri dari mendeskripsikan hasil penelitian secara umum dan menafsirkannya sebagaimana adanya. Konsisten dengan pernyataan bahwa penelitian kualitatif adalah segala penyajian data atau reduksi data yang dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori, dan lain-lain, penelitian ini mengasumsikan bahwa reduksi data merupakan bentuk uraian sederhana, bagan juga data sejenisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan wawancara dengan satu guru yaitu Ibu DL, pada hari senin, tanggal 7 Agustus 2023, dengan pertanyaan sebagai berikut : Bagaimana proses dan langkah-langkah penerapan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan untuk dapat meningkatkan komunikasi dengan tutur kata bahasa lisan yang sopan, benar dan baik?, adapun jawaban dari Ibu DL adalah yang pertama guru menentukan tema kegiatan yang sesuai tujuan yang ingin dicapai, kedua guru membuat dan menyiapkan media pembelajaran berdasarkan tema yang diberikan, ketiga guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang informasi yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran, keempat, guru menjelaskan cara kegiatan pembelajaran permainan tradisional anjang-anjangan, ke lima guru membimbing peserta didik dalam kegiatan permainan tradisional anjang-anjangan, ke enam guru melakukan tanya jawab tentang hasil dari permainan anjang-anjangan yaitu mengenai cara berkomunikasi dengan bahasa lisan yang sopan, benar dan baik. Kemudian pada awal pembelajaran peserta didik melakukan pembiasaan yang biasa dilakukan sebelum belajar yaitu kegiatan gerak dan lagu sambil berbaris di depan kelas, kemudian anak masuk ke dalam kelas, setelah di

dalam kelas anak dan guru duduk membentuk lingkaran dan melakukan doa bersama dan setelah itu bertanya jawab tentang kabar dan perasaan yang dirasakan hari ini, kemudian guru memberikan kegiatan inti sesuai dengan tema dan bermain dengan permainan tradisional anjang-anjangan, kemudian guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain anjang-anjangan yang akan dilakukan, yaitu peran masing-masing, tahap berikutnya guru memberikan tugas dan arahan mengenai dialog-dialog untuk peran yang akan diperankan ketika bermain anjang-anjangan. Cerita yang dimainkan adalah tentang keluarga. Ayah bekerja sebagai karyawan kantor yang pergi kerja pada pagi hari dan pulang di malam hari, ibu sebagai ibu rumah tangga, kakak adalah siswa disekolah dasar, dan adik adalah peserta didik di taman kanak-kanak. Kegiatan keluarga ini pada pagi hari adalah setelah sholat subuh ibu memasak di dapur, ayah bersiap untuk pergi ke kantor, sedangkan kakak dan adik bersiap untuk berangkat kesekolah. Sewaktu bersiap-siap, ternyata kakak mengalami kesulitan menata buku pelajaran yang harus di bawa hari ini, lalu kakak memohon bantuan pada adik agar mencarikan buku yang harus dibawa pada hari ini. Permainan ini ditutup dengan kegiatan tanya jawab mengenai kalimat-kalimat yang sopan dan baik yang bisa di implementasikan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan anak mampu bertutur kata dengan bahasa lisan yang sopan, benar dan baik. Sedangkan penilaian dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan yaitu dengan memperhatikan dan melihat hasil kinerja peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil penelitian pada saat kondisi awal dan akhir dalam melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dengan mengambil judul Implementasi Literasi Bahasa Lisan melalui Permainan Tradisional Anjang-Anjangan usia 5-6 tahun di TK Habasyah, dan dapat dideskripsikan sebagai berikut;

Tabel 1 Hasil Observasi (Pertemuan 1-6) Implementasi Literasi Bahasa Lisan melalui Permainan Tradisional Anjang-anjangan

INDIKATOR		PERTEMUAN MINGGU KE 1									
1. Menyebutkan huruf a-z	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	BB	BB	BB	MB	BB	MB	MB	MB	BB	BB	BB
PERTEMUAN MINGGU KE 2											
2. Kemampuan mengeja suku kata terbuka (konsonan vokal-konsonan-vokal)	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	BB	BB	BB	MB	BSH	MB	MB	MB	BB	BB	BB
PERTEMUAN MINGGU KE 3											
	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	BSB
PERTEMUAN MINGGU KE 4											
3. Kemampuan mengeja suku kata tertutup (konsonan vokal-konsonan-vokal-konsonan)	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	MB	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
PERTEMUAN MINGGU KE 5											
	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSB	MB	BSH
PERTEMUAN MINGGU KE 6											
	BN	WU	RI	AQ	NO	KA	BI	AS	GE	RA	AP
	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian dalam tabel tersebut, kondisi peserta didik pada pertemuan 1 masih belum menunjukkan ketertarikan pada kegiatan pembelajaran bahasa lisan melalui permainan tradisional anjang-anjangan yaitu peserta didik masih belum merespon dengan baik untuk melakukan pembelajaran bahasa lisan dengan permainan anjang-anjangan, peserta didik masih malu-malu untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, sehingga terdapat peserta didik yang Belum Berkembang (BB) ada tujuh peserta didik yaitu BN, WU, RI, NO, GE, RA dan AP, kemudian yang Mulai Berkembang (MB) ada empat peserta didik yaitu AQ, KA, BI dan AS. Pada pertemuan ke-2 perkembangan peserta didik sudah mulai terlihat dengan mulai meresponnya melalui kegiatan permainan tradisional anjang-anjangan, dan terdapat peserta didik yang Belum Berkembang (BB) menjadi enam peserta didik yaitu BN, WU, RI, GE, RA, AP, dan Mulai Berkembang ada empat peserta didik yaitu AQ, KA, BI dan AS dan satu peserta didik yaitu NO menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada pertemuan ke-3, peserta didik sudah mulai mengerti dan memahami cara bermain untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan yang baik, diantaranya ada delapan peserta didik yaitu BI, WU, RI, NO, BI, AS, GE dan RA sudah menunjukkan perkembangan Mulai Berkembang (MB), dan dua peserta didik yaitu AQ dan KA menunjukkan perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan satu peserta didik yaitu AP menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada pertemuan ke-4 peserta didik sudah mulai mengenal cara komunikasi dengan bahasa lisan, seperti bagaimana cara berkomunikasi dengan baik dan benar, terdapat perkembangan peserta didik yang Mulai Berkembang (MB) ada enam peserta didik yaitu BN, NO, BI, GE, RA dan AP, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada tiga peserta didik yaitu AQ, KA, AS, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada dua peserta didik yaitu WU dan RI. Pada pertemuan ke-5, terdapat dua peserta didik yang Mulai Berkembang (MB) yaitu AS dan RA, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada lima peserta didik yaitu RI, AQ, NO, BI dan AP, serta ada empat peserta didik yaitu BN, WU, KA dan GE yang menunjukkan perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Yang terakhir Pertemuan ke 6 terdapat anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat empat peserta didik yaitu NO, GE, RA dan AP, dan tujuh peserta didik yaitu BN, WU, RI, AQ, KA, BI AS, menunjukkan perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi literasi bahasa lisan melalui permainan anjang-anjangan sudah berhasil, yang semula perkembangannya Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) sudah tidak ada, tetapi untuk perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada empat peserta didik yaitu NO, GE, RA dan AP, dan perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB), ada tujuh peserta didik yaitu BN, WU, RI, AQ, KA, BI dan AS, bisa terlihat dari pencapaian indikatornya antara lain adalah: a. Menyebutkan huruf a-z. b. Kemampuan mengeja suku kata terbuka (konsonan vokal-konsonan-vokal). c. Kemampuan mengeja suku kata tertutup (konsonan vokal-konsonan-vokal-konsonan).

Maka dengan demikian, berdasarkan pembahasan di atas permainan tradisional anjang-anjangan merupakan kegiatan pembelajaran yang bisa meningkatkan literasi bahasa lisan peserta didik yang disenangi peserta didik dan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan atau menyampaikan pembelajaran yang menarik dengan cara penyampaian yang dimengerti oleh peserta didik. Selain itu permainan tradisional anjang-anjangan semoga tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik, untuk itu diharapkan para guru harus mampu memberikan improfisasi dalam setiap permainan ini dan dapat mencapai target yang diharapkan.

Pembahasan

Implementasi Literasi bahasa lisan melalui pembelajaran yang berbasis permainan tradisional ini diharapkan bisa dan mampu mengoptimalkan proses belajar, serta dapat melestarikan berbagai macam permainan tradisional dalam menguatkan identitas diri dan akar budaya peserta didik, dalam bermain dan permainan harus bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. (Buadanani & Eliza, 2022). Dengan bermain anjang-anjangan bisa terlihat berdasarkan dari hasil penelitian di atas yang dibuat peneliti menyatakan bahwa dalam pengembangan literasi bahasa lisan dari pertemuan 1 sampai pertemuan 6 sudah cukup meningkat yaitu terlihat dari 11 peserta didik yang menunjukkan perkembangan Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada, perkembangan Mulai Berkembang (MB) sudah tidak ada, perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi empat peserta didik dan tujuh peserta didik telah Berkembang Sangat baik (BSB).

Dari hasil pembahasan tentang kegiatan pembelajaran literasi bahasa lisan melalui permainan tradisional anjang-anjangan tersebut, Sejumlah faktor fisiologis dapat memengaruhi kinerja literasi, yaitu jenis kelamin, kesehatan fisik, perkembangan saraf/neurologis, dan kelelahan. Sementara itu, faktor intelektual berkaitan dengan bagaimana anak diterima dalam proses pencapaian literasi. Kemudian juga lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap terwujudnya literasi. Karena latar belakang lingkungan yang baik adalah adanya lingkungan keluarga yang hangat dan komunikasi anak dengan kerabat atau teman sebaya yang sudah memiliki kemampuan membaca yang baik, maka cepat atau lambat hal ini mempengaruhi kemampuan anak dalam menerapkan keterampilan membaca dalam percakapan sehari-hari. Proses literasi juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial ekonomi keluarga, sedangkan faktor psikologis yaitu minat anak, kematangan sosio-emosional, penyesuaian diri dan kesiapan mental untuk mencapai literasi. Menurut peneliti dalam keseluruhan faktor yang tercantum di atas bisa dikatakan bahwa ternyata lingkungan adalah faktor yang paling utama yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan literasi bahasa lisan untuk menjadikan peserta didik menjadi terbiasa dengan literasi bahasa lisan yang jauh lebih baik untuk berkomunikasi sehari-hari (Susanto, 2021). Untuk itu agar dapat memberikan stimulus yang tepat sesuai waktu dan caranya maka diperlukan kemampuan guru untuk melihat anak dalam sudut pandang psikologi yang tepat pula.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran dipastikan harus mempunyai Alat Permainan Edukatif (APE). Mainan Edukasi (APE) tidak perlu dibeli dengan harga yang sangat mahal, tetapi dapat menjadi alat yang dapat mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan imajinasi, multi guna, menarik, aman, cocok untuk anak usia dini, awet, tidak berbahaya. sesuai kebutuhan. Namun, permainan edukasi tidak selalu identik dengan game kompleks yang mahal, game edukasi juga dapat dibuat dengan mudah dan dengan model yang sederhana, serta limbah dan bahan alam yang mudah didapat. (Ambarita & Purnamasari, 2020). Bahkan, pada proses pembuatannya sering tidak mengalami kesulitan yang berarti, justru dengan membuat alat bermain secara mandiri, kemampuan kreativitas guru dan peserta didik secara otomatis akan meningkat. Terlihat dari permainan tradisional anjang-anjangan bisa melatih komunikasi bahasa lisan peserta didik dengan menyenangkan. Bahan kegiatan yang dipergunakan untuk permainan anjang-anjangan hendaknya aman, mudah, tidak mahal, dan berkualitas. Bentuknya sederhana, menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik, dan juga alat permainan yang dikembangkan harus memiliki banyak kegunaan untuk perkembangan peserta didik seperti dalam aspek, fisik-motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional dan nilai-

nilai keagamaan. Seperti pada penelitian ini, Peneliti menggunakan alat permainan tradisional Anjang yang menarik untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan siswa, antara lain penggunaan balok, baju, kain panjang, kursi, meja, tas ayah, tas adik, tas adik, kartu kata dan juga alat masak.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini merujuk pada hasil yang diperoleh di lapangan yaitu agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan teman sebaya menggunakan tutur kata bahasa lisan yang sopan, benar dan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi bahasa lisan melalui permainan tradisional anjang-anjangan dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan bahasa lisan peserta didik pada usia 5-6 tahun dan bisa dijadikan contoh bagi guru dalam memberikan pelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik, sehingga dengan melakukan permainan menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dapat berkembang sesuai dengan harapan yang dicapai. Pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan selama 6 kali pertemuan tersebut, sudah tidak ada peserta didik yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Sehingga pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan permainan tradisional anjang-anjangan ini bisa meningkatkan bahasa lisan pada peserta didik dan efektif diberikan oleh guru pada pembelajaran dikelas.

REFERENSI

- Ambarita, J., & Purnamasari, I. (2020). kreativitas guru PAUD dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi dari bahan alam dan limbah. *DIDAXEI*, 1(1).
- Aminah, A., Nurhayati, S., & Komala, K. (2021). Implementasi Literasi Dini Melalui Permainan Arisan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 38-47. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2018). Pendidikan karakter dalam kaulinan budak baheula: Studi nilai pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional sorodot gaplok dari Jawa Barat. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(1), 73-88.
- Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 41-50. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/9219>
- Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini 5-6 tahun dengan metode bercerita melalui wayang kertas di TK Make-donia. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p1-5>
- Hastuti, S., & Lestari, N. A. (2018). Gerakan literasi sekolah: Implementasi tahap pembiasaan dan pengembangan literasi di SD Sukorejo Kediri. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 29-34. <https://doi.org/10.36277/basataka.v1i2.34>
- Maryana, W. (2017). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di RA Baitul Islah Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2871/>
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2020). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 6-15. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1481>
- Nuraeni, L., & Westisi, S. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar

- Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 51-63. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p51-63.2065>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Risnawati, A., & Nuraeni, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berbahasa Sunda anak usia dini melalui kegiatan Rebo Nyunda di pendidikan anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 243-250. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p243-250>
- Setyawan, A. D., & Hartinah, S. (2019). Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih untuk Siswa SMP. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(2), 109-121. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i2.916>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi literasi media dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229-244. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). 51-56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Winangi, H. (2021). Meningkatkan literasi digital dengan digital parenting pada masa pandemi. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(4), 405-410. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i4.699>