

Implementasi Permainan *BePe* Berpasir dalam Upaya Pengembangan Aspek Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun

Azizah Nurul Fadlilah¹, Supian Azhari², Hilda Oktaviana³, Halimah⁴
azizahfadlilah@staff.unram.ac.id, supianazhari97@gmail.com, hildanana88@gmail.com,
manhalimah835@gmail.com

*Universitas Mataram

**STAI Al-Amin Gersik Lombok Barat

ABSTRAK

Aspek bahasa sangat penting dikembangkan sejak anak berusia dini. Sebab, aspek tersebut menjadi penunjang anak dalam berkomunikasi hingga dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengembangan aspek bahasa anak usia 4-6 tahun melalui permainan *BePe* berpasir. Media permainan yang digunakan adalah *BePe* (Bongkar Pasang) serta media pasir yang dibangun menjadi rumah-rumahan sebagai media anak bermain peran. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dari 20 siswa di TK Halimah dengan rentang usia antara 4-6 tahun yang berpartisipasi dalam permainan *BePe* berpasir. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling). Data dianalisis dengan reduksi data, kategorisasi, interpretasi, dan refleksi. Sedangkan data kuantitatif dihitung persentase ketercapaian indikator perkembangan bahasanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *BePe* berpasir dapat mengembangkan bahasa anak usia 4-6 tahun. Sehingga guru maupun orangtua dapat menggunakan permainan ini untuk membantu upaya pengembangan aspek bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, bahasa, bongkar pasang, pasir.

Abstract

Language development is crucial from an early age, as it supports children's communication throughout adulthood. This study aims to examine the language development of children aged 4-6 years through the BePe sand game. The game media used were BePe (Assemble and Take Apart) and sand, which was built into a playhouse, as a medium for role-playing. This research employed a qualitative approach with data collection methods consisting of observation, interviews, and documentation. Data were collected from 20 students at Halimah Kindergarten aged 4-6 years who participated in the BePe sand game. The sampling technique used was purposive sampling. Data were analyzed using data reduction, categorization, interpretation, and reflection. Quantitative data were calculated to determine the percentage of language development indicators achieved. The results indicate that the use of BePe sand game media can develop the language of children aged 4-6 years. Therefore, teachers and parents can use this game to support language development efforts in early childhood.

Keywords: early childhood, language, assemble and take apart, sand.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat krusial dalam kehidupan anak usia dini. Melalui kemampuan berbahasa, anak dapat mengungkapkan perasaan, keinginan, dan pikirannya, serta membangun interaksi sosial yang sehat dengan lingkungan sekitarnya. Periode usia dini disebut sebagai *golden age*, di mana stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa. Menurut Hurlock (2014), anak usia dini mengalami perkembangan bahasa yang pesat, sehingga mereka membutuhkan lingkungan yang mendukung serta aktivitas yang dapat merangsang kemampuan verbalnya.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini yang berkaitan erat dengan kemampuan berkomunikasi, berpikir, dan bersosialisasi. Bahasa bukan hanya alat untuk menyampaikan gagasan, melainkan juga sarana anak memahami dunia di sekitarnya. Menurut Santrock (2011), perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi aktif dengan lingkungan, termasuk melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Namun, dalam praktik di lapangan, masih banyak anak yang mengalami keterlambatan dalam penguasaan kosakata maupun kemampuan menyusun kalimat sederhana. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kecerdasan, penggunaan bahasa kedua, gaya bicara/model yang ditiru, kesehatan, dan hubungan keluarga (Khoiriyah, Ahmad, and Fitriani 2016). Oleh karena itu, penting

untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia dini, seperti strategi berbasis bermain.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak adalah melalui permainan. Permainan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Dalam permainan, anak terlibat secara aktif, tidak hanya secara fisik tetapi juga secara kognitif dan emosional. Vygotsky (2021) menjelaskan bahwa permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk berada dalam zona perkembangan proksimal, di mana mereka dapat belajar melalui interaksi sosial dan simbolik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti mengenai penggunaan permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Misalnya, penelitian Sukma & Salsabila (2024) yang mengembangkan Kemampuan Berbahasa melalui Permainan Bisik Berantai. Melalui observasi dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa permainan bisik berantai meningkatkan keterampilan mendengar, berbicara, kerjasama, dan partisipasi aktif siswa usia 5–6 tahun. Selanjutnya penelitian Rieuwpassa et al. (2022) yang mengembangkan Aspek Kognitif dan Bahasa melalui Permainan Puzzle. Media puzzle digunakan untuk melatih berpikir dan perkembangan bahasa; hasil menunjukkan peningkatan kedua aspek tersebut.

Terdapat juga beberapa penelitian yang menganalisis penggunaan permainan tradisional dalam pengembangan bahasa anak. Karmila & Suryana (2021)

menstimulasi Bahasa anak melalui Permainan Tradisional berupa Telepon Kaleng. Permainan tersebut membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan suasana interaktif anak usia 4–5 tahun. Selain itu, Haris (2016) juga meneliti mengenai penggunaan Permainan Tradisional Jamuran & Sluku-sluku Batho) untuk Bahasa dan Moral anak. Media tradisional tersebut terbukti efektif meningkatkan aspek bahasa (Bahasa Indonesia, Jawa, Arab, Inggris) dan moral anak dengan tingkat kelulusan sebesar 80 %.

Berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang disebutkan diatas, penelitian ini berupaya mengembangkan aspek baasa anak melalui permainan bongkar pasang di pasir. Dalam permainan tersebut anak tidak hanya menggunakan kemampuan motorik halus, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan komunikasi verbal, baik dalam bentuk instruksi, narasi, maupun percakapan spontan.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu juga terdapat yang meneliti mengenai penggunaan permainan bongkar pasang dalam pengembangan bahasa anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sugianti (2024) yang menemukan adanya pengaruh permainan tradisional bongkar pasang terhadap perkembangan bahasa anak pada aspek menyimak dan berbicara. Selain itu penelitian Ramadani, Purwadi, dan Pusari (2018) juga menemukan bahwa terdapat pengaruh bermain bongkar pasang atau yang juga dikenal dengan sebutan sebagai permainan orang-orangan kertas terhadap

kemampuan bicara anak kelompok A. Akan tetapi terdapat beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut diatas. Dimana penelitian tersebut fokus pada aspek menyimak dan berbicara anak, sedangkan penelitian ini mencakup aspek kemampuan bahasa yang lebih luas. Selain itu, penelitian tersebut juga hanya fokus pada anak usia kelompok A saja, sedangkan penelitian ini mencakup anak usia 4-6 tahun, yang mana mencakup kelompok A-B.

Permainan sebagai dunia anak menjadi media yang efektif dalam merangsang berbagai aspek perkembangan, termasuk bahasa. Dalam konteks ini, permainan bongkar pasang di pasir dapat menjadi sarana yang menarik untuk melatih kemampuan berbahasa anak. Aktivitas ini memungkinkan anak untuk berimajinasi, menyusun cerita, berdiskusi dengan teman sebaya, serta mengenal kosakata baru melalui benda-benda yang mereka bentuk dan konstruksi yang mereka buat.

Permainan bongkar pasang di pasir merupakan salah satu jenis permainan konstruktif yang memungkinkan anak mengeksplorasi, mencipta, dan berkomunikasi. Dalam aktivitas ini, anak akan menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide, mendeskripsikan bentuk, memberi nama objek, serta berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2010) yang menyatakan bahwa permainan dapat merangsang kemampuan berbahasa karena dalam bermain, anak banyak menggunakan bahasa secara aktif dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan bongkar pasang di pasir dalam upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini. Adapun rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu, a) implementasi permainan bongkar pasang di pasir dalam upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini, b) pengaruh permainan bongkar pasang di pasir dalam upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menambah referensi media atau sarana untuk pengembangan aspek bahasa anak usia dini. Sehingga guru atau orangtua dapat menggunakan permainan ini untuk menunjang pengembangan aspek bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati interaksi anak-anak selama permainan, mencatat penggunaan bahasa, kosakata, dan keterampilan komunikasi. Sedangkan wawancara dilakukan dengan orang tua dan pendidik untuk mendapatkan perspektif tentang perkembangan bahasa anak selama terlibat dalam permainan. Sementara itu, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data selama permainan berlangsung.

Data dikumpulkan dari 20 siswa di TK Halimah dengan rentang usia antara 4-6 tahun yang berpartisipasi dalam permainan *BePe* berpasir. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), dimana semua anak dalam satu

kelas dijadikan subjek penelitian, sebanyak 20 anak. Teknik Analisis Data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif (observasi, catatan guru): dianalisis dengan reduksi data, kategorisasi, interpretasi, dan refleksi. Sedangkan data kuantitatif (persentase ketercapaian indikator perkembangan bahasa) dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{selisih capaian}}{\text{capaian pre-permainan}} \times 100\%$$

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi, catatan lapangan, rencana kegiatan pembelajaran, lembar panduan wawancara, lembar penilaian proses, dan kamera foto. Instrumen penilaian capaian perkembangan bahasa anak disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa dalam Kurikulum PAUD Permen No.59 Tahun 2003. Berikut adalah butir-butir indikator kemampuan bahasa usia TK (5 - 6 tahun).

Tabel 1. Indikator Kemampuan Bahasa Anak

No	Kemampuan Bahasa Anak
1	Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
2	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
3	Memahami cerita yang dibacakan
4	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)
5	Mengulang kalimat sederhana
6	Menjawab pertanyaan sederhana
7	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)
8	Menyebutkan kata-kata yang dikenal
9	Mengutarakan pendapat kepada orang lain
10	Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
11	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar

12	Mengenal simbol-simbol tulisan
13	Mengenal suara±suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
14	Membuat coretan yang bermakna
15	Meniru huruf

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Permainan *BePe* Berpasir dalam Upaya Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun

Permainan *BePe* Berpasir diimplementasikan dengan dua media permainan, yaitu media permainan *BePe* dan rumah-rumahan berpasir. Media permainan *BePe* yang merupakan akronim dari istilah “Bongkar Pasang”. Permainan *BePe* terbuat dari bahan kertas. Lembaran kertas permainan *BePe* memiliki jenis yang sangat beragam. Dalam satu lembar kertas *BePe*, biasanya sudah terdapat beberapa karakter manusia, berbagai jenis baju, aksesoris, hingga makanan. Berikut kertas permainan *BePe* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Permainan Bongkar Pasang (*BePe*)

Di awal anak-anak memotong gambar-gambar tersebut kemudian memainkannya sendiri, atau bersama teman. Anak-anak memainkan potongan gambar kertas tersebut dengan bersandiwara memainkan peran kehidupan sehari-hari. Anak-anak memainkan peran menggunakan permainan *BePe* tersebut pada pasir yang telah dibentuk menjadi rumah-rumahan yang lengkap terdiri dari kamar tidur, kamar mandi, dapur, dan ruang lainnya layaknya rumah sungguhan. Berikut Gambar 2 yang menunjukkan permainan rumah-rumahan dari pasir.



Gambar 2. Permainan Rumah-Rumahan dari Pasir

Anak-anak memainkan peran masing-masing sebagai anggota keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan anak. Mereka memainkan peran berdasarkan imajinasi masing-masing. Aspek bahasa anak dikembangkan saat berkomunikasi memainkan peran masing-masing menggunakan media permainan *BePe* yang disandiwarkan di dalam rumah buatan dari pasir tersebut.

Pengaruh Permainan *BePe* Berpasir Terhadap Aspek Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun

Hasil penelitian mengenai pengaruh permainan bongkar pasang di pasir terhadap perkembangan bahasa anak usia dini menunjukkan beberapa temuan penting. Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap 20 anak usia 4-6 tahun dan ditambah data wawancara, ditemukan beberapa aspek perkembangan bahasa yang signifikan sebagaimana dijelaskan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Perkembangan Bahasa Anak

Aspek	Temuan
Peningkatan Kosakata	Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam penggunaan kosakata baru selama permainan dan setelah permainan
Kemampuan Berbicara dan Berkomunikasi	Anak-anak lebih aktif berbicara dan berkomunikasi satu sama lain, yang meningkatkan keterampilan berbicara mereka
Interaksi Sosial dan Keterampilan Bahasa	Permainan ini sosial yang positif, di mana anak-anak belajar untuk berbagi, bernegosiasi, dan berkomunikasi

Berdasarkan Tabel 2 diatas dari hasil observasi, dapat terlihat bahwa ketiga aspek tersebut menunjukkan perkembangan atau pengaruh yang positif. Pada aspek kosakata, menunjukkan peningkatan dimana anak terlihat menggunakan kosakata baru selama permainan dan setelah permainan. Kemudian dalam aspek kemampuan berbicara dan berkomunikasi, anak-anak terlihat lebih aktif berbicara dan berkomunikasi satu sama lain, yang menunjukkan meningkatnya keterampilan

berbicara mereka. Selanjutnya, pada aspek interaksi sosial dan keterampilan bahasa anak-anak belajar untuk berbagi, bernegosiasi, dan berkomunikasi yang menunjukkan perkembangan sosial yang positif.

Tabel 3. Data Perkembangan Bahasa Anak

Aspek yang Dinilai	Pra	Pasca	(%)
Kosakata yang dikuasai	50 kata	80 kata	60%
Kemampuan Berbicara (frekuensi)	15 kali/aktivitas	30 kali/aktivitas	100%
Keterampilan Komunikasi (skor)	3/10	7/10	133%
Interaksi Sosial (jumlah interaksi)	5 interaksi	12 interaksi	140%
Penggunaan Bahasa dalam Konteks	2/5 konteks	4/5 konteks	100%

Tabel 3 di atas menunjukkan hasil pengamatan dan analisis terhadap perkembangan bahasa anak-anak yang terlibat dalam permainan *BePe* berpasir. Data dikumpulkan dari 20 anak usia 4-6 tahun yang berpartisipasi dalam permainan tersebut. Berikut beberapa penjelasan terkait Tabel 3 tersebut.

Mengenai kosakata yang dikuasai, pada saat sebelum permainan, anak-anak terlihat menguasai rata-rata 50 kata. Sedangkan setelah terlibat dalam permainan

bongkar pasang, jumlah kosakata yang dikuasai meningkat menjadi 80 kata. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 60%. Sehingga dengan penggunaan media permainan *BePe* berpasir ini, jumlah kosakata yang dikuasai oleh anak dapat meningkat.

Selanjutnya mengenai kemampuan berbicara anak. Dilihat dari jumlah frekuensi anak dalam berbicara, frekuensi berbicara anak-anak selama aktivitas sebelum permainan adalah sebanyak 15 kali. Sedangkan setelah permainan, frekuensi tersebut meningkat menjadi 30 kali. Sehingga data tersebut menunjukkan peningkatan sebanyak 100% dalam hal kemampuan berbicara anak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan bicara anak dapat meningkat dengan penggunaan media permainan *BePe* Berpasir.

Kemudian dalam hal keterampilan komunikasi yang diukur dalam jumlah skor. Keterampilan komunikasi anak-anak dinilai dengan rentang skala 1-10. Sebelum permainan, skor rata-rata adalah 3, sedangkan setelah permainan, dilakukan skor meningkat menjadi 7. Dimana kondisi tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 133%. Sehingga dapat dilihat bahwa dengan media permainan *BePe* Berpasir, keterampilan komunikasi anak terbukti meningkat.

Lalu dalam aspek interaksi sosial diukur berdasarkan jumlah interaksi antar anak. Jumlah interaksi sosial yang terjadi selama sebelum permainan adalah sebanyak 5 interaksi. Setelah permainan, jumlah interaksi meningkat menjadi 12 interaksi,

yang mana hal tersebut menunjukkan peningkatan sebanyak 140%. Sehingga hal tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam berinteraksi social dalam permainan ini.

Terakhir yaitu mengenai aspek penggunaan bahasa dalam konteks Penggunaan bahasa dalam konteks yang berbeda dinilai dengan dalam skala 1-5. Sebelum permainan, anak-anak menggunakan bahasa dalam 2 dari 5 konteks. Setelah permainan, penggunaan bahasa dalam konteks meningkat menjadi 4 dari 5 konteks, menunjukkan peningkatan 100%. Dari persentase tersebut terlihat bahwa kemampuan penggunaan bahasa anak meningkat akibat penggunaan permainan *BePe* berpasir ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *BePe* berpasir memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Anak-anak yang terlibat aktif dalam permainan ini menunjukkan peningkatan dalam aspek kemampuan berbicara, memperkaya kosakata, serta kemampuan memahami dan menyampaikan ide secara verbal. Hal ini terjadi karena permainan *BePe* berpasir merupakan kegiatan bermain konstruktif yang melibatkan interaksi verbal antar anak maupun antara anak dan guru/orang dewasa. Saat anak bermain, mereka banyak bertanya, menjelaskan apa yang mereka bangun, menyebutkan nama benda, serta menyampaikan pendapat dan gagasan, yang semuanya berkontribusi terhadap perkembangan bahasa mereka.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *BePe* atau

yang dikenal juga dengan sebutan “Bongkar Pasang”. Media permainan “Bongkar Pasang” tersebut terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan bahasa anak usia 4-6 tahun. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugianti (2024) yang menemukan adanya pengaruh permainan tradisional bongkar pasang terhadap perkembangan bahasa anak pada aspek menyimak dan berbicara. Selain itu penelitian Ramadani, Purwadi, dan Pusari (2018) juga menemukan bahwa terdapat pengaruh bermain bongkar pasang atau yang juga dikenal dengan sebutan sebagai permainan orang-orangan kertas terhadap kemampuan bicara anak kelompok A.

Sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky (2020) dalam teori sosiokulturalnya, bahasa berkembang melalui interaksi sosial, di mana anak belajar menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan komunikasi dalam konteks yang bermakna. Permainan bongkar pasang di rumah pasir menyediakan konteks nyata dan menyenangkan yang memungkinkan anak untuk belajar bahasa secara aktif. Selaras dengan itu, menurut Santrock (2011), permainan yang bersifat eksploratif dan simbolik mampu mendukung perkembangan bahasa karena anak secara alami menggunakan bahasa untuk merencanakan, mendeskripsikan, dan menjelaskan selama bermain.

Lebih lanjut, penelitian ini juga mendukung pendapat Rukmatin dan Rusdiani (2024) yang menyatakan bahwa “melalui permainan konstruktif, anak-anak belajar menggunakan kata-kata untuk mengungkapkan apa yang mereka pikirkan,

merasa, dan merencanakan, serta memahami bahasa yang digunakan orang lain.” Dalam konteks permainan rumah pasir, anak secara aktif melakukan kegiatan seperti memberi instruksi, menyebutkan bahan, hingga berdiskusi tentang bangunan yang dibuat bersama teman sebaya. Dengan demikian, permainan bongkar pasang di rumah pasir bukan hanya menstimulasi kemampuan motorik dan kognitif, tetapi juga secara signifikan mendorong perkembangan bahasa melalui interaksi, narasi, dan komunikasi aktif selama proses bermain.

Permainan *BePe* ini pada dasarnya hanya bongkar pasang pakaian. Namun, anak juga bisa membangun sebuah bentuk menyerupai rumah atau bangunan lain menggunakan kotak kardus pasta gigi, korek api, sabun mandi, dan sebagainya. Dengan begitu, permainan *BePe* menjadi lebih menyenangkan karena kita seolah-olah berlakon menjadi karakter boneka dengan rumah dan segala aktivitasnya. Dengan aktivitas berperan ini, imajinasi anak menjadi lebih terasah karena mereka harus memikirkan alur cerita dan juga dialog karakter yang mereka mainkan. Mereka juga akan mengasah keterampilan bersosialisasi dan juga berbahasa dengan aktivitas berperan tersebut (Niu 2016). Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa bahasa anak berkembang optimal melalui interaksi sosial yang bermakna dalam konteks bermain. Selain itu, penggunaan media pasir memungkinkan keterlibatan multisensori (sentuhan, penglihatan, pendengaran) yang membantu anak mengaitkan kata dengan pengalaman konkret, sebagaimana dikemukakan oleh

Piaget (2008), bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung.

Permainan bongkar pasang merupakan salah satu permainan tradisional yang (mungkin) saat ini sudah menghilang (Paska dan Budi 2014). Namun dalam penelitian ini coba untuk digunakan sebagai media permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas budaya yang kaya akan nilai edukatif, terutama dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Kegiatan ini melibatkan komunikasi verbal, interaksi sosial, dan aturan yang harus dipatuhi, yang semuanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak.

Menurut Sujiono (2013), “bahasa anak berkembang pesat melalui pengalaman yang bersifat sosial dan menyenangkan, seperti dalam permainan”. Permainan tradisional memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan pikiran, mengutarakan perasaan, dan berinteraksi secara verbal dengan teman sebaya. Penelitian oleh Kurniawati (2018) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak, engklek, dan ular naga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak secara signifikan. Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan peningkatan pada aspek kosa kata, penyusunan kalimat, dan keterampilan berbicara dalam konteks sosial.

Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa. Ia berpendapat bahwa “bahasa anak berkembang dalam

konteks hubungan sosial melalui aktivitas bermakna seperti bermain” (Vygotsky dalam Berk, 2012). Selain itu, Mutiah (2010) menyatakan bahwa “dalam permainan, anak berkesempatan untuk mengembangkan bahasa secara alami, tanpa tekanan, melalui komunikasi yang terbangun selama proses bermain”. Permainan tradisional mendorong anak untuk mendengarkan instruksi dan aturan, berpartisipasi dalam dialog atau nyanyian bersama, menjawab pertanyaan dan mengajukan permintaan, dan mengembangkan keterampilan naratif melalui cerita atau permainan peran. Kajian dari Astuti (2018) menyimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa, terutama berbicara dan mendengarkan.

Permainan *BePe* berpasir dilakukan dengan cara bermain peran, dan berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang positif terhadap perkembangan bahasa anak. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Fadhilah (2018) yang menemukan bahwa ada pengaruh bermain peran (*role play*) terhadap perkembangan bahasa pada anak pada usia prasekolah. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian Rumilasari, Tegeh, and Ujianti (2016) serta penelitian Rusmiati, Mumung, dan Nurfitri (2020) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok A.

Pada penelitian ini disebutkan bahwa salah satu aspek yang menunjukkan perkembangan yaitu bertambahnya kosa

kata yang digunakan anak. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Kiromi (2018) yang menemukan bahwa melalui bermain peran anak-anak dapat menambah kosa kata Bahasa sebagai salah satu cara bagi anak-anak untuk berlatih komunikasi, bekerja sama, mengeksplor dunia mereka, menirukan dengan cara beraksi dan menirukan karakter yang ada di sekitar anak.

Berdasarkan pembahasan diatas terlihat bahwa efektivitas penggunaan permainan *BePe* berpasir terhadap perkembangan bahasa anak didukung oleh berbagai teori hasil penelitian terdahulu lainnya. Penggunaan permainan bongkar pasang yang tergolong sebagai jenis permainan tradisional dan diaplikasikan dengan metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Sehingga pembaca dapat menggunakan permainan ini untuk berupaya mengembangkan aspek bahasa anak usia dini.

PENUTUP

Temuan penelitian ini menunjukkan penggunaan permainan *BePe* berpasir untuk pengembangan bahasa anak usia 4-6 tahun. Media permainan berpasir berupa kertas bongkar pasang bergambar karakter orang dan pakaian yang kemudian dimainkan peran pada rumah buatan yang dibangun dari pasir. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan permainan *BePe* berpasir berhasil untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun. Hal tersebut terlihat dari perkembangan positif pada aspek kosakata yang dikuasai, kemampuan berbicara yang dihitung dari jumlah frekuensi, keterampilan komunikasi yang

diukur berdasarkan skor, interaksi sosial yang dihitung dari jumlah interaksi, serta penggunaan bahasa dalam konteks.

Peneliti memberikan saran bagi para guru maupun orangtua agar dapat menggunakan permainan ini untuk mengembangkan aspek bahasa anak usia dini. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa mengembangkan permainan lain yang bisa digunakan untuk semua gender, karena permainan *BePe* ini umumnya lebih diminati anak perempuan. Sehingga dapat dikembangkan permainan yang lebih bermanfaat secara umum dalam pengembangan bahasa anak usia dini.

PUSTAKA

- Astuti, Wili. 2018. *Bermain Dan Kecerdasan Anak*. Muhammadiyah University Press.
- Fadhilah, Umu. 2018. "Pengaruh Bermain Peran (Role Play) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah Di PAUD Ibnu Abas Tanjungpinang." *Jurnal Keperawatan* 8 (1): 785-90. <https://jurnal.stikeshtpi.com/index.php/jurkep/article/view/124>.
- Haris, Irfan. 2016. "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan Aspek Moral Dan Bahasa Anak." *Widya Wacana : Jurnal Ilmiah* 11 (1). <https://doi.org/10.33061/WW.V11I1.1326>.
- Hurlock, Elizabeth. 2014. *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid I*. Jakarta. Penerbit Erlangga. <https://doi.org/10.1078/0944-2006->

- 00091.
- Karmila, Desi, and Dadan Suryana. 2021. "Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Tradisional Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (3). <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V5I3.2488>.
- Khoiriyah, Dkk, Anizar Ahmad, and Dewi Fitriani. 2016. "Model Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak Yang Terlambat Berbicara (Speech Delay) Khoiriyah 1) , Anizar Ahmad 2) ,Dewi Fitriani 3)." *Model Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak Yang Terlambat Berbicara (Speech Delay)* 1 (1).
- Kiromi, Ivonne Hafidlatil. 2018. "Pengaruh Metode Role Playing / Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Pada Anak." *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 4 (1): 57–66. <https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>.
- L. S. Vygotsky. 2020. "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes." *Accounting in Australia (RLE Accounting)*.
- Niu, Azz. 2016. "Permainan Legendaris Anak Perempuan Tahun 90an: Bongkar Pasang (BP) | Traditional Games Returns." 2016. <https://www.tgrcampaign.com/read/329/permainan-legendaris-anak-perempuan-tahun-90an-bongkar-pasang-bp>.
- Paska, and Budi. 2014. "Permainan Tradisional BP (Bongkar Pasang)." DUNIAMU DUNIAKU DUNIA KITA. 2014. <https://paskadanbudi.com/permainan-tradisional-bp-bongkar-pasang/>.
- Piaget, Jean, and Barbel Inhelder. 2008. *The Psychology of the Child*. Basic books.
- Ramadani, Cahya Ilmi, Purwadi, and Ratna Wahyu Pusari. 2018. "Pengaruh Bermain Bongkar Pasang (Orang-Orangan Kertas)Terhadap Kemampuan Bicara Anak Kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes Tahun Ajaran 2017/2018." *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (1). <https://doi.org/10.26877/PAUDIA.V7I1.2477>.
- Rieuwpassa, Nazwa Putri, Aulia Tazkia Kariim, Iklima, and Siti Nurmania Najwa. 2022. "Pengembangan Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Puzzle." *ASGHAR : Journal of Children Studies* 2 (2): 159–168. <https://doi.org/10.28918/asghar.v2i2.6086>.
- Rukmatin, Farida Ismananda, and Nurtina Irsad Rusdiani. 2024. "Implementasi Metode Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini." *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 4 (1): 53–63. <https://doi.org/10.24952/ALATHFAL.V4I1.10577>.
- Rumilasari, Ni Putu Dessy, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujjanti. 2016. "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A." *E-*

- Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4 (2): 1–11.
<https://media.neliti.com/media/publications/266395-metode-pembelajaran-bermain-peran-dalam-24ddb170.pdf>.
- Rusmiati, Iyus, Asep Mumung, and Tetin Nurfitri. 2020. “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelompok A Di RA Nurur Rabiah Kota Tasikmalaya.” *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan* 1 (2): 45–49.
<https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v1i2.13>.
- Santrock, John W. 2011. “Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2.” *Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga*.
- Sugianti, Sugianti. 2024. “Pengaruh Permainan Tradisional Bongkar Pasang Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Ihsan Kids Rumbai.” Universitas Lancang Kuning.
- Sujiono. 2010. “Ragam Stimulasi Gerak Biar Anak Cerdas.” 2010.
<https://nasional.kompas.com/read/2010/05/07/16091474/ragam.stimulasi.gerak.biar.anak.cerdas?page=all>.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
<https://www.scribd.com/document/432114042/Konsep-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini>.
- Sukma, Konika Ari, and Salwa Salsabila. 2024. “Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Bisik Berantai | RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies.” *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*. 2024.
https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/rajula/article/view/632?utm_source=chatgpt.com.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- . 2021. “Early Childhood.” In *LS Vygotsky’s Pedological Works. Volume 2.*, 153–87. Springer.