

**PENERAPAN PERMAINAN ENGGLEK TERHADAP PERKEMBANGAN
BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AMIN
DESA LAWE SAWAH ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

YUNI MIRDA MUNIKA

NIM. 160210049

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam AnakUsia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENERAPAN PERMAINAN ENGGLEK TERHADAP PERKEMBANGAN
BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AMIN
DESA LAWE SAWAH ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh:

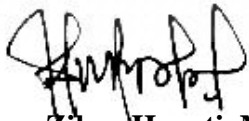
YUNI MIRDA MUNIKA

NIM. 160210049

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Diajukan Oleh:

Pembimbing I,



Zikra Hayati, M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Pembimbing II,



Rani Puspa Juwita, M.Pd.
NIP. 199006182019032016

**PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN
BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AMIN
DESA LAWE SAWAH ACEH SELATAN**

SKRIPSI

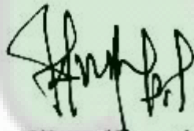
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Pada Hari/Tanggal :

**Senin, 31 Juli 2023 M
13 Muharram 1445 H**

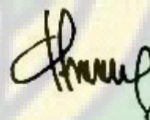
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005**

Sekretaris,



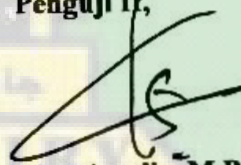
**Rani Puspa Juwita, M. Pd.
NIP. 199006182019032016**

Penguji I,



**Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013**

Penguji II,



**Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



**Prof. Safrul Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yuni Mirda Munika

NIM : 160210049

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Yuni Mirda Munika
NIM. 160210049



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-209 /Un.08/Kp.PIAUD/ 07/2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Yuni Mirda Munika
NIM : 160210049
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing 2 : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Engklrk Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan

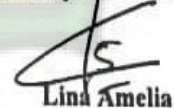
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 25%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Heliani Fatmahan

Banda Aceh, 21 Juli 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Yuni Mirda Munika
NIM : 160210049
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 31 Juli 2023
Tebal Skripsi : 72 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Permainan Engklek dan Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dihasilkan dari ucapan manusia, karena dengan adanya perkembangan bahasa semua orang bisa mengkomunikasi serta memaknai pesan yang disampaikan. Perkembangan bahasa anak di TK Al-Amin Aceh Selatan selama ini masih kurang, yaitu anak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan serta memahami makna dari apa yang disampaikan guru, minimnya kosa kata, serta cara menanggapi perintah tidak dilaksanakan dengan sigap sesuai arahan, dan kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen menggunakan dengan desain *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 23 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis uji t. Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh $t_{hitung} = 15,77$ dan $t_{tabel} = 1,77$, dengan derajat bebas (db) 23 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian penerapan permainan engklek dapat mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah banyak memberikan karunia-Nya berupa kekuatan, kesatuan, serta kesempatan sehingga penulis dapat memenuhi syarat untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan”. Shalawat dan salam juga penulis sanjungkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan atau kesukaran disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat ketekunan dan kesabaran penulis serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulisan ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D, dan Bapak Wakil Dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Heliati Fajriah, MA, selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, arahan serta memotivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing I dan Rani Puspa Juwita, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan karya tulis/skripsi ini.
4. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan karya tulis/skripsi ini.

5. kepada kedua orangtua dan seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan, saran dan bantuan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan, namun hanya sedemikian kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 16 Juli 2023

Penulis,

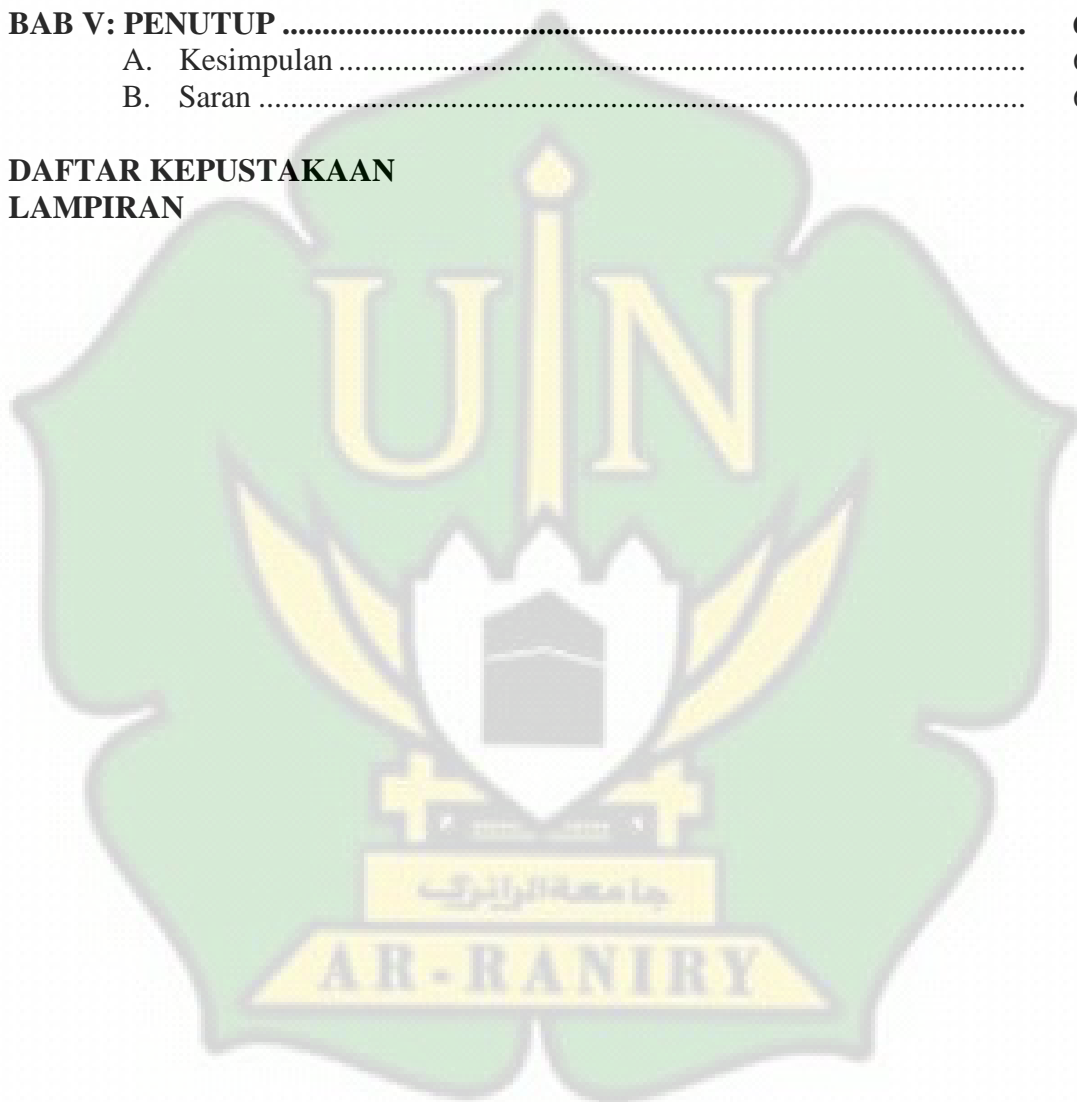
Yuni Mirda Munika



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Relevan	7
F. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Perkembangan Bahasa	14
1. Definisi Perkembangan Bahasa	16
2. Teori Perkembangan Bahasa	18
3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	20
B. Permainan Engklek	20
1. Definisi Permainan Engklek	20
2. Manfaat Permainan Engklek	22
3. Macam-Macam Permainan Engklek	25
4. Langkah-langkah Permainan Engklek	35
5. Teori Engklek Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Rancangan Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel Penelitian	40
C. Instrumen Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Analisis Data	44

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
C. Pembahasan	64
BAB V: PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

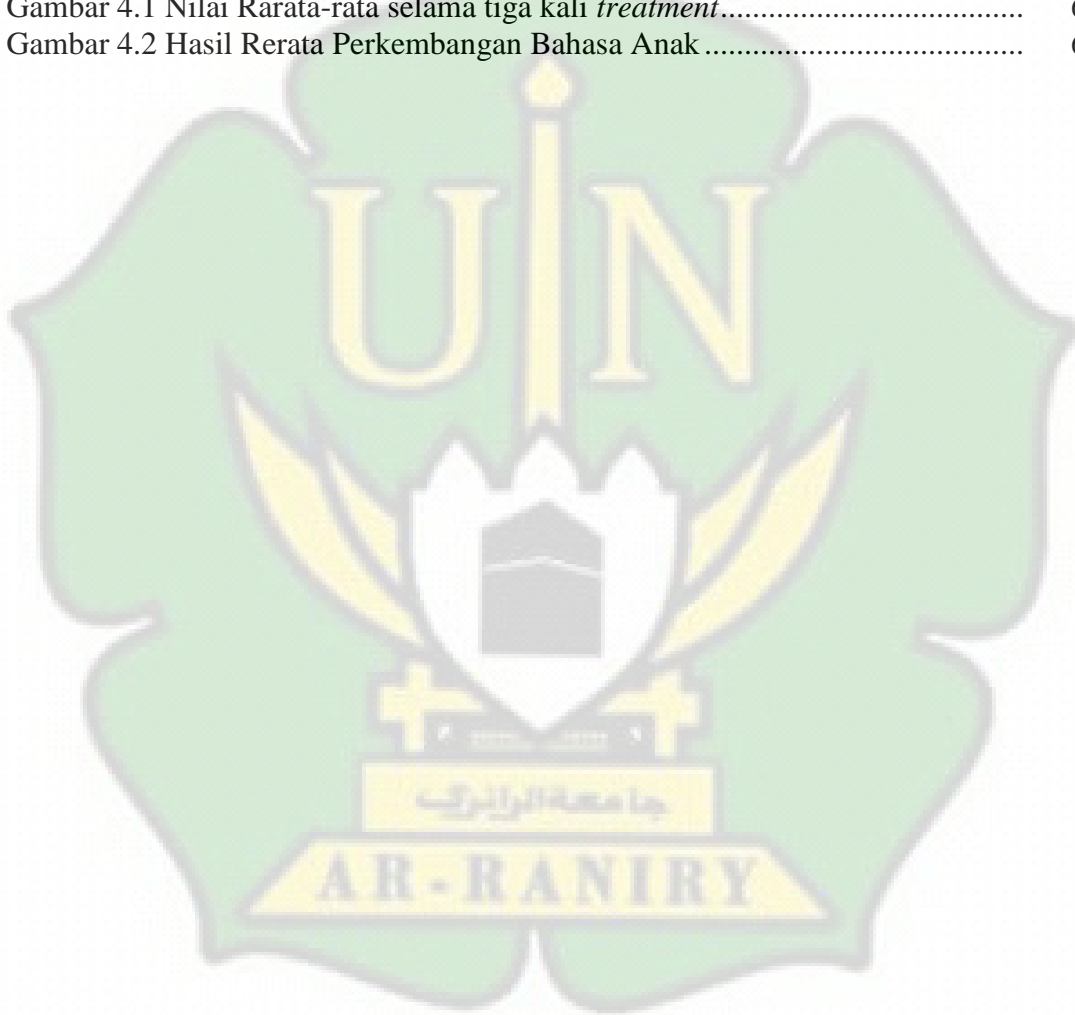


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	39
Tabel 3.2 Katagori Keberhasilan Anak Didik.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Engklek	42
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Anak pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak	42
Tabel 3.5 Rubrik penilaian kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan bahasa anak	43
Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana	50
Tabel 4.2 Data Anak Usia 5-6 Tahun di Sekolah TK Al-Amin Aceh Selatan.....	50
Tabel 4.3 Data Guru di Sekolah TK Al-Amin Aceh Selatan.....	51
Tabel 4.4 Jadwal Penelitian.....	51
Tabel 4.5 Daftar Nilai Anak.....	52
Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	54
Tabel 4.7 Daftar Uji Normalitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.9 Daftar Uji Normalitas <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.10 Uji t Data Siswa <i>Posttest</i>	62

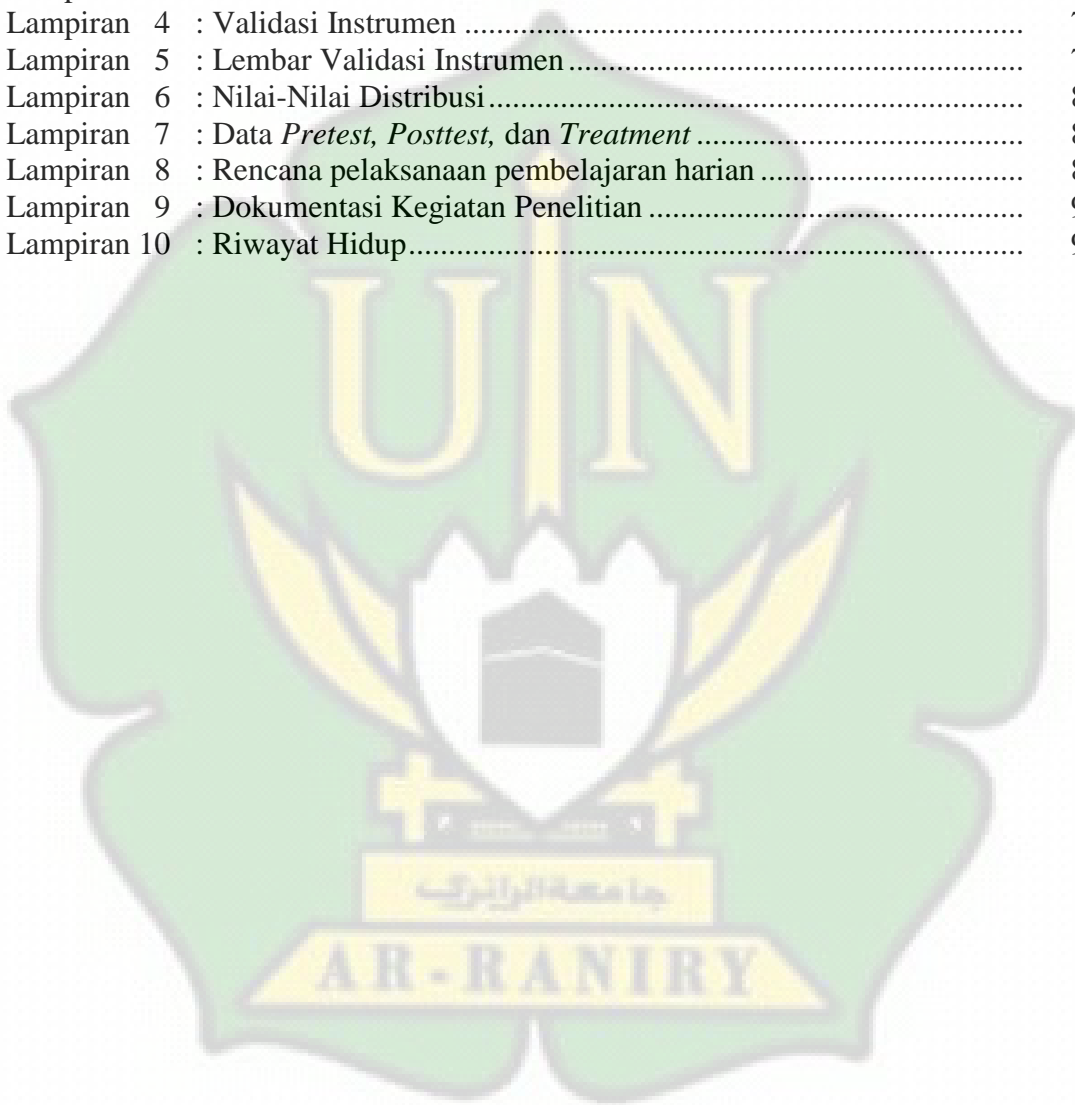
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Permainan Engklek Bentuk Peasawat	23
Gambar 2.2 Permainan Engklek Bentuk Orang-Orangan.....	25
Gambar 2.3 Permainan Engklek Bentuk Pa'a.....	27
Gambar 2.4 Permainan Engklek Bentuk Baling-Baling	28
Gambar 2.5 Permainan Engklek Bentuk Gunung.....	32
Gambar 4.1 Nilai Rarata-rata selama tiga kali <i>treatment</i>	65
Gambar 4.2 Hasil Rerata Perkembangan Bahasa Anak.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : SK Skripsi.....	73
Lampiran 2 : Surat Penelitian Akademik.....	74
Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah.....	75
Lampiran 4 : Validasi Instrumen	76
Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen.....	77
Lampiran 6 : Nilai-Nilai Distribusi.....	80
Lampiran 7 : Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Treatment</i>	81
Lampiran 8 : Rencana pelaksanaan pembelajaran harian	83
Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian	93
Lampiran 10 : Riwayat Hidup.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usai enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan suatu tujuan pendidikan yang diselenggarakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak atau lebih menitik beratkan pada aspek perkembangan anak.² Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama.³ Perkembangan potensi anak ini dapat dilakukan melalui pola belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar.

Kegiatan bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak di usia dini dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, h. 1.

² Zikra Hayati, "Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) "Mini Drum" Ditinjau Dari Syarat Pembuatan APE Pada Mata Kuliah Pengembangan APE", *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, Vol 7, No 1, 2021, h. 128.

³Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), h. 8.

yang diharapkan agar mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak.⁴ Oleh karena itu, kegiatan bermain sambil belajar menjadi salah satu faktor utama yang dilakukan guru untuk meningkatkan perkembangan anak dari berbagai aspek. Kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang tidak terlepas dari keseharian anak-anak, sehingga permainan yang dilakukan anak harus memiliki nilai-nilai pendidikan di dalamnya.

Keaktifan anak bermain menunjukkan belajar yang aktif pula karena proses intelektual dalam berpikirnya akan saling berinteraksi artinya anak tidak berdiam diri baik badan maupun proses otaknya.⁵ Salah satu pola penting yang perlu diperhatikan dari kegiatan bermain sambil belajar mampu meningkatkan perkembangan aspek bahasa pada anak. Salah satunya anak mampu berinteraksi satu sama lain serta mampu memberikan penjelasan secara tidak langsung pada teman-temannya serta saling bertukar informasi tanpa mereka sadari.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan masa keemasan pada anak usia dini dimana anak mengalami masa perkembangan otak yang sangat pesat tidak terkecuali pada perkembangan bahasanya, maka dibutuhkan stimulasi dan penanganan yang tepat pula.⁶ Pengembangan kemampuan berbahasa anak sangat berkontribusi terhadap kegiatan bermain sambil belajar, kreatif dan inovatif serta lingkungan

⁴ Fitri Wahyuni & Suci Midsyahri Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini", *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, Vol 15, No 1, 2020, h. 175.

⁵ Anik Lestaringrum dkk, *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), h.7.

⁶ Eka Rizki Amalia & Hasana, "Mengasah Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bernyanyi", *Jurnal PG-PAUD FKIP UNIB*, Vol 2, No 1, 2020, h.5.

kondusif. Pengembangan bahasa anak usia dini secara keseluruhan dapat diamati melalui proses mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis dan apresiasi.⁷ Hal ini membuktikan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini perlu ditingkatkan, sehingga guru di dorong untuk mampu memberikan sebuah pola belajar yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan anak.

Berdasarkan observasi pada bulan November 2022 di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Kabupaten Aceh Selatan menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang rendah dalam perkembangan bahasa. Hal ini terlihat dari anak yang masih sulit mengungkapkan serta memahami makna dari apa yang disampaikan guru. Anak mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali apapun yang disampaikan guru baik cerita, berdoa dan sebagainya. Bahkan minimnya penggunaan kosa kata saat anak menyampaikan kembali apapun yang sudah diamati dan didengarkannya. Rendahnya perkembangan bahasa anak juga terlihat dari cara menanggapi perintah yang diberikan tidak dilaksanakan dengan sigap, sesuai arahan, dan komplek.

Selain itu, kegiatan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun selama ini memiliki keberagaman. Pola belajar anak selama ini salah satunya melalui proses mengenal angka dan huruf. Selain itu, kegiatan pembelajaran selama ini menggunakan berbagai macam alat permainan edukatif (APE) yang digunakan guru sebagai media belajar, namun kurang mengembangkan aspek bahasa pada anak. Kegiatan belajar masih belum seutuhnya memperkenalkan anak-anak untuk

⁷ Supriyati dkk, "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tebak Nama", *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 3, No 1, Maret 2018, h. 132.

memahami berbagai makna dalam setiap kegiatan belajar sambil bermain. Seharusnya perkembangan kemampuan bahasa anak perlu ditingkatkan dalam kegiatan bermain. Salah satunya memahami bahasa agar anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan dan senang dan menghargai bacaan. Namun, permainan yang dilakukan selama ini hanya dilakukan secara spontan tanpa melihat kemampuan memahami bahasa dalam permainan tersebut. Pemahaman bahasa perlu diarahkan pada anak, agar anak memahami makna yang disampaikan serta memahami jenis kegiatan yang dilakukannya.⁸ Hal ini bertolak belakang dengan PERMENDIKBUD perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun pada aspek dalam lingkup aspek memahami bahasa yaitu; mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, dan senang dan menghargai bacaan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa kemampuan bahasa dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain sambil belajar seperti melalui permainan tradisional, karena perkembangan bahasa dalam bermain dapat meningkatkan kecerdasan lingusitik anak.⁹ Selain itu, penelitian lainnya mengatakan bahwa apabila keadaan permainan aktif, anak akan mencapai suatu kesempatan bebas

⁸ Hasil Observasi di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Kabupaten Aceh Selatan, pada Bulan November 2022.

⁹ Herlina Cendana & Dadan Suryana, "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No 2, 2022, h. 772.

untuk melaksanakan eksplorasi serta memberikan rasa ingin tahu anak yang tinggi, anak bebas mengkreasi pendapat melalui imajinasi, peran, permainan yang sehat, dan lainnya.¹⁰ Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain ini dapat dijadikan salah satu metode belajar yang mendukung anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Salah satu rekomendasi jenis permainan sebagai permainan yang mampu mendukung peningkatan bahasa anak melalui permainan engklek.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa terdapat manfaat dalam melakukan permainan tradisional engklek yang dapat dikembangkan oleh anak yaitu: anak bermain engklek dapat melatih keseimbangan, kemampuan gerak motorik, kreativitas, melatih kemampuan bersosialisasi dengan teman dan lain sebagainya.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa permainan engklek salah satu permainan yang mampu mendukung anak untuk melatih kemampuan bersosialisasi antar sesama sehingga anak berkontribusi secara langsung dalam berbahasa.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan”**.

¹⁰ Nita Apriyani dkk, “Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No 2, Desember 2020, h. 127.

¹¹ Busiyah Febria Sari & Raihana, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 4, No 2, Oktober 2021, h. 4.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Adakah Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan?”*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah *“Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan”*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta penjelasan yang lebih mendalam dan terperinci tentang jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Salah satunya penjelasan yang berkaitan dengan permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun.

2. Praktis

- a. Bagi guru, manfaat penelitian ini ialah untuk menambah pengetahuan tentang manfaat penerapan permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

- b. Bagi sekolah, manfaat dari penelitian ini ialah sebagai salah satu upaya untuk memberkan penambahan pengetahuan baru tentang kegunaan manfaat permainan terhadap perkembangan anak usia dini, salah satunya dalam perkembangan aspek bahasa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai ucuuan untuk mengembangkan jenis permainan lainnya dalam meningkatkan perkembangan bahasa pada anak serta dapat dijadikan sebagai referensi.

E. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu merupakan sebuah kajian penelitian yang dapat mendukung untuk pembahasan variabel yang akan peneliti lakukan. Dalam sebuah penelitian tentunya ada penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permainan engklek dan perkembangan bahasa dengan tujuan untuk menghindari terjadinya penelitian dengan permasalahan yang sama. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Anjani dan Riska Atika (2020) yang berjudul "*Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini*". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK terdiri dari dua siklus yaitu siklus 1 dan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis pengumpulan data menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa 86 % atau 13 anak sudah mencapai ketuntasan. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya

peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B yaitu dari pra siklus sebanyak 73% atau sebelas anak tidak mau melakukan permainan, kemudian Siklus I sebanyak 26% atau empat anak yang tidak mampu melakukan permainan dan setelah di berikan refleksi akhirnya pada siklus II semua anak dapat bermain. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan Engklek dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menyenangkan.¹² Adapun perbedaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan berkaitan dengan perkembangan motorik pada anak usia dini, sedangkan yang peneliti lakukan fokus pada perkembangan bahasa pada anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ana Pertiwi dkk (2018) dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Pre-experimental Design jenis one group pretest-posttest*, dimana *treatment* yang diberikan Variabel independen. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal dengan jumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Peneliti menggunakan teknik analisis data statistik parametris berupa uji-t dengan data hasil penilaian *pretest* dan *posttest*.

¹²Sri Anjani & Ayu Rissa Atika, “Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini”, *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 3, No 6, 2020, h. 517.

Hasil penelitian ini diperoleh pada saat *pretest* terdapat 2 anak dengan nilai belum berkembang dan 9 anak mulai berkembang. Penilaian *posttest* setelah melakukan *treatment* dengan menggunakan permainan tradisional engklek didapatkan 2 anak mulai berkembang, 5 anak berkembang sesuai harapan, dan 4 anak berkembang sangat baik. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu -5,83 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,086 maka $-2,086 > -5,83$ dan H_a diterima. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif.¹³ Perbedaan penelitian ini hanya menganalisis perkembangan kognitif sedangkan yang peneliti lakukan fokus pada perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Indriyani dkk (2022) dengan judul “*Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak*”. Desain dalam penelitian merupakan desain penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik observasi hanya mengamati dan melihat anak yang sedang melakukan permainan engklek, wawancara yaitu mewawancarai anak yang sedang melakukan permainan atau mewawancarai anak tentang permainan engklek sedangkan dokumentasi merupakan peneliti mendokumentasikan

¹³Dwi Ana Pertiwi dkk, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol 5, No 2, Oktober 2018, h. 88.

anakanak yang sedang bermain permainan engklek dengan menggunakan instrumen ceklis. Teknis analisis data penelitian ini dengan menggunakan tiga kegiatan yaitu dengan reduksi, triangulasi data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui manfaat yang terdapat pada permainan tradisional engklek dalam aspek perkembangan motorik kasar pada anak.¹⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana dalam penelitian ini menganalisis tentang manfaat permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, sedangkan yang akan peneliti lakukan berkaitan dengan penerapan permainan engklek terhadap perkembangan bahasa usia dini.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Herliana Cendana & Dadan Suryana (2022) dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas serta menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Beberapa jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu bermain dan bernyanyi, bermain dan pola pikir, serta bermain dan adu ketangkasan. Dari hasil penelitian ditemukan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak seperti kemampuan mendengarkan, meniru kembali 3-4 uraian kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, memahami permainan yang akan dimainkan, mengenal perbedaan kata

¹⁴ Dini Indriyani dkk, “Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol 9, No 3, 2022, h. 349.

mengenai kata sifat, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, mengenal suara-suara yang ada disekitarnya.¹⁵ Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terkait dengan jenis permainan tradisional yang dikaji lebih umum bukan hanya satu bidang saja. Sedangkan yang peneliti lakukan memfokuskan pada satu jenis permainan tradisional berupa permainan engklek.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Debi Cahya Damayanti (2022) dengan judul “Kegiatan Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam”. Metode yang digunakan adalah penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di RA Darussalam dengan subjek sejumlah 14 anak. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa rentan anak usia dini di RA Darussalam yaitu melalui kegiatan bernyanyi, bercakap-cakap, tebak kata, bermain peran, puzzle dan bercerita. Melalui kegiatan tersebut anak dapat berkomunikasi dengan lancar, menambah kosa kata baru, mengungkapkan pendapatnya, memahami pertanyaan dari guru dan mampu menjawab

¹⁵ Herliana Cendana & Dadan Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No 2, 2022, h. 771.

pernyataan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru.¹⁶ Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan yaitu jenis permainan yang digunakan *puzzle*, sedangkan yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada permainan tradisional engklek.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan isi dalam karya ilmiah ini, maka terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang terdapat didalamnya, yaitu:

1. Permainan Engklek

Permainan engklek adalah suatu permainan tradisional lompat lompatan pada bidang bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.¹⁷ Sedangkan permainan engklek dalam penelitian ini adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan beberapa anak atau lebih yang dkhhususkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak.

2. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan suatu perkembangan yang dapat ditempuh secara sistematis dan bersama-sama sesuai dengan penambahan usianya. Oleh karena itu, anak mengalami tahapan perkembangan yang sama namun yang membedakan antara lain; sosial keluarga, kecerdasan, kesehatan, dorongan,

¹⁶ Debi Cahya Damayanti, “Kegiatan Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini di RA Darussalam”, *Research in Early Childhood Education and Parenting*, Vol 3, No 2, November 2022, h. 76.

¹⁷ Ahmad Yasir Rifa’i dkk, *28 Cara Senang Belajar Matematika*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020), h. 80.

serta hubungandengan teman yang turut mempengaruhinya.¹⁸ Kajian perkembangan bahasa dalam penelitian ini disesuaikan dengan lingkup perkembangan bahasa pada PERMENDIKBUD RI Nomor 137 Tahun 2014 anak usia 5-6 tahun dalam lingkup memahami bahasa. Lingkup perkembangan bahasa dalam kajian ini mengkhususkan pada kemampuan bahasa ekspresif yaitu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek, memahami aturan tentang kegiatan permainan engklek, dan mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek.



¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), h. 187.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Bahasa

1. Definisi Perkembangan Bahasa

Perkembangan adalah peralihan yang tidak berbentuk angka yang terjadi sekali. Dikatan terjadi sekali dikarenakan peralihan pertumbuhan tidak bisa mundur dan diulang-ulang, sehingga menyimpulkan bahwa arti perkembangan individu merupakan peralihan yang tidak berbentuk angka dari tiap individu hasil dari pertumbuhan dan pembelajaran. Bahasa yaitu sebuah cara kontak yang dipakai untuk hubungan keseharian. Bahasa yang populer dipakai merupakan bahasa lisan. Bahasa dipakai buat memberitahukan yang ingin disampaikan kepada lawan bicara yang gampang difahami. Bahasa tidak luput dijadikan alat interaksi manusia baik antar pribadi dan pribadi, pribadi dan golongan, golongan dan golongan.¹

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek tahapan perkembangan anak yang tidak boleh luput dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua khususnya.² Sementara itu menurut Bandura, perkembangan bahasa dapat dkembangkan melalui tiruan atau imitasi dari orang lain. Anak belajar bahasa dengan melakukan imitasi atau menirukan suatu model, yang berarti tidak harus menirukan penguatan dari orang lain. Dengan kata lain, perkembangan keterampilan dasar

¹ Safikri Taufiqurrahman & Suyadi, “Analisis Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar Dalam Proses Pembelajaran”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020, h. 160.

² Erisa Kurniati, “Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol 17, No 3, 2017, h. 48.

bahasa pada anak usia dini ini diperoleh melalui pergualan dan interaksi yang diperoleh anak dengan teman sebayanya atau orang dewasa.³

Perkembangan bahasa antara anak satu dengan yang lainnya pasti berbeda-beda karena tidak semua anak memiliki perkembangan bahasa yang pesat dan sama.⁴ Pengembangan bahasa anak adalah usaha atau kegiatan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya melalui bahasa. Setiap anak (manusia) memiliki bakat berbahasa yang diturunkan secara genetik. Melalui aktivitas interaksi dalam suatu masyarakat, bakat bahasa yang dimiliki oleh seseorang akan dibentuk dan berkembang.⁵ Perkembangan bahasa anak dapat mencapai optimal sesuai tahap perkembangannya, bila diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai. Anak perlu dilatih kemampuan berbahasanya salah satunya kemampuan berbicara secara terus menerus dengan tujuan membuat anak dapat berpikir dan lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan.⁶

Perkembangan bahasa merupakan proses memiliki kosa kata, dari kemampuan menyusun kata-kata sederhana hingga kemampuan menyusun tata bahasa sederhana

³ Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *STAINU Purworejo: Jurnal Al-Athal*, 2019, h. 64.

⁴ Anisa Wiein Handayani dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Aspek Fonetik dan Aspek Semantik", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1, 2022, h. 2.

⁵ Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Sidoarjo: UMSIDA Pers, 2018), h. 7.

⁶ Iis Aprinawati, "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1, 2017, h. 75.

atau kompleks. Secara umum, perkembangan keterampilan berbahasa pada individu dapat dibagi dalam empat komponen, yaitu: (a) Fonologi berkenaan dengan bagaimana individu memahami dan menghasilkan bunyi bahasa, (b) Semantik merujuk kepada makna kata atau cara yang mendasari konsep-konsep yang diekspresikan dalam kata-kata atau kombinasi kata, (c) Tata Bahasa (grammar) merujuk kepada penguasaan kosa kata dan memodifikasikan cara-cara yang bermakna, dan (d) Pragmatik merujuk kepada sisi komunikatif dari bahasa. Ini berkenaan dengan bagaimana menggunakan bahasa dengan baik ketika berkomunikasi dengan orang lain.⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki anak dalam berbahasa sejak usia dini, sehingga perkembangan bahasa pada anak semakin berkembang sesuai tahapan perkembangannya. Oleh karena itu, perkembangan anak usia dini menjadi salah satu faktor penting yang harus diperhatikan orang tua sampai dengan pendidikannya.

2. Teori Perkembangan Bahasa

Teori perkembangan bahasa terdiri dari dua kriteria diantaranya:⁸

- a. Teori *maturationalist* (kedewasaan); merupakan perkembangan bahasa menyatakan bahwa penguasaan bahasa adalah pembawaan lahir pada semua anak tanpa memandang negara atau budaya.

⁷ Yanuari Cristy, "Perkembangan Bahasa Pada Anak", *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3, No 2, November 2017, h. 59.

⁸ Kholilullah dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *AKTUALITA jurnal penelitian sosial dan keagamaan*, Vol 10, Edisi 1, 2020, h. 80-81.

- b. Teori *environment*; menurut teori ini, isi sintaksis bahasa, tata bahasa, dan kosa kata diperoleh dari lingkungan, termasuk orang tua dan orang lain yang menjadi model bagi pengguna bahasa. Namun, kemampuan menguasai bahasa didasarkan pada jadwal biologis. Percakapan antara anak-anak dan orang dewasa, serta antara anak-anak dan orang dewasa, sangat penting untuk perkembangan. Interaksi dengan model pengguna bahasa lain mutlak diperlukan untuk perkembangan bahasa yang optimal. Semua anak mungkin mengalami proses biologis yang sama, tetapi isi bahasa mereka akan bervariasi tergantung pada lingkungannya.

Perkembangan bahasa dalam teori Vigosty berkaitan dengan perkembangan kognitif ,dikarenakan:⁹ *Pertama*, anak harus dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa. Kemampuan berkomunikasi dengan diri sendiri didasarkan pada kemampuan ini yang dikenal dengan kemampuan bahasa eksternal. Perkembangan lahiriah kemampuan berbahasa anak sangat dipengaruhi oleh orang dewasa. Kosakata anak ditingkatkan oleh orang dewasa. Dia memberikan contoh teknik komunikasi yang efektif.

Kedua, dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk beralih dari mampu berkomunikasi secara eksternal menjadi mampu berkomunikasi secara internal. Antara usia 2 dan 7 tahun, transisi ini terjadi selama fase pra operasi. Berbicara dengan diri sendiri adalah bagian normal dari kehidupan selama ini. Dia akan berbicara tentang banyak hal yang berbeda dan berbicara tentang banyak hal yang

⁹ Arnianti , “Teori Perkembangan Bahasa”, *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol 1, No 1, Agustus 2019, h. 141.

berbeda pada waktu yang sama. Anak-anak suka menyanyi dan bermain permainan bahasa pada usia ini. Anak-anak sudah dapat berbicara dengan baik ketika mereka berusia antara 4 dan 5 tahun, dan mereka hanya melakukan sedikit kesalahan ketika berbicara.

Ketiga, seiring bertambahnya usia, anak-anak akan mulai berperilaku tanpa berbicara. Jika hal ini terjadi, anak telah berhasil menginternalisasi percakapan egosentris dalam dirinya berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Pada fase pra-operasional, anak-anak yang terlibat dalam lebih banyak aktivitas *self-talk* di mana mereka terus berbicara dengan diri mereka sendiri memiliki keterampilan sosial yang lebih baik daripada anak-anak yang tidak terlibat dalam aktivitas ini.

3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Pada anak rentang usia 5-6 tahun akan lebih matang dalam memahami bahasa komunikasi lisan dan sebuah instruksi non verbal. Pemahaman komunikasi lisan dan instruksi non verbal ini disebut sebagai perkembangan sintaksis dan pragmatis pada anak.¹⁰ Berikut ini merupakan perkembangan bahasa anak usia dini:

- a. Memahami Bahasa
 - 1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - 2) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
 - 3) Memahami aturan dalam suatu permainan
 - 4) Senang dan menghargai bacaan

¹⁰ Arviani Sari, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Sintaksis dan Pragmatik", *Jurnal Kualitas Pendidikan*, Vol 2, No 2, 2021, h. 103.

b. Mengungkapkan Bahasa

- 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.
- 3) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.
- 4) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat predikat-keterangan).
- 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- 6) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
- 7) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

c. Keaksaraan

- 1) Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
- 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- 5) Membaca nama diri.
- 6) Menuliskan nama sendiri.

7) Memahami arti kata dalam cerita.¹¹

Perkembangan bahasa dalam kajian penelitian ini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pada kelompok usia 5-6 tahun. Sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam lingkup perkembangan bahasa anak terdiri dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaran. Adapun yang dibahas dalam kajian ini hanya pada tingkat pencapaian perkembangannya dalam lingkup memahami bahasa.

B. Permainan Engklek

1. Definisi Permainan Engklek

Permainan tradisional engklek diyakini mempunyai nama asli “*Zondag Maandag*” yang berasal dari bahasa Belanda. Jadi berdasarkan sejarahnya permainan engklek ini masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Diyakini penjajahan inilah permainan engklek dibawa masuk ke Indonesia. Memang sampai saat ini tidak ada bukti sejarah yang otentik yang dapat menyimpulkan mengenai sejarah permainan tradisional engklek. Namun, permainan tradisional engklek ini sudah sangat populer di kalangan anak perempuan di Eropa pada masa perang dunia.¹²

¹¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 24-25.

¹² Rhama Nurwansyah & Sumarsono, *Permainan Tradisional Nusantara*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), h. 10.

Engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermainnya. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini mulanya sering dimainkan oleh anak-anak dari Belanda. Kemudian, setelah merdeka permainan ini masih bertahan dan dimainkan di Indonesia. Bahkan kini permainan engklek dikenal sampai seluruh pelosok negeri.¹³ Permainan engklek adalah permainan klasik yang pemainnya melompat di atas bidang datar dengan menggambar kotak-kotak di tanah, baik yang terbuat dari aspal atau semen, lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Sebelum memainkan permainan ini, pertama-tama kita harus menggambar lima persegi panjang yang berdekatan secara vertikal, dan kemudian kita diberi persegi panjang lain di kanan dan kiri.¹⁴

Permainan engklek merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya, sehingga permainan ini memiliki beberapa bentuk dasar, yaitu sonlah biasa, sonlah jeruk, dan sonlah eser.¹⁵ Permainan engklek adalah suatu permainan tradisional lompat lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu

¹³ Ahi Agustiawan dkk, *Eksistensi Kesenian Ludruk Karya Budaya di Sidoarjo*, Sidoarjo, 2022, h. 124.

¹⁴ Budiyah Febria & Raihana, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 4, No 2, Oktober 2021, h. 2.

¹⁵ Dwi Ana Pertiwi dkk, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol 5, No 2, Oktober 2018, h. 88.

kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.¹⁶ Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua anak atau lebih.¹⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa permainan engklek merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang dilakukan dengan melakukan lompatan-lompatan pada bidang datar yang dimainkan di atas tanah atau spanduk yang telah digambarkan dengan membuat kotak-kotak, kemudian anak-anak melompat dari satu kotak ke kotak lainnya secara engklek atau satu kaki.

2. Manfaat Permainan Engklek

Manfaat dalam permainan engklek, antara lain; anak dapat mengembangkan keseimbangan, keterampilan motorik, kreativitas, keterampilan sosial, dan keterampilan lainnya dengan bermain engkol bersama teman.¹⁸ Manfaat melalui permainan engklek yaitu pengembangan sosialisasi anak, melatih keseimbangan dan keterampilan gerak khususnya motorik kasar serta mengembangkan kecerdasan.¹⁹ Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh secara sempurna, meluapkan kekesalan anak dan melatih anak belajar berkelompok.²⁰

¹⁶ Ahmad Yasir Rifa'i dkk, *28 Cara Senang Belajar Matematika*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020), h. 80.

¹⁷ Dwiana Asih Wiranti & Diah Ayu Mawarti, "Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini", *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 9, No 1, Desember 2018, h. 68.

¹⁸ Budiyah Febria & Raihana, "Pengaruh Permainan Tradisional...", h. 3.

¹⁹ Hilda Zahra Lubis, *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*, Edu Publisher, 2023, h. 33.

²⁰ Indaria Tri Hariyani & Norma Diana Fitri, "Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Buah Hati*, Vol 7, No 1, 2020, h. 21.

Kecerdasan yang dikembangkan dari permainan engklek meliputi; permainan sastra dan engklek dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat berlatih berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi). Logika matematis, melalui permainan ini anak-anak dilatih untuk menghitung jarak antara langkah pertama di kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan kanan untuk melempar kojo ke sasaran yang tepat. Bergantian bermain, komunikasi melatih anak untuk sabar, tidak tegasm tenang, nyaman dan terbiasa berada dalam kelompok.²¹

Manfaat lainnya dalam permainan tradisional engklek dapat dinyatakan sebagai berikut:²²

- a. Melatih kemampuan fisik pemain khususnya anak-anak; salah satu manfaat permainan tradisional engklek adalah untuk melatih kemampuan fisik serta untuk tetap menjaga kebugaran jasmani pemain khususnya anak-anak. Beberapa cara untuk melatih kemampuan fisik contohnya; seperti cara bermain permainan engklek. Karena salah satu mekanisme permainan engklek adalah dengan cara melompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dan kerjasama; permainan engklek juga mempunyai manfaat untuk mengasah kemampuan bersosialisasi diri, karena dengan bermain engklek terjadi interaksi antar individu maupun kelompok.

Selain itu, manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah:

²¹ Aisyah Durrotun Nafisah, *Teori dan Praktik Bermain untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), h. 356.

²² Ahi Agustiawan dkk, *Eksistensi Kesenian Ludruk...*, h. 131.

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng.²³

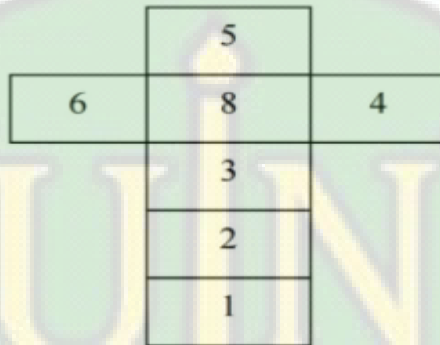
Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, manfaat permainan engklek adalah dapat meningkatkan perkembangan fisik anak atau motorik, meningkatkan kerjasama, sosialisasi, meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak, kecerdasan maupun kognitif anak. Dalam permainan engklek ini anak-anak akan dilibatkan secara langsung, sehingga anak-anak memainkan secara berkelompok dan mandiri.

²³ Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo", *Header halaman gasal: Penggalan Judul Artikel Jurnal*, 2020, h. 4.

3. Macam-Macam Permainan Engklek

Permainan tradisional engklek terdiri dari beberapa bentuk yang disesuaikan dengan keinginan para pemain diantaranya:²⁴

- a. Permainan Engklek Pesawat/kupingan/kapal balasan



Gambar 2.1 permainan engklek bentuk pesawat

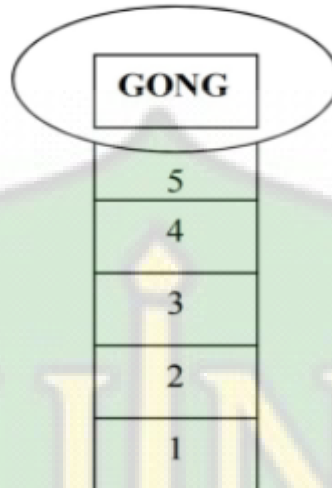
Cara permainan engklek pesawat adalah sebagai berikut:

1. Pemain memulai start dengan melempar gacu ke arah kotak yang pertama
2. Pemain melakukan engklek biasa pada kotak kedua melewati kotak pertama karena terdapat gacu, diteruskan engklek biasa pada kotak 3-6.
3. Pada kotak kupingan 8 pemain melakukan brek (diam di tempat sejenak). Setelah brek pemain harus melakukan engklek biasa lagi, kembali pada kotak 3 dan 2.
4. Pada kotak 2 pemain harus mengambil gacu dengan posisi engklek biasa setelah itu dengan posisi membungkukkan badan pemain mengambil gacu pada kotak nomor 1.

²⁴ Dra. Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (Malang: UMM Press, 2017, h. 76-82.

5. Setelah itu pemain harus meloncati kotak nomor 1 sambil membawa gaju tadi, sehingga pemain berada di luar kotak pemain.
6. Permainan dilanjutkan lagi dengan melempar gaju pada kotak nomor ke 2 dengan demikian, pemain memulai engklek biasa dari kotak 1 dan melewati kotak 2 (langsung engklek nomor 3) dan meneruskan permainan sama seperti prosedur sebelumnya.
7. Setelah itu para pemain tersu melakukan permainan tersebut hingga gaju telah melewati 1 putaran penuh atau telah menempuh prosedur yang sama untuk tiap kotaknya maupun kupingannya.
8. Setelah pemain yang telah melewati permainan 1 putaran penuh, pemain diberik hak memperoleh, memilih, atau mencari rumah yang diinginkan. Caranya pemain berdiri di garis start dan melemparkan gaju dengan cara membalikkan badan dan melempar gaju ke arah belakang. Tempat jatuhnya gaju tersebut adalah rumah pemain, dengan syarat sesuai dengan aturan permainan di atas.
9. Pemenang permainan ini adalah orang yang mampu atau berhasil mencari rumah terbanyak. Dan yang kalah adalah permainan yang tidak mampu mendapatkan rumah yang banyak dari lawannya.

b. Permainan Engklek Bentuk Orang-Orangan



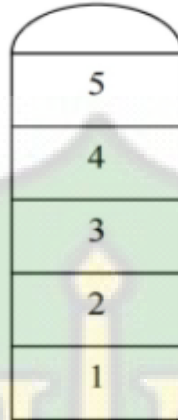
Gambar 2.2 Permainan Engklek Bentuk Orang-Orangan

Cara permainan engklek orang-orangan ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan dimulai dengan melemparkan gaju pada kotak paling bawah atau pada kotak nomor 1 (pada gambar tersebut)
2. Setelah itu pemain melangkahkan kakinya pada kotak nomor 2 dan mengangkat salah satu kaki (kanan atau kiri) sampai pada kotak yang terakhir nomor 5.
3. Setelah sampai kotak ke-5 (terakhir) pemain meletakkan kedua kakinya pada gong yang berada di atas dan pemain berbalik untuk menuruni kotak-kotak itu lagi dengan mengangkat salah satu kaki sampai kotak ke-2.
4. Setelah sampai pada kotak ke-2 maka membungkuk dan mengambil gaju tersebut dan melompati kotak ke-2 dan permainan berlanjut seperti prosedur yang di atas.

5. Pemain kemudian melempar gaju pada kotak ke 2 dan permainan berlanjut seperti prosedur yang di atas.
6. Setelah pemain melewati kotak-kotak dan sampai pada kotak-kotak yang terakhir (kotak yang paling atas) maka pemain melemparkan gaju tersebut ke “GONG”.
7. Setelah itu pemain mengambil gaju yang dilempar di kotak gong tadi dengan mengangkat satu kaki hingga sampai kotak paling atas dan ketika sampai kotak paling atas pemain mengambil gaju tersebut setelah itu membalikkan badan dan ketika posisi badan sudah terbalik maka gaju dilemparkan ke atas dan ditangkap dengan punggung tangan kemudian dibawa dengan posisi tersebut melewati kotak menuju tempat awal di luar kotak permainan.
8. Setelah berada di luar kotak permainan maka gaju dilemparkan di belakang tanpa mengubah posisi tangan maupun posisi tubuh.
9. Jika gaju jatuh pada kotak manapun maka kotak tersebut menjadi miliknya selama jatuhnya tidak keluar garis. Dan lawan main tidak boleh menginjak atau melewatinya.
10. Permainan tersu berlanjut sesuai dengan prosedur di atas, menang kalahnya permainan ini ditentukan oleh banyaknya kotak yang dimiliki oleh pemain.

c. Permainan Engklek Bentuk Pa'a

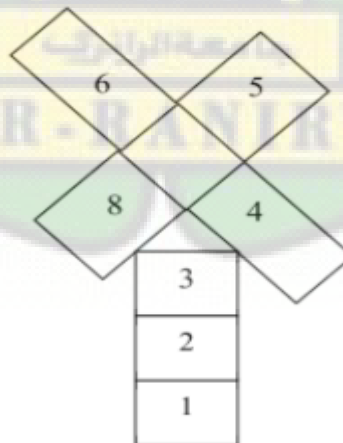


Gambar 2.3 Permainan Engklek Bentuk Pa'a

Cara permainan engklek bentuk pa'a adalah sebagai berikut:

1. Permainan diawali dengan melompat kotak nomor 1 kemudian dilanjutkan pada kotak nomor 2 dengan cara mengangkat salah satu kaki (kanan atau kiri) setelah itu melompat ke kotak nomor 3 dan 4. Pada kotak nomor 5 pemain menginjak kotak tersebut dengan kedua kakinya yang disebut "brek".
2. Kemudian pemain kembali ke bawah dengan cara yang sama seperti yang di atas.
3. Ketika sampai kotak nomor 2 pemain berhenti sebentar untuk mengambil beling dengan posisi kaki yang tetap.
4. Setelah selesai mengambil beling tersebut pemain menginjak kotak nomor 1 sama caranya seperti tadi. Kemudian pemain keluar dari area pemain.
5. Pemain dilanjutkan dengan melempar beling pada kotak nomor 2, 3, dan ke 4 caranya sama seperti yang di atas.
6. Ketika sampai kotak nomor 5 pemain harus menginjak beling tersebut sebelum mengambilnya.

7. Setelah selesai mengambil beling pemain kembali ke bawah dengan cara beling di atas di punggung tangan dan berjalan seperti wal tadi.
 8. Kemudian pemain menaruh beling di pundak, dan berjalan biasa pada setiap kotak tidak mengangkat satu kaki, jadi saat kaki kanan berada pada kotak nomor 1 maka kaki kiri berada pada kotak nomor 2 begitu seterusnya. Pada saat kotak nomor 5 pemain tetap melakukan “brek”.
 9. Setelah berhasil dipundak beling ditaruh di kepala dengan cara seperti yang di atas.
 10. Setelah berhasil di kepala pemain menaruh di kaki sebelah kanan sambil diayun pelan-pelan. Dan tetap melakukan “brek” pada kotak nomor 5, lalu kembali ke bawah dengan cara yang sama.
 11. Setelah itu pemain melakukan pa'a yaitu berjalan pada desain perminan dengan wajah yang diangkat ke atas dan berjalan biasanya dengan mengangkat satu kaki jadi saat kanan berada di kotak nomor 1, kaki kiri berada di kotak nomor 2 begitu seterusnya.
4. Permainan Engklek Bentuk Baling-Baling



Gambar 2.4 Permainan Engklek Bentuk Baling-Baling

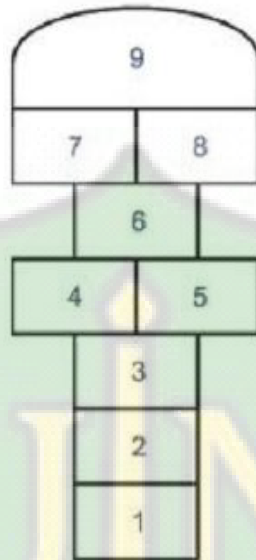
Cara permainan engklek bentuk baling-baling adalah sebagai berikut:

1. Permainan dimulai dengan melemparkan gaju pada kotak nomor 1 setelah itu pemain melompati kotak nomor 1 dan melangkahakan kakinya pada kotak nomor 2 dengan cara mengangkay salah satu kaki (kanan-kiri) sampai pada kotak nomor 3.
2. Selanjutnya pemain melangkahakan kedua kakinya dan masing-masing kakinya berada pada kotak 4 dan gong. Setelah itu kaki berada pada kotak gong dipindahkan pada kotak 4 dan kaki pada kotak 4 diangkat sehingga kaki bertumpu pada kotak nomor 4.
3. Kemudian dengan sedikit melompat menaruh masing-masing kaki pada kotak 5 dan kotak gong secara bersamaan. Setelah itu kaki yang ada pada kotak 5 dan kotak gong dipindahkan pada kotak 5 dan kaki pada kotak 5 diangkat sehingga kaki bertumpu pada kotak nomor 5.
4. Lalu dengan sedikit lompatan juga menaruh masing-masing kaki kotak gong dan kotak 6 secara bersamaan. Kemudian kaki yang berada pada kotak gong dipindahkan pada kotak nomor 6 dan kaki pada kotak nomor 6 diangkat sehingga kaki bertumpu di kotak nomor 6.
5. Setelah itu dengan sedikit melompat menaruh masing-masing kaki pada kotak 8 dan kotak gong secara bersamaan. Lalu setelah itu, kaki berada pada gong dipindahkan pada kotak nomor 8 dan kaki pada kotak nomor 8 diangkat sehingga kaki bertumpu pada kotak nomor 8

6. Katika pada kotak nomor 8 maka pemain langsung menempatkan kedua kakinya sekaligus pada kotak gong.
7. Sampai pada kotak gong maka pemain kembali turun pada kotak nomor 3, kotak nomor 2 maka pemain mengambil gaju dan pemain melewati kotak nomor 1 menuju luar kotak pemain. Setelah itu dilanjutkan sampai kotak nomor 3.
8. Pada saat pemain melemparkan gaju pada kotak nomor 4 maka pemain mulai menginjakkan kaki pada kotak nomor 1, 2, dan 3 namun pada kotak nomor 4 adalah gaju maka kotak nomor 4 harus dilewati.
9. Begitu pemain sampai pada kotak nomor 3 maka pemain dengan sedikit melompat dan langsung meletakkan masing-masing kakinya pada kotak gong dan kotak nomor 5 secara bersamaan kemudian kaki yang berada dalam kotak gong diangkat dan dipindahkan pada kotak nomor 5 dan kaki pada kotak diangkat sehingga kaki bertumpu di kotak 5.
10. Setelah itu dengan sedikit melompat menaruh masing-masing kaki pada kotak 6 dan kotak gong secara bersamaan, kemudian kaki yang berada pada kotak gong diangkat dan dipindahkan pada kotak nomor 6 dan kaki pada kotak nomor 6 diangkat sehingga kaki bertumpu di kotak nomor 6.
11. Lalu dengan sedikit melompat menaruh masing-masing kaki pada kotak 8 dan kotak gong secara bersamaan, kemudian kaki yang berada pada kotak gong diangkat dan dipindahkan pada kotak nomor 8 dan kaki pada kotak nomor 8 diangkat sehingga kaki bertumpu di kotak nomor 8.

12. Kemudian sama seperti penjelasan di atas, ketika telah sampai menginjak kotak 8 maka kedua kaki langsung menginjak kotak gong.
13. Setelah sampai pada kotak gong maka pemain mengambil gaju pada kotak 4 dan pemain kembali (menuruni) pada kotak nomor 3,2,1 dengan mengangkay salah satu kaki menuju luar kotak pemain.
14. Pemain tetap sama ketika gaju berada pada kotak nomor 5, 6, dan 8.
15. Saat gaju berada pada kotak 5 maka kotak 5 harus dilewati dan ketika pemain telah sampai atau menginjak kotak nomor 4 dan kotak gong maka pemain langsung melompat dengan meletakkan masing-masing kakinya pada kotak gong dan kotak 6 secara bersamaan kemudian kaki yang berada dalam kotak gong diangkat dan dipindahkan pada kotak nomor 6 dan kaki pada kotak 6 diangkat sehingga kaki bertumpu di kotak nomor 6.
16. Prosedur selanjutnya sama seperti penjelasan yang di atas, yaitu pada kotak yang ada gacunya harus dilompati dan langsung melompat dan meletakkan kedua kakinya pada kotak gong dan kotak gong yang selanjutnya sampai gaju berada pada kotak ke 8.
17. Setelah gaju pemain diambil dari kotak 8 maka pemain menginjak nomor 3,2,1 dan pemain keluar dari kotak permainan.
18. Selanjutnya pemain melemparkan gaju pada kotak gong dan pemain mulai menginjakkan atau mengangkat salah satu kakinya pada kotak nomor 1,2,3 tetapi karena gaju berada pada gong nomor 4 maka melompat ke kotak tersebut dan seterusnya.

d. Permainan Engklek Bentuk Gunung



Gambar 2.5 Permainan Engklek Bentuk Gunung

Cara permainan engklek bentuk gunung adalah sebagai berikut:

1. Cara bermain engklek gunung dimulai dengan pemain melempar pecahan genting (gacuk) kedalam busur nomor 3.
2. Selanjutnya melompat dengan satu kaki (engkleng) pada kotak 1, 2, 3 dan brok bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaki kiri 4, kaki kanan 5)
3. Kemudian dilanjutkan engkleng di kotak 6, dan brok bersama lagi pada kotak 7 dan 8.
4. Kemudian loncat ke gunung dengan dua kaki
5. Setelah itu, berbalik sambil 'brok' pada kotak 8, dan 7 sampai engklek ke kotak 6, kemudian brok ke kotak 4 dan 5, kemudian engklek di kotak 3 dan 2,
6. Dilanjutkan jongkok di kotak 2 mengambil pecahan genting (koin) pada kotak pertama dan seterusnya berulang sampek terakhir.

Berdasarkan beberapa permainan engklek di atas, maka bentuk permainan engklek yang dilakukan dalam penelitian tentang permainan engklek bentuk gunung. Alasan memilih melakukan permainan engklek bentuk gunung karena jenis permainan ini merupakan salah satu permainan yang biasanya ditemui di sekitar permainan anak-anak yang ada di Desa Lawe Sawah. Selain memiliki tingkat kesulitan yang rendah yang mudah dipahami oleh anak-anak usia 5-6 tahun, engklek jenis ini bisa di kreasikan sesuai kebutuhan bermain pada anak.

4. Langkah-Langkah Permainan Engklek

Langkah-langkah bermain engklek sebelum bermain, gambarlah bentuk engklek terlebih dahulu. Setelah itu, setiap pemain mencari gacuk atau batu untuk dilempar ke kolom kosong yang telah digambar. Setelah itu, pengundian dengan cara suit untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu, pemain yang menang dengan suit yang bermain lebih dulu.

Setiap pemain melempar gacuk atau batu ke kotak satu setelah pemain pertama berdiri mendekati garis. Jika gacuk atau batu berada di tengah kotak, maka dapat melanjutkan permainan dengan melompati (dengan satu kaki/engklek) kotak pertama ke kotak kedua, lalu kotak berikutnya, dan kembali ke awal. Namun, jika masih berada di kotak pertama, maka harus terlebih dahulu mengambil gacuk atau batu yang ada di kotak tersebut sebelum melompati kotak pertama. Lakukan kegiatan ini secara bergantian tetapi ketika nanti gacuk/batu berada di garis kotak maka lawan

yang main. Siapa pemain yang lebih dahulu menyelesaikannya, itulah yang menjadi pemenang.²⁵

Selain itu, langkah-langkah permainan engklek juga dapat dinyatakan sebagai berikut:²⁶

- a. Membentuk kelompok dan melakukan hompimpa atau pengundian
- b. Masing-masing pemain harus memiliki gacuk yang berbeda
- c. Masing-masing pemain memulai permainan secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar gacuk ke petak yang pertama
- d. Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menginjak garis dan menginjak gacuk maka pemain dapat melanjutkan permainan
- e. Pemain yang tidak dapat melempar gacuk pada petak maka pemain harus berhenti
- f. Pemain yang dapat melewati dan melempar semua petak dengan gacuk maka pemain dikatakan pemenang.

5. Teori Engklek Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang memiliki peranan penting terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Berbagai macam aspek perkembangan anak terlihat dari perkembangan motorik, social emosial, bahasa, kognitif dan sebagainya. Salah satu bentuk aspek perkembangan AUD melalui

²⁵ Ika Muslimah dkk, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al Hikmah Kecamatan Medan Denai", *Jurnal Raudhah*, Vol 6, No 2, 2018, h. 2.

²⁶ Sri Anjani & Ayu Rissa Atika, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 3, No 6, 2020, h. 512.

permainan engklek berupa perkembangan bahasa. Dalam permainan engklek ini angka akan diperkenalkan dengan sebuah permainan yang mendorong anak untuk memiliki kemampuan bertanya, mendengarkan, dan mengungkapkan berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan.

Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh peneliti lainnya bahwa peningkatan kemampuan berbahasa pada anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan engklek. Kemampuan bahasa anak, dimana anak memiliki kemampuan untuk mengingat, mengeja dengan benar serta pengosaan kata. Dalam hal ini permainan engklek ini sebagai salah satu permainan yang menyenangkan dan melestarikan budaya kepada generasi selanjutnya serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ingris peserta didik.²⁷ Bahkan kecerdasan yang dikembangkan dari permainan engklek meliputi; permainan sastra dan engklek dilakukan secara berkelompok agar anak dapat berlatih berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi). Selanjutnya logika matematis, melalui permainan ini anak-anak dilatih untuk menghitung jarak antara langkah pertama untuk melempar kojo ke sasaran yang tepat. Bergantian bermain, komunikasi melatih anak untuk sabar, tidak tegas, tenang, nyaman, dan terbiasa berada dalam kelompok.²⁸

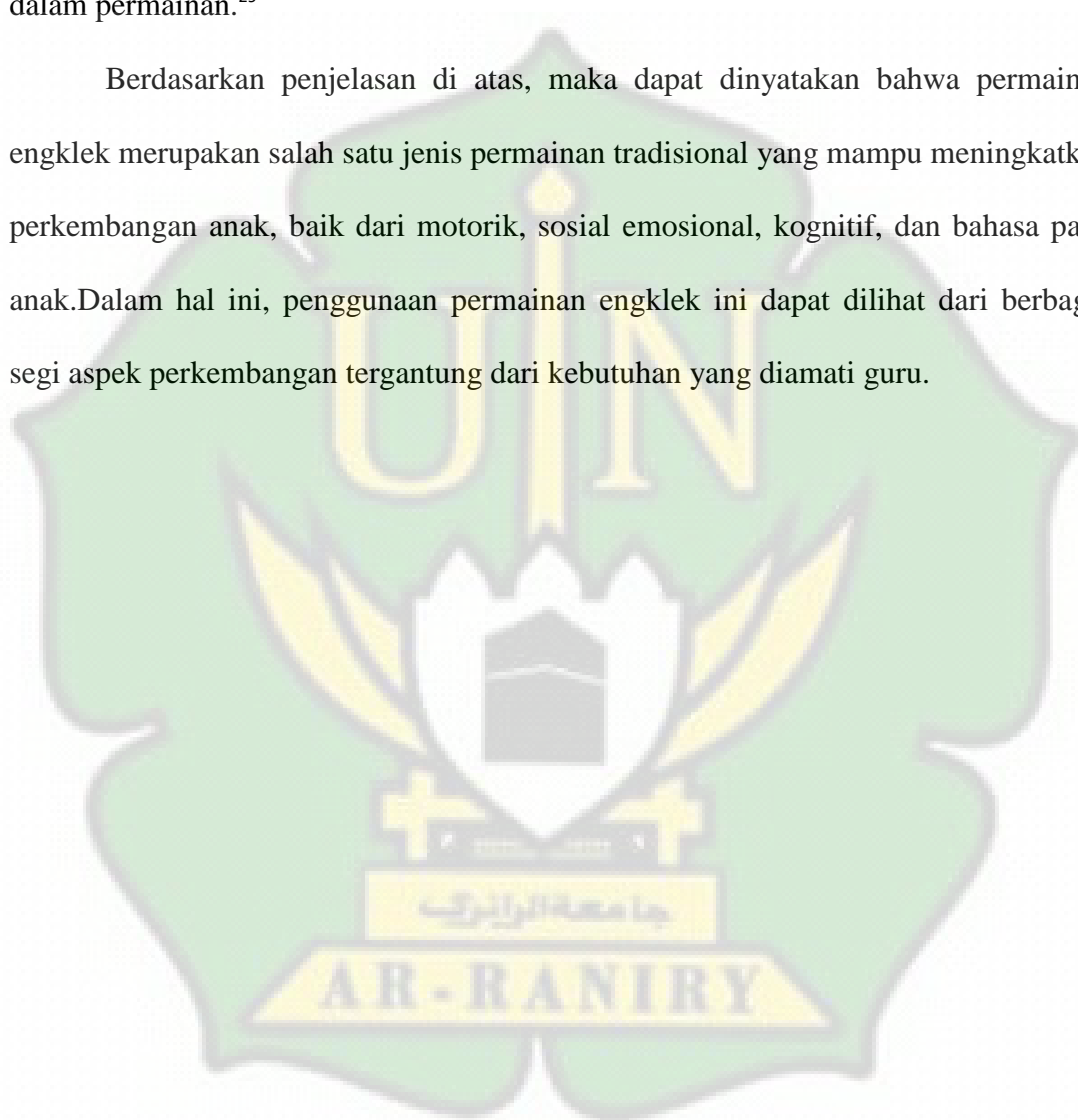
Selain itu, penggunaan permainan engklek juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Pada saat bermain anak terbiasa melakukan

²⁷Masganti Sit, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 93.

²⁸Aisyah Durrotum Nafisah dkk, *Teori dan Praktik Bermain untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), h. 355.

permainan dengan bekerja sama dengan teman kelompoknya, memberikan semangat pada temannya, berani menegur temannya yang kalah dan dapat menaati peraturan dalam permainan.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mampu meningkatkan perkembangan anak, baik dari motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa pada anak. Dalam hal ini, penggunaan permainan engklek ini dapat dilihat dari berbagai segi aspek perkembangan tergantung dari kebutuhan yang diamati guru.



²⁹Masganti Sit, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk...* h. 94.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen (*pre experimental*). Jenis penelitian ini merupakan suatu penelitian sistematis untuk menguji hipotesis sebab akibat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest*.¹ Desain ini dapat diartikan sebagai desain yang dilakukan hanya pada satu kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan. Adapun rancangan penelitiannya dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O₁ = *Pretest*

X = Penerapan Permainan Engklek

O₂ = *Posttest*

Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan engklek, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun, khususnya pada aspek memahami bahasa.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 74.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.² Populasi dalam penelitian ini seluruh anak di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³ Teknik penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan salah satu teknik dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik ini, dikarenakan jumlah kelas TK B hanya satu kelas sehingga penentuan sampel hanya dikhususkan pada satu kelas saja. Oleh karena itu, kelas tersebut akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Jumlah sampel dalam penelitian adalah 23 anak yang berusia 5-6 tahun.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan. Instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁴ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Jenis observasi yang

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 81.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 81.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 120

digunakan berupa *checklist* yang ditujukan untuk guru dan anak, Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari DITJEN MANDAS DIKNAS dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2 Katagori Keberhasilan Anak Didik

Pencapaian	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber: Eka Rianti, 2017

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa perubahan kinerja proses pembelajaran.⁵ Observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang digunakan dengan penelitian perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar.⁶

Jenis observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur yang dilakukan langsung oleh peneliti untuk mengamati dan mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan penerapan permainan engklek yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi yang ditujukan untuk

⁵Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 72.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 203.

memperoleh segala informasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan bermain engklek untuk mengetahui perkembangan bahasa anak.

Untuk mengobservasi kemampuan anak di sini peneliti menggunakan lembar observasi yang indikatornya sesuai dengan perkembangan bahasa anak dalam lingkup perkembangan memahami bahasa anak usia 5-6 tahun. Adapun pedoman yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Engklek⁷

Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Butir
Kemampuan Bahasa Ekspresif	Mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek	Observasi	1
	Mehahami aturan tentang kegiatan permainan engklek		2
	Mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek		3

Sumber: Permendikbud, No 137 Tahun 2014.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Anak pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak⁸

No	Kriteria Penilaian Anak	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek				
2	Anak mampu memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek				
3	Anak mampu mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek				

Sumber: Permendikbud, No 137 Tahun 2014.

⁷Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137 Tahun 2014.

⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137 Tahun 2014.

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

BM = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.5 Rubrik penilaian kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan bahasa anak.

No	Indikator	Sub Indikator	Keterangan	Kriteria
1	Mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek	Anak mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek	a. Anak belum mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek	BB
			b. Anak mulai mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek	MB
			c. Anak mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek tetapi belum secara keseluruhan	BSH
			d. Anak mampu mengikuti perintah tentang kegiatan permainan engklek secara keseluruhan dengan benar dan lancar	BSB
2	Memahami aturan tentang kegiatan permainan engklek	Anak mampu memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek	a. Anak belum mampu sama sekali memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek	BB
			b. Anak sudah mulai mampu memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek	MB
			c. Anak sudah mampu memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek tetapi belum secara keseluruhan	BSH
			d. Anak sudah mampu memahami tentang aturan kegiatan permainan engklek dengan benar dan	BSB

			lancar	
3	Mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek	Anak mampu mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek	a. Anak belum mampu mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek	BB
			b. Anak mulai mampu mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek meskipun belum konsisten	MB
			c. Anak mampu mengungkapkan pendapat tentang kegiatan permainan engklek tetapi belum secara keseluruhan	BSH
			d. Anak mampu mengungkapkan berbagai pendapat tentang kegiatan permainan engklek secara keseluruhan dengan benar dan lancar	BSB

Sumber: Permendikbud, No 137 Tahun 2014.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.⁹ Untuk mendeskripsikan data penelitian dilakukan perhitungan sebagai berikut.

Setelah data mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* melalui kegiatan observasi, untuk melihat perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diuji dengan statistik uji-t pihak kanan

⁹A.R Syamsuddin & Vismaia S. Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 25

dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Namun sebelum data diuji dengan statistik uji-t terlebih dahulu persyaratan uji-t yaitu normalitas sebaran data.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh merupakan sebaran secara normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan uji chi kuadrat (χ). Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Mentabulasi data kedalam daftar distribusi untuk menghitung tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama menurut Sudjana terlebih dahulu ditentukan:
 - a) Rentang (R) adalah data terbesar- data terkecil
 - b) Banyak kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log n$
 - c) Panjang kelas interval (P) = $\frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$
 - d) Pilih ujung bawah kelas interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.¹⁰
- 2) Menghitung rata-rata skor *pretest* dan *posttest* masing-masing kelompok dengan rumus :¹¹

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

- 3) Menghitung simpangan baku masing-masing kelompok dengan rumus:

¹⁰ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 95

¹¹ Sudjana, *Metoda Statistika*,...,h. 96

$$S^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

4) Menghitung chi-kuadrat (χ^2), menurut Sudjana dengan rumus :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan : χ^2 = Statistik chi-kuadrat
 O_i = Frekuensi pengamatan
 E_i = Frkuensi yang diharapkan

Hipotesis yang akan disajikan adalah:

H_0 : Data berdistribusi normal.

H_a : Data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penulis menggunakan uji-t dengan syarat data harus berasal dari populasi berdistribusi normal. Data yang terkumpul yaitu data skor total *pretest* dan *posttest*, sebagaimana yang dikemukakan Sudjana uji-t yang digunakan adalah uji t berpasangan, yaitu:

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{S_B}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{B} = Rata-rata setelah pengukuran *pretest* dan *posttest*

S_B = Simpangan baku

\sqrt{n} = Banyak data.¹²

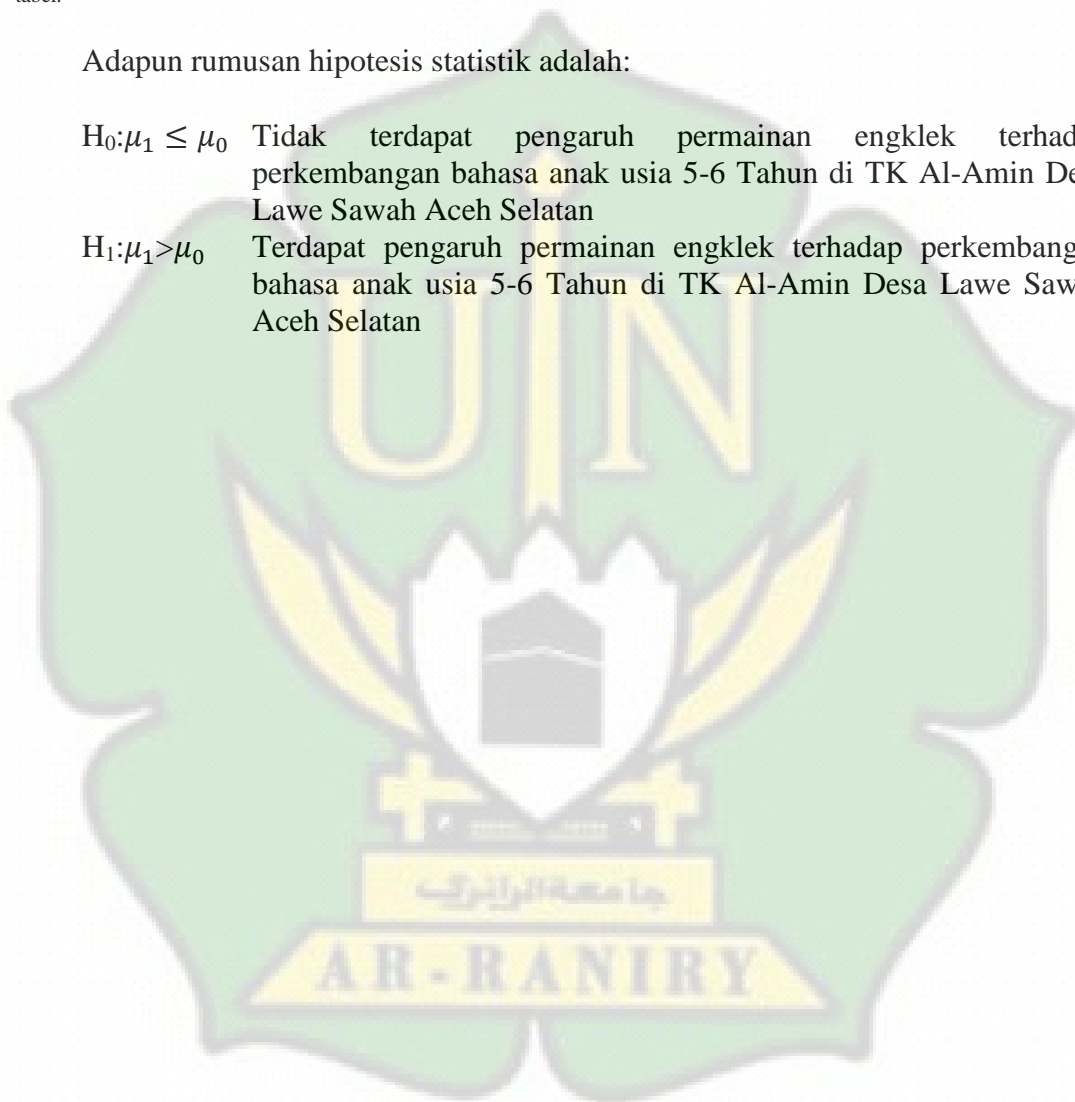
¹²Sudjana, *Metode Statistik...*,h. 237

Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi students-t dengan $dk = (n-1)$.

Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan terima H_1 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$.

Adapun rumusan hipotesis statistik adalah:

- $H_0: \mu_1 \leq \mu_0$ Tidak terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan
- $H_1: \mu_1 > \mu_0$ Terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Amin yang beralamat di Jalan Tapaktuan Aulia, Desa Lawe Cimanok, Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta yang tingkat PIAUD yang ada di desa tersebut. TK Al-Amin didirikan pada tanggal 02 Mei 2008. TK Al-Amin terdiri dari Taman Kanak-Kanak (TK) yang di beri nama Al-Amin Kampung Lawe Sawah Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan.

TK Al-Amin memiliki luas tanah sebanyak 810 m², terdapat 2 ruang belajar dan 1 ruang bermain, pada ruang bermain tersedia mobiler dan APE yang disediakan secara bertahap dan TK Al-Amin juga memiliki area membaca yang tergabung dengan ruang belajar yang dilengkapi dengan beberapa buku-buku pendukung yang dapat digunakan oleh pendidik, dan peserta didik. TK Al-Amin merupakan lembaga pendidikan PAUD yang berstatus milik Swasta dengan izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Selatan.

a. Visi dan Misi

1. Visi

Menciptakan generasi sehat, cerdas, kreatif, ceria, mandiri dan berakhlak mulia.

2. Misi

- a) Menyelenggarakan layanan pengembangan holistic integratif
- b) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat dan potensi anak.
- c) Mengajar dan melatih sikap kemandirian dan tanggung jawab.
- d) Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri.
- e) Meningkatkan kualitas anak didik untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dasar.

3. Tujuan

- a) Terwujudnya anak yang sehat, jujur, senang belajar dan mandiri.
- b) Terwujudnya anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman dan lingkungan sekitarnya.
- c) Menjadikan anak yang mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, karya, dan gerakan sederhana.
- d) Terciptanya iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan, perawatan, pengasuhan dan perlindungan anak.

b. Sarana dan Prasarana

Untuk memenuhi proses pelaksanaan kegiatan anak, maka di PIAUD sudah memenuhi beberapa sarana dan prasarana. Adapun sarana dan prasarana di sekolah TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kepala sekolah dan guru	1	Baik
2	Ruang kelas	2	Baik
3	Ruang bermain	1	Baik
4	Toilet	1	Baik
5	Perosotan	1	Baik
6	Ayunan	2	Baik
7	Tangga pelangi	1	Baik
8	Meja	9	Baik
9	Kursi	20	Baik
10	Papan tulis	1	Baik
11	Lemari	2	Baik

Sumber: *Tata Usaha TK Al-Amin Kluet Timur Aceh Selatan (2023)*

c. Keadaan Peserta Didik dan Guru

1. Data Peserta Didik

Kelompok A dan B di TK Al-Amin diampu oleh enam orang guru, di kelas A diampu oleh ibu Rita Susantri, S. Pd, ibu Sidarmawati, S.Pd dan Zainiah. Sedangkan kelas B diampu oleh guru ibu Nila Asma Nizar, S. Pd dan ibu Irma Irviyanti, S. Pd. Jumlah anak di kelas B berjumlah 14 orang anak dan penelitian ini dilakukan pada anak kelas B yang terdiri dari:

Tabel 4.2 Data Anak Usia 5-6 Tahun di Sekolah TK Al-Amin Aceh Selatan

Kelas	Jumlah Anak		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelompok A	11	14	25
Kelompok B	9	14	23

Sumber: *Tata Usaha TK Al-Amin Kluet Timur Aceh Selatan (2023)*

2. Data Guru

Data guru di TK Al-Amin berjumlah 5 (lima) orang guru beserta kepala sekolah 1 (satu) orang. Berikut data guru di TK Al-Amin Aceh Selatan.

Tabel 4.3 Data Guru di Sekolah TK Al-Amin Aceh Selatan

No	Nama	Jabatan	Kualifikasi
1	Yati Eva Dilla, S.Pd.	Guru	S1
2	Irma Irviyanti, S. Pd	Guru	S1
3	Khasinah, S.Pd	Guru	S1
4	Nila Asma Nizar, S. Pd	Guru	S1
5	Rita Susantri, S. Pd	Guru	S1
6	Sidarmawati, S.Pd.	Guru	S1
7	Zainiah	Guru	-

Sumber: *Tata Usaha TK Al-Amin Kluet Timur Aceh Selatan (2023)*

d. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Amin Aceh Selatan yang berlokasi di Jl. Tapak Aulia Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Sabtu/ 22 Juni 2023	30 menit	Tes awal (<i>pretest</i>)
2	Senin/ 24 Juni 2023	40 menit	Perlakuan (<i>treatment</i>) 1
3	Selasa/25 Juni 2023	40 menit	Perlakuan (<i>treatment</i>) 2
4	Rabu/ 26 Juni 2023	40 menit	Perlakuan (<i>treatment</i>) 3
5	Kamis/ 27 Juni 2023	30 menit	Tes akhir (<i>posttest</i>)

Sumber: *Tata Usaha TK Al-Amin Kluet Timur Aceh Selatan (2023)*

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab IV ini akan diuraikan serta dipaparkan seakurat mungkin hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada anak kelas kelompok B di TK A-Amin, yaitu kelas Byang berjumlah 23 anak. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 22-27 Juni 2023. Pada tanggal 22 Juli 2023, memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah, kemudian mendiskusikan terkait dengan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, dan melakukan observasi kegiatan pembelajaran dengan menilai teas awal anak pada

23 anak. Tujuan melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan perkembangan bahasa anak sebelum menerapkan perlakuan.

Setelah melaksanakan tes awal (*pretest*), maka pada tanggal 24-26 Juni 2023 melakukan tiga kali perlakuan (*treatment*) pada anak kelas B yang berjumlah 23 orang dengan melakukan permainan engklek. Selanjutnya pada tanggal 27 Juni 2023 setelah melakukan tiga kali perlakuan maka dilanjutkan melakukan *tes akhir* untuk menilai kemampuan perkembangan bahasa anak setelah adanya perlakuan. Berikut ini data yang telah diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Daftar Nilai Anak

No	Nama	<i>Pretest</i>					<i>Posttest</i>				
		1	2	3	Skor Rerata	Persentase	1	2	3	Skor Rerata	Persentase
1	ASY	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
2	AIN	2	2	1	1,7	42	2	4	2	2,7	67
3	ATI	2	2	1	1,7	42	3	3	3	3,0	75
4	ALG	3	3	3	3,0	75	4	3	4	3,7	92
5	ALR	2	3	2	2,3	58	4	3	4	3,7	92
6	AZZ	2	3	2	2,3	58	4	4	4	4,0	100
7	DIT	2	2	2	2,0	50	4	4	4	4,0	100
8	ETI	2	4	2	2,7	67	3	4	3	3,3	83
9	FAR	2	3	2	2,3	58	4	3	3	3,3	83
10	DAF	2	2	1	1,7	42	4	3	2	3,0	75
11	FEB	2	3	4	3,0	75	4	4	4	4,0	100
12	IDU	2	3	2	2,3	58	4	3	3	3,3	83
13	IQB	2	2	2	2,0	50	4	4	4	4,0	100
14	MAH	2	3	2	2,3	58	4	4	4	4,0	100
15	MAM	2	3	3	2,7	67	4	3	4	3,7	92
16	NAB	3	3	3	3,0	75	4	4	4	4,0	100
17	QAL	2	1	2	1,7	42	3	4	4	3,7	92
18	SHA	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
19	SEP	2	2	1	1,7	42	4	3	2	3,0	75
20	SYA	1	1	3	1,7	42	4	4	3	3,7	92

21	PUT	2	2	3	2,3	58	4	4	4	4,0	100
22	MAA	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
23	KHA	2	2	3	2,3	58	4	4	3	3,7	92

Sumber: Hasil Pretest dan Posttest (2023)

Contoh:

Pengamatan anak dengan nama ASY diperoleh nilai skor nilai rerata **2,0** karena pada indikator 1 sampai 3 jawaban anak termasuk (MB +MB+MB atau 2+2+2 =6).

Jadi, dari skor 6 dibagi jumlah indikatornya yaitu 3, maka $\frac{6}{3} = 2,0$. Dari nilai tersebut dilakukan analisis persentase untuk memudahkan dalam pencarian analisis data selanjutnya. Adapun hasil analisisnya dapat dilihat sebagai berikut:

Diketahui:

Frekuensi (f) = 2,0

Skor maksimal (n) = 4 (dari nilai skala maksimum)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{4} \times 100\%$$

$$P = \frac{2000}{4} = 50\%, \text{ jadi skor persentase siswa (ASY) adalah } 50.$$

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dianalisis data pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

1) Pengolahan Data *Pretest*

Berdasarkan data Tabel 4.2, maka distribusi frekuensi untuk nilai *pretest* anak di peroleh sebagai berikut:

a. Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 75 - 42 \\ &= 33\end{aligned}$$

b. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 23 \\ &= 1 + 3,3 (1,36) \\ &= 1 + 4,488 \\ &= 5,488 \quad (\text{Diambil } k = 5)\end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{33}{5} \\ &= 6,6 \quad (\text{Diambil } P = 7)\end{aligned}$$

Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

<i>Pretest</i>					
Nilai Tes	f_i	X_i	x_i^2	fix_i	fix_i^2
42–48	6	45	2025	270	12150
49–55	5	52	2704	260	13520
56–62	7	59	3481	413	24367
63–69	2	66	4356	132	8712
70–76	3	73	5329	219	15987
Σ	23	295		1294	74736

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai

Berikut:

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_1 &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1294}{23} \\
 &= 56,26 \\
 S_1^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{23(74736) - (1294)^2}{23(23-1)} \\
 &= \frac{1718928 - 1674436}{23(22)} \\
 &= \frac{44492}{506} \\
 &= 87,93 \\
 &= \sqrt{87,93} \\
 S_1 &= 9,38
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 56,26$ Standar deviasi $S_1^2 = 87,93$ dan simpangan baku $S_1 = 9,38$.

2) Uji Normalitas Data *Pretest*

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk nilai *pretest* peserta didik diperoleh $\bar{X}_1 = 56,26$ dengan $S_1 = 9,38$. Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas interval untuk menghitung luas di bawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

Tabel 4.7 Daftar Uji Normalitas *Pretest*

Uji normalitas <i>pretest</i>						
Nilai Tes	Batas Kelas (xi)	Z-Score	Luas (0-Z)	Luas tiap Kelas Interval	Ei	Oi
	41,5	-1,57	0,0582			
42–48				0,1451	3,3373	6
	48,5	-0,83	0,2033			
49–55				0,2648	6,0904	5
	55,5	-0,08	0,4681			
56–62				0,2805	6,4515	7
	62,5	0,67	0,7486			
63–69				0,1721	3,9583	2
	69,5	1,41	0,9207			
70–76				0,0635	1,4605	3
	76,5	2,15	0,9842			
					ΣO_i	23

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Keterangan:

- a. Menentukan X_i adalah:

Nilai tes terkecil pertama : $- 0,5$ (kelas bawah)

Nilai tes terbesar pertama : $+ 0,5$ (kelas atas)

Contoh : Nilai tes $42 - 0,5 = 41,5$ (kelas bawah)

Contoh : Nilai tes $48 + 0,5 = 48,5$ (kelas atas)

- b. Menghitung Z – Score:

$$\begin{aligned}
 Z - \text{Score} &= \frac{X_i - \bar{X}_1}{S_1}, \text{ dengan } \bar{X}_1 = 56,26 \text{ dan } S_1 = 9,38 \\
 &= \frac{41,5 - 56,26}{9,38} \\
 &= \frac{-1476}{9,38}
 \end{aligned}$$

$$= -1,57$$

c. Menghitung batas luas daerah:

Dapat dilihat pada daftar F lampiran luas dibawah lengkung normal standar dari O ke Z pada tabel berikut:

Tabel I
Luas Di Bawah Lengkung kurva Normal
Dari O S/D Z

Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-1,57	0,0668	0,0655	0,0643	0,0630	0,0618	0,0606	0,0594	0,0582	0,0571	0,0559
-0,83	0,2119	0,2090	0,2061	0,2033	0,2005	0,1977	0,1949	0,1922	0,1894	0,1867
-0,08	0,5000	0,4960	0,4920	0,4880	0,4840	0,4801	0,4761	0,4721	0,4681	0,4641
0,67	0,7257	0,7291	0,7324	0,7357	0,7389	0,7422	0,7454	0,7486	0,7517	0,7549
1,41	0,9192	0,9207	0,9222	0,9236	0,9251	0,9265	0,9279	0,9292	0,9306	0,9319
2,15	0,9821	0,9826	0,9830	0,9834	0,9838	0,9842	0,9846	0,9850	0,9854	0,9857

Misalnya Z – Score = $-1,57$, maka lihat pada diagram pada kolom Z pada nilai $-1,5$ (diatas kebawah) dan kolom ke-3 (kesamping kanan). Jadi, diperoleh $0,0582$.

d. Luas 0 – Z:

Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya.

Contoh: $0,0582 - 0,2033 = 0,1451$

e. Menghitung frekuensi harapan (E_i) adalah luas daerah X banyak sampel

Contoh: $0,1451 \times 23 = 3,3371$

f. Frekuensi pengamatan (O_i) merupakan banyaknya sampel. Sehingga untuk mencari X^2 dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(6 - 3,3373)^2}{3,3373} + \frac{(5 - 6,0904)^2}{6,0904} + \frac{(7 - 6,4515)^2}{6,4515} + \frac{(2 - 3,9583)^2}{3,9583} + \frac{(3 - 1,4605)^2}{1,4605} \\
 &= 2,12 + 0,20 + 0,05 + 0,97 + 1,62 \\
 &= 4,96
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 23 - 1 = 22$, maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat $X^2_{(0,95) (22)} = 35,17$. Oleh karena $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu $4,96 < 35,17$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* berdistribusi normal.

3) Pengolahan Data *Posttest*

Berdasarkan data Tabel 4.2, maka distribusi frekuensi untuk nilai *posttest* anak di peroleh sebagai berikut:

a. Menentukan rentang

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\
 &= 100 - 67 \\
 &= 33
 \end{aligned}$$

d. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 23 \\
 &= 1 + 3,3 (1,36) \\
 &= 1 + 4,488 \\
 &= 5,488 \quad (\text{Diambil } k = 5)
 \end{aligned}$$

e. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{33}{5} \\
 &= 6,6 \text{ (Diambil } P = 7)
 \end{aligned}$$

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

<i>Pretest</i>					
Nilai Tes	f_i	X_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
67–73	1	70	4900	70	4900
74–80	3	77	5929	231	17787
81–87	3	84	7056	252	21168
88–94	9	91	8281	819	74529
95–101	7	98	9604	686	67228
Σ	23			2058	185612

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai

Berikut:

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_2 &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2058}{23} \\
 &= 89,5 \\
 S_2^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{23(185612) - (2058)^2}{23(23-1)} \\
 &= \frac{4269076 - 4235364}{23(22)} \\
 &= \frac{33712}{506} \\
 &= 66,62
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{66,62}$$

$$S_2 = 8,16$$

Berdasarkan perhitungan di atas, di peroleh nilai rata-rata (\bar{x}_2)= 89,5, (s_2^2) = 66,62 dan simpangan baku (S_2) =8,16

4) Uji Normalitas Data *Posttest*

Uji normalitas pada data *posttest* juga bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk nilai *posttest* peserta didik diperoleh $\bar{x}_2 = 89,5$ dengan $S_2 = 8,16$. Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas interval untuk menghitung luas di bawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

Tabel 4.9 Daftar Uji Normalitas *Posttest*

Uji Normalitas <i>Posttest</i>						
Nilai Tes	Batas Kelas (xi)	Z-Score	Luas 0-Z)	Luas tiap Kelas Inerval	Ei	Oi
	66,5	-2,82	0,0024			
67-73				0,0226	0,5198	1
	73,5	-1,96	0,0250			
74-80				0,1107	2,5461	3
	80,5	-1,10	0,1357			
81-87				0,2656	6,1088	3
	87,5	-0,25	0,4013			
88-94				0,3278	7,5394	9
	94,5	0,61	0,7291			
95-101				0,2001	4,6023	7
	101,5	1,47	0,9292			
					ΣO_i	23

Sumber: Hasil Pengolahan Data

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(1 - 0,5198)^2}{0,5198} + \frac{(3 - 2,5461)^2}{2,5461} + \frac{(3 - 6,1088)^2}{6,1088} + \frac{(9 - 7,5394)^2}{7,5394} + \frac{(7 - 4,6023)^2}{4,6023} \\
 &= 0,44 + 0,08 + 1,58 + 0,28 + 1,25 \\
 &= 3,64
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 25 - 1 = 24$, maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat $X^2_{(0,95) (24)} = 35,17$. Oleh karena $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu $3,64 < 35,17$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *posttest* berdistribusi normal.

5) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$) dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terima H_0 dalam hal lainnya. Rumusan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_0$ Tidak terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan

$H_1: \mu_1 > \mu_0$ Terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan.

Tabel 4.10 Uji t Data Siswa *Posttest*

No	Nama Siswa	Pretest (x_1)	Posttest (x_2)	$\bar{B} = (x_2 - x_1)$	$\bar{B} = (x_2 - x_1)^2$
1	ASY	50	92	42	1764
2	AIN	42	67	25	625
3	ATI	42	75	33	1089
4	ALG	75	92	17	289
5	ALR	58	92	34	1156
6	AZZ	58	100	42	1764
7	DIT	50	100	50	2500
8	ETI	67	83	16	256
9	FAR	58	83	25	625
10	DAF	42	75	33	1089
11	FEB	75	100	25	625
12	IDU	58	83	25	625
13	IQB	50	100	50	2500
14	MAH	58	100	42	1764
15	MAM	67	92	25	625
16	NAB	75	100	25	625
17	QAL	42	92	50	2500
18	SHA	50	92	42	1764
19	SEP	42	75	33	1089
20	SYA	42	92	50	2500
21	PUT	58	100	42	1764
22	MAA	50	92	42	1764
23	KHA	58	92	34	1156
Jumlah		-	-	802	30458

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

- a. Menentukan rata-rata:

$$\bar{B} = \frac{\sum B}{n} = \frac{802}{23} = 34,87$$

- b. Menentukan simpangan baku

$$S_B = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum B^2 - \frac{(\sum B)^2}{n} \right\}}$$

$$S_B = \sqrt{\frac{1}{23-1} \left\{ 30458 - \frac{(802)^2}{23} \right\}}$$

$$S_B = \sqrt{\frac{1}{22} \left\{ 30458 - \frac{643204}{23} \right\}}$$

$$S_B = \sqrt{0,045 \left\{ 30458 - \frac{643204}{23} \right\}}$$

$$S_B = \sqrt{0,045 \{ 30458 - 27965,39 \}}$$

$$S_B = \sqrt{0,045 \{ 2493 \}}$$

$$S_B = \sqrt{112,17}$$

$$S_B = 10,59$$

c. Menentukan Uji t

Setelah melakukan perhitungan tentang nilai rata-rata diperoleh $\bar{B} = 34,87$ dan simpangan baku diperoleh $S_B = 10,59$, maka dapat dihitung nilai t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{S_B}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{34,87}{\frac{10,59}{\sqrt{23}}}$$

$$t = \frac{38,87}{\frac{10,59}{4,79}}$$

$$t = \frac{38,87}{2,21}$$

$$t = 15,77$$

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diselesaikan di atas, maka didapat $t_{hitung} = 15,77$. Kemudian dicari t_{tabel} didapatkan $t_{0,95(23)} = 1,71$. Karena $15,77 > 1,71$

berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan.

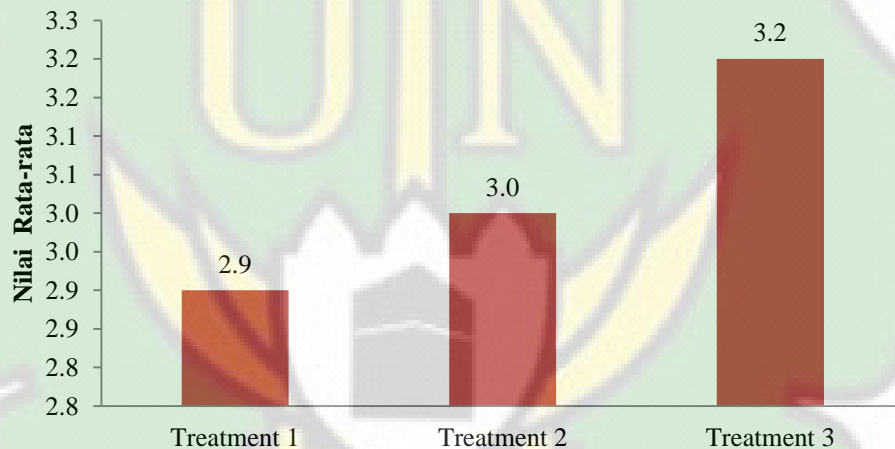
C. Pembahasan

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih trend di kalangan anak-anak. Jenis permainan ini, selain mampu meningkatkan perkembangan motorik tetapi mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan engklek berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan. Hasil temuan penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,77 > 1,71$, sehingga H_a diterima dan H_0 di tolak.

Adanya pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak, karena anak mampu mengerti terkait perintah yang diajukan gurunya. Pada saat melakukan permainan engklek anak mampu melibatkan diri untuk bertanya terkait alat dan bahan apa saja terkait permainan. Selain itu, anak memahami tentang berbagai aturan dalam permainan yang ditunjukkan dari penjelasan masing-masing anak dalam menjelaskan aturan secara beruntun. Anak juga mampu menjelaskan berbagai langkah-langkah dalam permainan. Setelah melakukan permainan anak mampu mengungkapkan pendapat terkait kegiatan permainan engklek yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini terbukti melalui permainan engklek anak bukan hanya mengembangkan motorik tetapi anak juga mampu mengembangkan

kemampuan bahasa. Dalam perkembangan bahasa anak, dilihat dari berbagai ungkapan serta penjelasan yang membuat anak mampu berkomunikasi dengan baik.

Selanjutnya dalam penelitian ini melakukan perlakuan (*treatment*) dengan melakukan permainan engklek. Pada tahapan treatment pertama anak memperoleh nilai rata-rata mencapai 2,9, kemudian pada treatment kedua anak memperoleh nilai rata-rata 3,0, dan pada treatment ketiga anak memperoleh nilai rata-rata 3,2. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Nilai Rarata-rata selama tiga kali *treatment*

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan atau penilaian perkembangan bahasa anak pada tes awal dan dan akhir, maka diperoleh persentase rata-rata sebelum dan setelah menerapkan permainan engklek dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Hasil Rerata Perkembangan Bahasa Anak

Gambar 4.2 menunjukkan hasil rata-rata perkembangan bahasa anak sebelum dan setelah menerapkan permainan engklek. Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa persentase rata-rata perkembangan bahasa anak melalui permainan engklek terjadinya peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa permainan engklek mampu meningkatkan serta berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebelum menerapkan perlakuan melalui permainan engklek maka perkembangan bahasa awal atau pretest anak diperoleh persentase rerata 55, kemudian setelah menerapkan perlakuan melalui permainan engklek maka tes akhir (*posttest*) diperoleh persentase rerata 90. Hal ini membuktikan bahwa setelah adanya perlakuan melalui permainan engklek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin meningkat lebih baik. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa permainan engklek dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Hasil yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,77 > 1,71$ maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan.

B. Saran

Adapun yang menjadi saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan permainan engklek ini sebagai salah satu aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Bahkan bagi

peneliti selanjutnya juga dapat dijadikan serta memanfaatkan permainan tradisional engklek ini sebagai salah satu jenis permainan yang dijadikan untuk meningkatkan aspek perkembangan lainnya seperti motorik, social emosional, kognitif dan sebagainya.

2. Bagi Pembaca

Diharapkan penelitian dapat memberikan suatu penjelasan gambaran serta referensi bagi pembaca dalam hal ini guru PAUD atau orang tua agar memanfaatkan permainan engklek untuk meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan bahasa.



DAFTAR PUSTAKA

- A.R Syamsuddin & Vismaia S. Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Ahi Agustiawan dkk, *Eksistensi Kesenian Ludruk Karya Budaya di Sidoarjo*, Sidoarjo, 2022.
- Ahmad Yasir Rifa'i dkk, *28 Cara Senang Belajar Matematika*, Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020.
- Aisyah Durrotun Nafisah, *Teori dan Praktik Bermain untuk Anak Usia Dini*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022.
- Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No 1, 2019. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140.
- Anik Lestaringrum dkk, *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jawa Timur: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2021.
- Anisa Wien Handayani dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Aspek Fonetik dan Aspek Semantik", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1, 2022. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).7482](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).7482)
- Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- Arnianti, "Teori Perkembangan Bahasa", *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol 1, No 1, Agustus 2019. <https://doi.org/10.36088/pensa.v1i1.352>
- Budiyah Febria & Raihana, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 4, No 2, Oktober 2021. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).6743](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743)
- Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Sidoarjo: UMSIDA Pers, 2018.
- Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik

- Sidoarjo”, *Header halaman gasal: Penggalan Judul Artikel Jurnal*, Vol 2, No 1, 2020. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/814>
- Dini Indriyani dkk, “Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol 9, No 3, 2022. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Dwi Ana Pertiwi dkk, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol 5, No 2, Oktober 2018. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo>
- Dwiana Asih Wiranti & Diah Ayu Mawarti, “Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini”, *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 9, No 1, Desember 2018. <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>
- Eka Rizki Amalia & Hasana, “Mengasah Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bernyanyi”, *Jurnal PG-PAUD FKIP UNIB*, Vol 2, No 1, 2020. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.207>
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013.
- Erisa Kurniati, “Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol 17, No 3, 2017. <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v17i3>
- Fitri Wahyuni & Suci Midsyahri Azizah, “Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini”, *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, Vol 15, No 1, 2020. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Herlina Cendana & Dadan Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No 2, 2022. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Hilda Zahra Lubis, *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*, Edu Publisher, 2023.
- Iis Aprinawati, “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1, 2017. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>

- Ika Muslimah dkk, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al Hikmah Kecamatan Medan Denai", *Jurnal Raudhah*, Vol 6, No 2, 2018. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i2.279>
- Indang Supriatin dkk, "Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini", Prosiding Seminar Nasional "Digital Learning untuk Pembangunan Berkelanjutan Menuju Merdeka Belajar Kampus Merdeka", indangkartika2@gmail.com, 2021.
- Indaria Tri Hariyani & Norma Diana Fitri, "Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Buah Hati*, Vol 7, No 1, 2020. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.936>
- Indratusvia Mahgiyanto, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Konstektual (*Contextual Teaching and Learning*) Kelas III di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016, *Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta*, indra.tusvia@gmail.com, 2016.
- Kholilullah dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *AKTUALITA jurnal penelitian sosial dan keagamaan*, Vol 10, Edisi 1, 2020. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Nita Apriyani dkk, "Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No 2, Desember 2020. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Rhama Nurwansyah & Sumarsono, *Permainan Tradisional Nusantara*, Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Safikri Taufiqurrahman & Suyadi, "Analisis Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar Dalam Proses Pembelajaran", *PIONIR Jurnal Pendidikan*, Vol 8, No 2, 2019. <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v8i2.6234>
- Sri Anjani & Ayu Rissa Atika, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 3, No 6, 2020. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%p>

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.

Supriyati dkk, “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tebak Nama”, *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 3, No 1, Maret 2018. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-06>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14.

Wahyono, T, *25 Model Analisis Statisti*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009.

Yanuari Cristy, “Perkembangan Bahasa Pada Anak”, *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3, No 2, November 2017. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/pentas/article/view/1206>

Zikra Hayati, “Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) “Mini Drum” Ditinjau Dari Syarat Pembuatan APE Pada Mata Kuliah Pengembangan APE”, *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, Vol 7, No 1, 2021. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v4i1>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 7840/Un.08/FTK/Kp.07.6/04/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 07 April 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** :
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| Menunjukkan Saudara : | |
| 1. Zikra Hayati, M.Pd | Sebagai Pembimbing Pertama |
| 2. Rani Puspa Juwita, M.Pd | Sebagai Pembimbing Kedua |

Untuk membimbing Skripsi

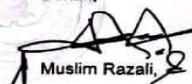
Nama : Yuni Mirda Munika
 NIM : 160210049
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan

- KEDUA** : Pemblayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;

- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun 2020/2021

- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 19 April 2021
 An. Rektor
 Dekan,


 Muslim Razali

- Tembusan**
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
 - Ketua Prodi PIAUD FTK;
 - Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 - Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Surat Penelitian Akademik



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-6985/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah Tk Al-Amin Desa Lawe Sawah
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **YUNI MIRDA MUNIKA / 160210049**
 Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Alamat sekarang : Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Permainan Engklek terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 22 Juni 2023
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 18 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK AL-AMIN**

Jln. Tapak Aulia - Lawe cimanok Kecamatan Kluet Timur , Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/26 /TK/LC/2023

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Di -
Banda Aceh

Berdasarkan Surat Izin dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Nomor :
B-6985/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023.

Dengan ini Kepala TK Al-Amin menerangkan bahwa :

Nama : YUNI MIRDA MUNIKA
Nim : 160210049
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XIV
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Penerapan Permainan Engklek terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah**" Pada tanggal 22-27 Juni 2023.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat Untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lawe Cimanok, 28 Juni 2023
Kepala Tk Al-Amin



Lampiran 4 : Validasi Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-120 /Un.08/Kp.PIAUD/06/2023
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
 Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-
 Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Yuni Mirda Munika
 Nim : 160210049
 Judul : Penerapan Permainan Englek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 13 Juni 2023
 Ketua Prodi PIAUD,


 Heliati Rajriah

Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Penerapan Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Al-Amin Desa Lawe Sawah Aceh Selatan

Nama Sekolah : TK Al-Amin Aceh Selatan
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Penulis : Yuni Mirda Munika
 Nama Validator : Faizatul Faridy, M. Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	Skala Penilaian
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami <input checked="" type="checkbox"/> 3. Dapat dipahami dengan baik

	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana <input checked="" type="checkbox"/> Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk dan arah	1. Tidak jelas <input checked="" type="checkbox"/> Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik <input checked="" type="checkbox"/> Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI:	Skala Penilaian
	1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai <input checked="" type="checkbox"/> Seluruhnya sesuai
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil <input checked="" type="checkbox"/> Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Instrumen ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- Baik
4. Baik Sekali

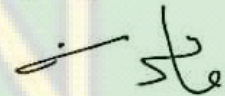
b. Lembar Instrumen ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Sesuaikan Perincian dengan Variable Judul.....
.....
.....
.....
.....

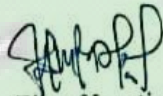
Banda Aceh,
Validator



Faizatul Faridy, M. Pd

Mengetahui

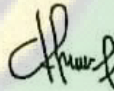
Pembimbing I



Zikra Hayati, M. Pd

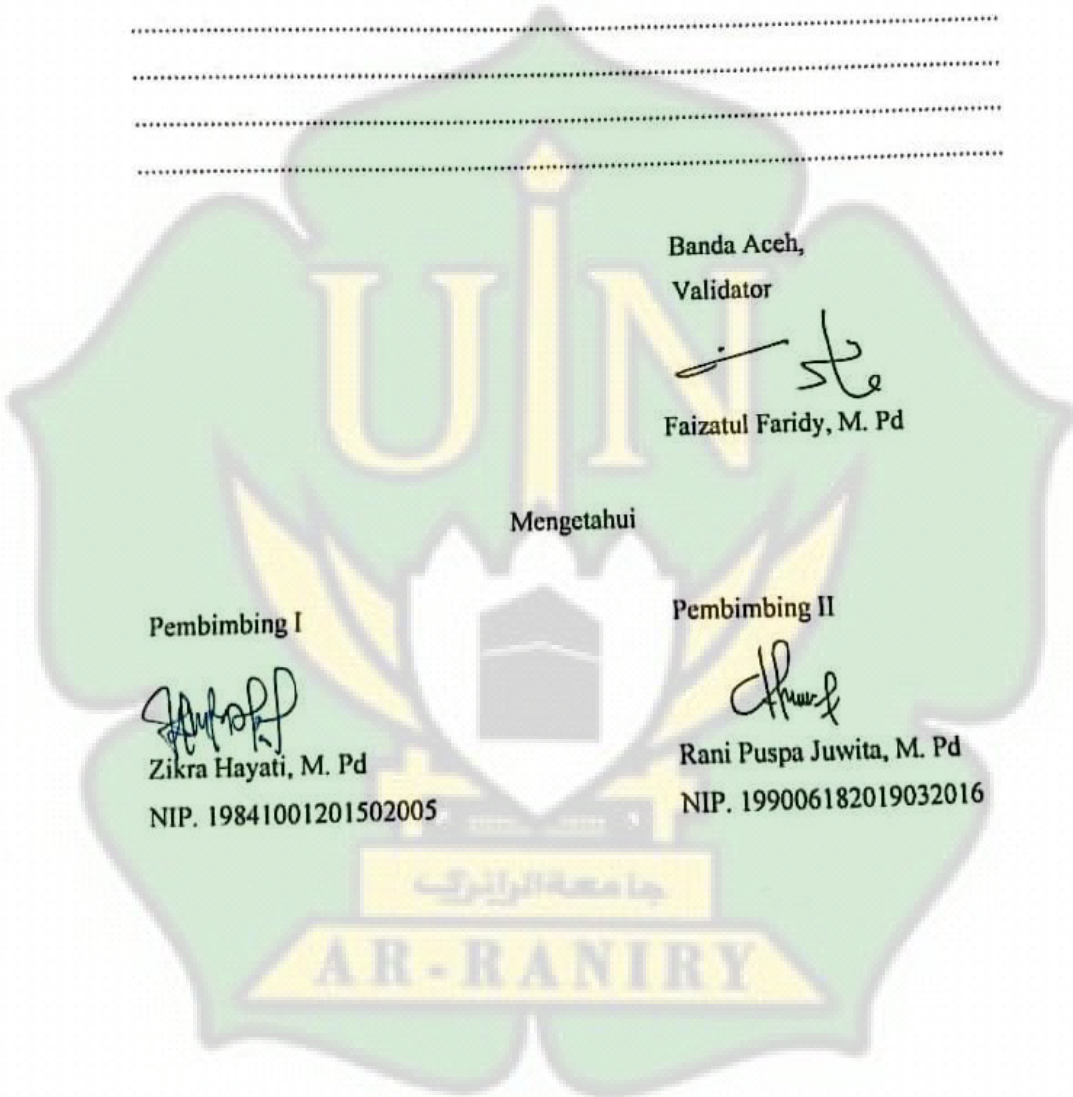
NIP. 19841001201502005

Pembimbing II



Rani Puspa Juwita, M. Pd

NIP. 199006182019032016



Lampiran 6 : Nilai-Nilai Distribusi

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50489
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 7 : Data Pretest, Posttest, dan Treatment

1. *Pretest dan Posttest*

No	Nama	<i>Pretest</i>					<i>Posttest</i>				
		1	2	3	Skor Rerata	Persentase	1	2	3	Skor Rerata	Persentase
1	ASY	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
2	AIN	2	2	1	1,7	42	2	4	2	2,7	67
3	ATI	2	2	1	1,7	42	3	3	3	3,0	75
4	ALG	3	3	3	3,0	75	4	3	4	3,7	92
5	ALR	2	3	2	2,3	58	4	3	4	3,7	92
6	AZZ	2	3	2	2,3	58	4	4	4	4,0	100
7	DIT	2	2	2	2,0	50	4	4	4	4,0	100
8	ETI	2	4	2	2,7	67	3	4	3	3,3	83
9	FAR	2	3	2	2,3	58	4	3	3	3,3	83
10	DAF	2	2	1	1,7	42	4	3	2	3,0	75
11	FEB	2	3	4	3,0	75	4	4	4	4,0	100
12	IDU	2	3	2	2,3	58	4	3	3	3,3	83
13	IQB	2	2	2	2,0	50	4	4	4	4,0	100
14	MAH	2	3	2	2,3	58	4	4	4	4,0	100
15	MAM	2	3	3	2,7	67	4	3	4	3,7	92
16	NAB	3	3	3	3,0	75	4	4	4	4,0	100
17	QAL	2	1	2	1,7	42	3	4	4	3,7	92
18	SHA	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
19	SEP	2	2	1	1,7	42	4	3	2	3,0	75
20	SYA	1	1	3	1,7	42	4	4	3	3,7	92
21	PUT	2	2	3	2,3	58	4	4	4	4,0	100
22	MAA	2	2	2	2,0	50	4	3	4	3,7	92
23	KHA	2	2	3	2,3	58	4	4	3	3,7	92

2. *Treatment*

No	Treatment 1	Mean	Treatment 2	Mean	Treatment 3	Mean
1	9	3.0	8	2.7	10	3.3
2	7	2.3	9	3.0	11	3.7
3	6	2.0	10	3.3	10	3.3
4	10	3.3	11	3.7	6	2.0
5	11	3.7	12	4.0	10	3.3
6	9	3.0	8	2.7	9	3.0
7	8	2.7	9	3.0	11	3.7
8	7	2.3	7	2.3	10	3.3
9	9	3.0	9	3.0	7	2.3
10	10	3.3	10	3.3	10	3.3
11	6	2.0	11	3.7	10	3.3
12	8	2.7	6	2.0	11	3.7
13	9	3.0	9	3.0	12	4.0
14	11	3.7	10	3.3	9	3.0
15	12	4.0	6	2.0	10	3.3
16	10	3.3	7	2.3	9	3.0
17	8	2.7	9	3.0	8	2.7
18	9	3.0	10	3.3	9	3.0
19	10	3.3	10	3.3	10	3.3
20	8	2.7	9	3.0	10	3.3
21	7	2.3	8	2.7	9	3.0
22	9	3.0	9	3.0	10	3.3
23	10	3.3	7	2.3	10	3.3

Lampiran 8 : Rencana pelaksanaan pembelajaran harian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADIL AMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH PRETEST)

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester : Genap
Hari/Tanggal : Senin/ 11 Juli 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Budayaku/Permainan Tradisional/Permainan Dacrah
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.5, 4.5, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.

A. MATERI KEGIATAN

1. Mengenalkan permainan engklek
2. Dapat bersyukur terhadap lingkungan baik diri sendiri, teman, guru dan orang tua
3. Mengetahui cara-cara bermain engklek
4. Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
5. Bercerita cara bermain engklek
6. Manfaat permainan engklek
7. Menyajikan permainan engklek

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Baris berbaris dan senam
2. Salam, berdoa dan selawat
3. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
4. Membaca surat Al Fatihah
5. Mencuci tangan sebelum makan
6. Mencuci tangan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar permainan engklek bentuk gunung
2. Laptop (Vidio permaman engklek)

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)
 - a. Pengantaran dan penyambutan anak
 - b. Baris berbaris
 - c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
 - d. Memberi salam
 - e. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
 - f. Menjelaskan tema hari ini
 - g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Bertanya tentang permainan engklek yang sering dimainkan anak
- b. Memperlihatkan bentuk permainan engklek gunung melalui gambar dan video
- c. Menanyakan pada anak terkait dengan alat dan bahan apa saja yang diperlukan dalam permainan engklek

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- Diskusi tentang perasaan anak setelah mengamati kegiatan permainan engklek melalui gambar dan video.
 - Menceritakan terkait dengan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan tersebut
 - Menyimpulkan terkait dengan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan engklek
 - Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
 - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- a. Berdoa dan bernyanyi
 - b. Salam
 - c. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indicator sebagai pertanda perkembangan anak).



Aceh Selatan, 11 Juli 2023
Peneliti

Yuni Mirda Munika
Nim. 160210049

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADILAMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *TREATMENT* PERTAMA)**

Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Semester	: Genap
Hari/Tanggal	: Selasa/ 12 Juli 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Budayaku/Permainan Tradisional/Permainan Daerah
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.5, 4.5, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik
3. Memperkenalkan pada anak permainan tradisional engklek
4. Menjelaskan pada anak tentang permainan engklek bentuk gunung
5. Menjelaskan peraturan dalam permainan engklek bentuk gunung
6. Menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Baris berbaris dan senam
2. Salam, berdoa dan selawat
3. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
4. Membaca surat Al Fatihah
5. Mencuci tangan sebelum makan
6. Mencuci tangan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Spidol (untuk menulis gambar permainan engklek)
2. Batu granit

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)
 - a. Pengantaran dan penyambutan anak
 - b. Baris berbaris
 - c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
 - d. Memberi salam
 - e. Bernyanyi
 - f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
 - g. Menjelaskan tema hari ini
 - h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- Membagi anak dalam empat kelompok bermain
- Menjelaskan pada anak tentang bentuk permainan yang akan dimainkan.
- Anak-anak mendengarkan semua perintah dan penjelasan gurunya
- Menyiapkan empat gambar permainan engklek yang akan dilakukan
- Meminta pada anak untuk mengambil masing-masing kelompok satu batu granit untuk bahannya

3. Istirahat (30 Menit)

- Mencuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan belajar
- Menceritakan pengalaman saat belajar
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

- Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)

Mengetahui,
Guru Kelas



Aceh Selatan, 12 Juli 2023
Peneliti

Yuni Mirda Munika
Nim. 160210049

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADILAMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH TREATMENT KEDUA)

Kelompok/Uusia	: B/5-6 Tahun
Semester	: Genap
Hari/Tanggal	: Selasa/ 13 Juli 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Budaya/Permainan Tradisional/Permainan Daerah
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.5, 4.5, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik
3. Memperkenalkan pada anak permainan tradisional engklek
4. Menjelaskan pada anak tentang permainan engklek bentuk gunung
5. Menjelaskan peraturan dalam permainan engklek bentuk gunung
6. Menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Baris berbaris dan senam
2. Salam, berdoa dan selawat
3. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
4. Membaca surat Al Fatihah
5. Mencuci tangan sebelum makan
6. Mencuci tangan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

3. Spidol (untuk menulis gambar permainan engklek)
4. Batu granit

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)
 - a. Pengantaran dan penyambutan anak
 - b. Baris berbaris
 - c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
 - d. Memberi salam
 - e. Bernyanyi
 - f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
 - g. Menjelaskan tema hari ini
 - h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Meminta masing-masing kelompok anak menjelaskan terkait dengan langkah-langkah permainan engklek
- b. Meminta masing-masing anak menjelaskan tentang fungsi dari batu granit.
- c. Meminta masing-masing anak untuk mempersiapkan diri dalam kegiatan bermain

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan belajar
- Menceritakan pengalaman saat belajar
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)

Mengetahui,
Guru Kelas



Aceh Selatan, 13 Juli 2023
Peneliti

Yuni Mirda Munika
Nim. 160210049

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADILAMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *TREATMENT* KETIGA)**

Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Semester	: Genap
Hari/Tanggal	: Selasa/ 14 Juli 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Budayaku/Permainan Tradisional/Permainan Daerah
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.5, 4.5, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik
3. Memperkenalkan pada anak permainan tradisional engklek
4. Menjelaskan pada anak tentang permainan engklek bentuk gunung
5. Menjelaskan peraturan dalam permainan engklek bentuk gunung
6. Menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Baris berbaris dan senam
2. Salam, berdo'a dan selawat
3. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
4. Membaca surat Al Fatihah
5. Mencuci tangan sebelum makan
6. Mencuci tangan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Spidol (untuk menulis gambar permainan engklek)
2. Batu granit

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)
 - a. Pengantaran dan penyambutan anak
 - b. Baris berbaris
 - c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
 - d. Memberi salam
 - e. Bernyanyi
 - f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
 - g. Menjelaskan tema hari ini
 - h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Masing-masing anak untuk melakukan kegiatan bermain engklek
- b. Masing-masing anak-anak melakukan permainan sesuai dengan perintah guru
- c. Masing-masing kelompok saling bertukar dalam melakukan kegiatan permainan
- d. Masing-masing anak saling memberikan penjelasan antar sesama
- e. temannya terkait dengan proses permainan engklek tersebut

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)



Aceh Selatan, 14 Juli 2023
Peneliti

Yuni Mirda Munika
Nim. 160210049

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK BALADILAMIN ACEH SELATAN
TAHUN AJARAN 2022/2023
(RPPH *POSTEST*)

Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Semester	: Genap
Hari/Tanggal	: Selasa/ 15 Juli 2023
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Budayaku/Permainan Tradisional/Permainan Daerah
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.5, 4.5, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik
3. Memperkenalkan pada anak permainan tradisional engklek
4. Menjelaskan pada anak tentang permainan engklek bentuk gunung
5. Menjelaskan peraturan dalam permainan engklek bentuk gunung
6. Menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Baris berbaris dan senam
2. Salam, berdoa dan selawat
3. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
4. Membaca surat Al Fatihah
5. Mencuci tangan sebelum makan
6. Mencuci tangan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Spidol (untuk menulis gambar permainan engklek)
2. Batu granit

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)
 - a. Pengantaran dan penyambutan anak
 - b. Baris berbaris
 - c. Mengajak anak untuk duduk yang rapi
 - d. Memberi salam
 - e. Bernyanyi
 - f. Berdoa dan membaca surah pendek bersama
 - g. Menjelaskan tema hari ini
 - h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak menjelaskan secara mandiri proses permainan engklek
- b. Anak mulai melakukan permainan engklek
- c. Anak bertanya kepada guru dan temannya terkait dengan tahapan yang kurang dipahami
- d. Anak mendengarkan perintah guru
- e. Masing-masing anak menjelaskan tentang perasaannya setelah bermain engklek dan manfaat yang diperolehnya

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Recalling (mengingat kembali), meliputi:

- Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak)



Aceh Selatan, 15 Juli 2023
Peneliti

Yuni Mirda Munika
Nim. 160210049

Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

*Pretest*



Treatment 1



Treatment 2



Treatment 3



Posttest



Penutup