

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOSAKATA ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL *SOMPYO* PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI CAMBAYA DESA BONE KECAMATAN BAJENG
KABUPATEN GOWA.**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana (S.Pd.)

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Alauddin Makassar

Oleh:

AZIZAH ALIYAH

NIM: 20900117008

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Aliyah

NIM : 20900117008

Tempat/Tgl Lahir : Sungguminasa 10 Maret 2000

Jurusan/Prodi : Pendidikan islam anak usia dini

Judul : Peningkatan perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penulis sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah tiruan, duplikat, plagiat atau dibuat dan disusun oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Gowa, 26 Juni 2021

Penulis,



Azizah Aliyah

NIM: 20900117008

KATA PENGANTAR



Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada baginda Nabi Muhawwad SAW, beserta keluarga dan para sahabat-Nya.

Alhamdulillah berkat Ridha-Nya serta doa dan usaha yang maksimal sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelar sarjana Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dan banyak kekurangan baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun mudah-mudahan dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yang tercinta yakni Muh, Nashir dan Ibu Sahrawani S.Pd., M.Pd yang tak henti-hentinya memberikan saya banyak dukungan baik berupa materi maupun non materi dalam menyelesaikan pendidikan saya. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing yang terhormat, yakni Yth, Ibu Eka Damayanti, S.Psi., MA dan Ibu Umi

Kusyairy, S.Psi., MA yang telah meluangkan waktunya, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini, selain pembimbing penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. H. Hamdan Juhanis, M.A., Ph.D., selaku Rektor UIN Alauddin Makassar, Prof. Dr. Mardan, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. Wahyuddin Naro, M.Hum., selaku Wakil Rektor II, Prof. Dr. Darussalam, Syamsuddin, M.Ag., selaku Wakil Rektor III, dan Dr. H. Kamaluddin Abunawas, M.Ag., selaku Wakil Rektor IV, yang telah membina dan memimpin UIN Alauddin Makassar sebagai tempat penulis menuntut ilmu.
2. Dr. H. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Dr. M. Shabir U, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Dr. M. Rusdi, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi umum, perencanaan dan keuangan. Dr. Ilyas, M.Pd., M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, yang telah membina penulis selama proses penyelesaian studi
3. Ulfiani Rahman S.Ag., M.Si. dan Wahyuni Ismail, M.Si., Ph.D. Selaku Ketua dan Sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, beserta staf prodi yang selalu memberikan layanan yang baik kepada peneliti selama melaksanakan perkuliahan.
4. Eka Damayanti, S.Psi., M.A., dan Ibu Umi Kusyairy, S.Psi., M.A., Selaku pembimbing I dan II dalam penyusunan skripsi yang selalu memberikan kritikan dan saran dalam hal membangun pengetahuan dalam penulisan skripsi.
5. Ahmad Afif, S.Ag., M.Si dan Wahyuni Ismail, M.Si., Ph.D selaku Penguji I dan II yang senantiasa memberikan arahan dan pengetahuan dalam penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan pengajaran dalam menyelesaikan pendidikan di kampus tercinta UIN Alauddin Makassar.
7. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa PIAUD angkatan 2017.
8. Kepada sahabat-sahabat saya, yang Telah banyak memberikan support dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak dengan berbagai bantuan yang diberikan baik berupa materi maupun non materi semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.



PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

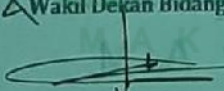
Proposal Skripsi berjudul, "Pengaruh Permainan Tradisional Sompoy Terhadap perkembangan Kosa-kata Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.", yang disusun oleh Azizah Aliyah, NIM: 20900117008, mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Ujian Kualifikasi Proposal Skripsi yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 25 Maret 2021 M, bertepatan dengan 11 syakban 1442 H, dinyatakan telah dapat diterima dan diteruskan pada tahap penelitian selanjutnya.

Samata-Gowa, 26 April 2021 M
14 Ramdhan 1442.


DEWAN PENGUJI: Nomor SK 892 Tahun 2021

Ketua	: Eka Damayanti, S.Psi., M.A.	(.....)
Sekretaris	: Umi Kusyairy, S.Psi., M.A	(.....)
Munaqisy I	: Ahmad Afif S.Ag., M.Si	(.....)
Munaqisy II	: Wahyuni Ismail M.SI, PhD	(.....)

Disahkan Oleh:
A.n. Dekan FTK UIN Alauddin
& Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. M. Shabir U., M.Ag.
NIP 196609281993031002

Ketua Jurusan/Prodi PIAUD,


Ahmad Afif S.Ag., M.SI
NIP 197601102005011003



PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, "Peningkatan Perkembangan kosakata Anak Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa", yang disusun oleh Azizah Aliyah, NIM: 20900117008, mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Ujian Kualifikasi Hasil Skripsi yang diselenggarakan pada hari Jumat, 8 Oktober 2021 M, bertepatan dengan 3 Rabiul Awal 1443 H, dinyatakan telah dapat diterima dan diteruskan pada tahap selanjutnya.

Samata-Gowa, 8 November 2021M
3 Rabiul Akhir 1443H.

DEWAN PENGUJI:

Nomor SK 2535 Tahun 2021

Ketua	: Eka Damayanti, S.Psi., M.A.	()
Sekretaris	: Umi Kusyairy, S.Psi., M.A.	()
Penguji I	: Ahmad Afif, S.Ag., M.Si.	()
Penguji II	: Wahyuni Ismail, M.Si., Ph.D.	()

Disahkan Oleh:

A.n. Dekan FTK UIN Alauddin

Ketua Jurusan/Prodi

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. M. Shabir U., M.Ag.
NIP196609281993031002

Dr. Ulfiati Rahman., M.Si.
NIP197401232005012004

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN

SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DIAGRAM GRAFIK	vii

BAB

1.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Hipotesis.....	8
D. Defenisi oprasional variabel.....	9
E. Tujuan penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Kajian Penelitian yang Relevan	10
BAB II.....	14
A. Perkembangan Kosakata Anak.....	14
Tabel 2.1	19
A. Permainan.....	23
B. Permainan Tradisional	26
C. Permainan tradisional sompyyo	32
BAB III.....	35
A. Jenis, Desain dan lokasi Penelitian	35
Tabel 2.1 Desain Penelitian	35
B. Populasi dan sampel	36
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	37
C. Metode Pengumpulan Data.....	37
D. Instrument penelitian	38
E. Tekhnik Analisis Data	39
BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan.....	41
BAB V Kesimpulan dan implikasi	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	11
Tabel 3.1.....	20
Tabel 3.2.....	22
Tabel 3.3.....	23
Tabel 4.1.....	27
Tabel 4.2.....	28
Tabel 4.3.....	28
Tabel 4.4.....	30
Tabel 4.5.....	30
Tabel 4.6.....	31
Tabel 4.7.....	32
Tabel 4.8.....	33



DIAGRAM GRAFIK

Diagram 4.1.....	27
Diagram 4.2.....	29



ABSTRAK

Nama : Azizah Aliyah
NIM : 20900117008
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

Skripsi ini bertujuan : 1). Untuk mengetahui perkembangan kosakata anak sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa pada anak Usia 5-6 tahun, 2). Untuk mengetahui perkembangan kosakata anak sesudah melakukan permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa pada anak usia 5-6 tahun, 3). Untuk mengetahui peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *One grup pretest-posttest design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah anak-anak yang berada dilingkungan Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Sebanyak 5 orang anak. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* dan Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon* dengan program *output SPSS* versi 25.

Hasil Penelitian menunjukkan : (1). Perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kec. Bajeng, Kab. Gowa. sebelum melakukan aktivitas Permainan tradisional *sompyo*, diperoleh nilai subjek terendah sebesar 9 dan nilai tertinggi subjek sebesar 13 oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 10,4 berada pada kategori sedang. (2). Perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kec. Bajeng, Kab. Gowa. Sesudah melakukan aktivitas permainan tradisional *sompyo* meningkat sehingga dapat diperoleh nilai subjek terendah sebesar 15 dan nilai tertinggi subjek sebesar 19 oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 17 berada pada kategori sedang. (3). Terdapat peningkatan yang dimunculkan pada aktivitas permainan tradisional *sompyo*, terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan. Bajeng, Kabupaten. Gowa. Peningkatan tersebut dapat di lihat dengan melakukan uji signifikan menggunakan rumus tes rangking bertanda Wilcoxon dan diperoleh hasil uji hipotesis 0,043 yang menandakan $p < 0,05$ yang berarti $P < 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan. Bajeng, Kabupaten. Gowa.

Implikasi penelitian berdasarkan hasil penelitian pada permainan tradisional *sompyo* menunjukkan adanya peningkatan dalam membantu mengembangkan perkembangan kosakata pada anak. Dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik untuk dapat menerapkan permainan tradisional *sompyo* dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, khususnya pada aspek perkembangan kosakata karena anak membutuhkan kegiatan yang lebih menyenangkan dalam belajar.

Kata Kunci : Perkembangan kosakata anak, Permainan tradisional *sompyo*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berdasar dari kata “didik” yang mempunyai makna mengasuh dan membimbing. Makna tersebut adalah suatu hal yang memerlukan bimbingan, pengajaran dan kepemimpinan tentang pikiran. Pendidikan merupakan suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada diri sendiri dapat dikembangkan secara optimal (Watini, 2019). Pendidikan merupakan suatu pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam pembangunan bangsa. Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan (Muhammad Irham, 2017). Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan diharapkan dapat terlahir generasi penerus bangsa yang berkualitas tinggi dan mampu berkembang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Elga Febryana 2019). Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan diri menjadi orang yang berkualitas. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, kesadaran akan arti penting generasi penerus yang berkualitas mengharuskan kita serius membekali anak dengan pendidikan yang baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi generasi yang lebih baik.

Pendidikan merupakan suatu program untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan kehidupan selanjutnya. Pendidikan saat ini bukan saja hanya sekedar kewajiban melainkan sudah menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikanlah manusia dapat melakukan proses sosialisasi dan proses berkembang (Miranathacia

2016). Sebagai halnya yang tercantum dalam undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1, pasal 1, butir 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Seiring kebutuhan dan perkembangan zaman, pendidikan anak di usia dini ternyata diperlukan pula untuk mengetahui bakat si anak sedini mungkin. Tentunya ini akan membantu para orang tua untuk mengeksplorasi kelebihan dari para anak untuk masa depan anak mereka kelak. Bakat anak akan semakin berkembang melalui proses antara lingkungan ditambah dengan pembawaan lahir yang intensif dan berkesinambungan yang memerlukan proses panjang dan apabila semakin diproses akan semakin berkembang (Munandar, 2009).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu wadah pendidikan yang substansial untuk dilalui seseorang pada masa usia dininya sebab masa usia dini hanya hadir sekali dalam rentang kehidupan seseorang (Golden, 2017). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang didapatkan oleh anak usia 0-6 tahun untuk menunjang segala aspek perkembangan pada anak agar segala aspeknya dapat berkembang sesuai usia anak serta dapat membantu anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Permendikbud no. 146 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini, pada pasal 1 yang berbunyi, “pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pemberian stimulus serta pengalaman yang baik kepada anak sangat penting diberikan agar dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Rangsangan yang diberikan kepada anak harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak karena akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak ketika dewasa. Demikian pula yang terdapat dalam firman Allah dalam (Qs. At-tahrim/22;6).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَمْتُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاطٌ
لَّا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahannya: *"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan."* (Qs. At-tahrim/22;5).

Ayat di tersebut menjelaskan bahwa manusia hendaknya memelihara dirinya dan keluarganya, mereka harus saling menjaga, saling tolong menolong dan saling mengingatkan, karena manusia dan batu merupakan bahan bakar dari api neraka yang sangat dahsyat panasnya, yang penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras dan mereka tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang telah diperintahkan oleh Allah dan selalu mengerjakan apa yang telah diperintahkan-Nya.

Pada tahap-tahap perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat di stimulasi dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan social emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Pengembangan seluruh aspek perkembangan sangat penting di usia dini karena menurut Ardy (2015), anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan salah satu wadah yang dapat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini, yang penulis fokuskan yakni pada perkembangan kosakata anak. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2001), kosakata adalah kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan. Pendapat lain diungkapkan oleh Soedjito (2006), bahwa kosakata sama dengan perbendaharaan kata yaitu a) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, b) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang, c) semua kata dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, d) semua kata biasa digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama, e) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Perkembangan kosakata anak terdapat dalam aspek perkembangan bahasa. Aspek perkembangan bahasa anak memiliki standar tingkat pencapaian dan perkembangan (STPPA) yang tercantum pada Permendikbud no. 137 tahun 2014. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada setiap indikator telah dikelompokkan dari mulai lahir sampai dengan usia 6 tahun, segala aspek perkembangan anak dapat terpenuhi dan berkembang dengan optimal sesuai dengan tingkatan usianya. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak, (STPPA) merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian dan perkembangan anak di setiap aspek perkembangannya. Kosakata merupakan unsur penting dalam berbahasa (Jamaris, 2006). Kosakata memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi mendengar, membaca, berbicara dan menyimak yang merupakan perwujudan perasaan dan fikiran yang dapat digunakan pada setiap penggunaannya (Keraf, 2009).

Pengertian lain dari kosakata yaitu sesuatu yang dimiliki oleh manusia untuk dapat digunakan dalam berkomunikasi (Hashilah, 2019). Penguasaan kosakata dapat dilakukan dengan aktivitas bermain untuk menimbulkan aspek kesenangan (Ilhami, 2019). Permainan tidak hanya dapat membangkitkan aspek kebahagiaan yang berkelanjutan, tetapi juga memiliki dampak yang besar pada perkembangan anak.

Hartati (2005) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu alat dalam membantu anak mengembangkan kemampuannya secara optimal. Usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan intelegensi seseorang, karena usia dini dapat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak dan mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi dari lingkungannya. Pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan kegiatan yang berpusat pada anak melalui bermain. Bermain bagi anak usia dini sangat penting karena dapat menambah pemahaman anak, meningkatkan kecakapan hidup dan memecahkan masalah (Mirananthacia, 2016). Pada kegiatan bermain anak akan mendapatkan berbagai pengalaman dan pembelajaran yang penting dalam dunia anak.

Cara lain untuk membantu anak mengembangkan keterampilan kosakatanya adalah dengan memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional, yaitu suatu permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun yang merupakan suatu hasil dari budaya lokal yang didalamnya terkandung banyak nilai-nilai budaya dan nilai-nilai pendidikan. Permainan tradisional merupakan suatu bentuk budaya yang patut untuk dilestarikan (Wardani, 2009). Salah satu permainan tradisional yang dapat membantu mengembangkan kosakata anak usia dini yaitu permainan tradisional *sompyo*.

Permainan tradisional *sompyo* yaitu suatu permainan menghitung jumlah jari pemain dengan menggunakan huruf abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai semua jari terhitung dan huruf abjad yang jatuh pada jari terakhir akan dijadikan inisial dalam kategori permainan (Fad, 2014). Permainan tradisional *sompyo* menurut Miranathacia (2016) adalah suatu permainan yang dimainkan dengan cara menebak huruf pada jari pemain dan hasil jumlah total dari jari pemain akan di jadikan kategori permainan. Permainan tradisional *sompyo* dapat mempermudah anak dalam mengembangkan kosakatanya.

Melalui permainan tradisional *sompyo* anak akan lebih mudah mengetahui dan menghafal kosakata yang baru. Permainan tradisional *sompyo* merupakan salah satu permainan yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan proses pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan perkembangan kosakata melalui proses belajar, bermain yang menyenangkan.

Observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Agustus 2020. Menunjukkan bahwa penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa belum maksimal. Kondisi yang menunjukkan anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa kurang optimal, dapat diketahui ketika peneliti melakukan pengamatan terdahulu serta pemberian stimulus ketika mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tradisional *sompyo* anak-anak masih kesulitan untuk menjawab ataupun memberikan keterangan pada inisial atau kategori huruf yang jatuh dalam permainan. Setelah dilakukannya permainan sebanyak 2 kali putaran, menunjukkan sudah terdapat sedikit perubahan dalam menjawab ataupun memberikan keterangan dalam permainan, anak-anak terlihat sudah mengetahui beberapa kosakata yang mereka tidak ketahui sebelumnya. Kurang optimalnya perkembangan kosakata anak di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dikarenakan anak-anak memerlukan aktivitas yang lebih menyenangkan dalam belajar sehingga minat belajar pada anak semakin meningkat, agar perkembangan kosakata pada anak usia 5-6 tahun dapat berkembang sesuai dengan usianya.

Permainan tradisional *sompyo* merupakan suatu permainan yang tidak asing di mainkan oleh anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, tetapi dengan nama permainan yang berbeda. Anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa menyebut nama permainan tersebut dengan permainan ABCD lima dasar. Permainan tradisional *sompyo* kurang lebih seperti permainan ABCD lima dasar, tetapi pada kata *sompyo* bagi anak-

anak sekarang yang berada di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa terlihat kebingungan dan merasa tidak mengenal apa itu permainan tradisional *sompyo* karena kata tersebut jarang terdengar dan anak-anak hanya sering memainkan permainan ABCD lima dasar. Berdasarkan data hasil wawancara peneliti kepada salah satu tokoh masyarakat yang berada di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa yang bernama Hj. Np hasil wawancara menunjukkan bahwa Hj Np tidak asing mendengar kata permainan *sompyo* tersebut, Hj Np hanya mengingat bahwa permainan tradisional *sompyo* yaitu seperti permainan yang menyebutkan nama-nama benda, dan hewan Hj Np tidak menjelaskan secara detail bagaimana permainan tradisional *sompyo* tersebut dulu hadir dilingkungan masyarakat.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa ”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perkembangan kosakata anak sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?
2. Bagaimana gambaran perkembangan kosakata anak setelah melakukan permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?
3. Apakah terdapat peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?

C. *Hipotesis*

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah (Sugiyono,2010). Dikatakan demikian, karena jawaban dari rumusan itu merupakan teori yang relevan dan belum ditemukan data fakta-fakta empiric di lapangan (Saat, 2018). Jadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu terjadi peningkatan perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hipotesis statistik, sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun.

H_1 = Terdapat peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hipotesis peneliti yang didapatkan pada hasil observasi pra penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Dapat diketahui ketika peneliti melakukan pengamatan terdahulu serta pemberian stimulus ketika mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tradisional *sompyo* anak-anak masih kesulitan untuk menjawab ataupun memberikan keterangan pada inisial atau kategori huruf yang jatuh dalam permainan. Setelah dilakukan nya permainan sebanyak 2 kali putaran, menunjukkan sudah terdapat sedikit perubahan dalam menjawab ataupun memberikan keterangan dalam permainan. Anak-anak terlihat sudah mengetahui beberapa kosakata yang mereka tidak ketahui sebelumnya.

D. Defenisi oprasional variabel

1. Permainan tradisional *sompyo*

Permainan tradisional *sompyo* merupakan permainan yang dimana pemain akan secara bebas untuk mengacungkan jarinya agar dapat dihitung dengan abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai semua jari terhitung dan abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam kategori permainan. Permainan tradisional *sompyo* dapat dilakukan oleh minimal 3 orang pemain. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan 5 orang anak.

2. Perkembangan kosa kata Anak.

Perkembangan kosakata merupakan suatu unsur dalam bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menyimak. Tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun terdapat dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia no.137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang meliputi:

- a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
- b. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
- c. Memahami aturan dalam suatu permainan.
- d. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf yang sama.
- e. Meyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal.
- f. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran perkembangan kosakata anak sebelum melakukan permainan *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

2. Untuk mengetahui gambaran perkembangan kosakata anak setelah melakukan permainan *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.
3. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan kosakata melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Diharapkan hasil penelitian yang dilakukan akan menambah basis pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi pendidik/guru

Membantu pendidik untuk menentukan metode dan media pembelajaran dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak.

b. Bagi anak usia dini

Meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan media permainan tradisional *sompyo*, serta memberikan edukasi kepada anak tentang kebudayaan lokal.

c. Bagi peneliti dan mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pondasi awal bagi peneliti yang nantinya akan menjadi tenaga pendidik dalam mengembangkan bahasa anak.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran literature, peneliti menemukan beberapa kajian yang relevan dengan kajian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

Satu, penelitian yang dilakukan oleh Miranathacia (2016) judul penelitian pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun di Tk Kasih Ibu Baradatu Way Kanan. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil data menunjukkan terjadinya peningkatan perkembangan mengenali huruf pada anak sudah melakukan permainan sompyo. Hal tersebut dapat dilihat pada indeks koefisien regresi dengan nilai $b=0,87$ yang bertanda positif, sehingga dapat diketahui bahwa hasil setelah menerapkan aktivitas permainan sompyo lebih tinggi sebelum menerapkan aktivitas permainan sompyo. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata perkembangan mengenali huruf yang meningkat sebanyak 1-2 capaian indikator perhari.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Elga Febryana (2019) dengan judul Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Ar-Rahman Mi Ma'arif Setono. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbahasa melalui permainan tradisional abc lima dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil data yang telah diperoleh. Secara keseluruhan presentasi ketuntasan keterampilan berbahasa siklus I sebanyak 18 siswa 67% dengan rincian keterampilan berbicara 37% , keterampilan menulis 70% dan keterampilan berbicara 37% . pada siklus II 27 siswa (100%) dengan rincian keterampilan berbicara 93%, keterampilan menulis 70% dan keterampilan membaca 100%. Sehingga naik menjadi 89,1 pada siklus II

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muzarkasi (2016). Dengan judul Penerapan Permainan Abc 5 Dasar Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Kuripan Utara. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan abc 5 dasar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada indikator pelafalan diperoleh nilai rata-rata 3,00 pada siklus I dan meningkat saat siklus II menjadi 3,45. Pada indikator kelancaran diperoleh nilai rata-rata 2,72 pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebesar 3,18. Pada indikator intonasi diperoleh

nilai rata-rata 2,27 pada siklus I dan meningkat pada siklus ii sebesar 3,81. Dari skor maksimal 4,00.

Kempat penelitian yang dilakukan oleh Arini (2014), dengan judul Pengembangan permainan ular naga modifikasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok b di taman kanak-kanak. Dari hasil penelitian menunjukan permainan ular naga modifikasi dapat meningkatkan perkembangan kosakata anak. Dapat dilihat pada hasil nilai rata-rata yang telah diperoleh yaitu nilai pretest sebesar 8,67 dan rata-rata nilai posttest sebesar 13,75 di TK Khadijah Pandegiling. Dan 12 di Tk Putera Harapan. Hasil perhitungan uji jenjang untuk TK kahdijag padegiling diperoleh $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 14$. serta $t_{hitung} = 52$ dan untuk Tk Putera harapan. Hasil pengambilan keputusan yaitu H_0 diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 14$) dan ($0 < 52$).

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Ilhami (2019). Dengan judul Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. Dari hasil peneliti hasil ujicoba utama didapatkan dari 22 sampel yang digunakan dari dua sekolah di deskripsikan hasil observasi penggunaan produk permainan kuda bisik untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata anak yaitu mulai berkembang sesuai harapan (bsh) sebanyak 7 orang atau dengan persentase 32% dan 15 anak atau 62 % adalah berkembang sangat baik (bsb). Hasil tes hasil ujicoba 22 anak untuk tes hasil belajar didapatkan 8 anak atau 36% berkembang sesuai harapan, dan 14 anak atau 64% anak berkembang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak berkembang sesuai harapan dengan menggunakan produk permainan kuda anak secara klasikal diperoleh data yang menunjukkan bahwa “100%” anak sudah mencapai perkembangan berkembang sesuai harapan pada indikator ketercapaian dalam penelitian ini mengacu pada tingkat ketuntasan hasil belajar batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak yaitu 75-80% sehingga, dari tes hasil belajar yang diperoleh sudah melebihi batas ketuntasan secara klasikal sehingga produk pengembangan permainan kuda bisik berupa

media permainan dan evaluasi mampu untuk meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata benda anak usia 5-6 tahun.

Pada penelitian ini sama-sama menggunakan permainan tradisional. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu terutama pada penelitian Miranatachia yaitu mengangkat permainan tradisional *sompyo* untuk membandingkan apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional *Sompyo* terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak. Sedangkan pada penelitian ini mengangkat permainan tradisional *Sompyo* untuk membandingkan apakah terdapat peningkatan koskata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini mengangkat setingkat lebih kompleks terhadap perkembangan bahasa pada anak. Penelitian juga di lakukan pada lokasi yang berbeda.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Perkembangan Kosakata Anak

1. Pengertian perkembangan kosakata anak

Kosakata adalah pembendaharaan kata yang terdapat pada suatu bahasa (Keraf, 2009). Kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi, mendengar, berbicara, membaca, dan menyimak yang merupakan suatu perwujudan perasaan dan fikiran yang dapat di ungkapkan dan dipraktikan. (Keraf, 2009). Pengertian dari kosakata merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu atau himpunan kata. Setiap orang perlu mengembangkan kosakata dalam dirinya, baik dari pengembangan kemampuan seseorang maupun proses pembelajaran suatu bahasa. Selain itu, penambahan kosakata dampak yang signifikan terhadap pemahaman bacaan (Tompkins, 2011).

Banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang berpengaruh pula terhadap banyaknya ide dan gagasan yang dikuasai seseorang, oleh karena itu penguasaan kosakata merupakan hal penting dalam mencapai penguasaan bahasa. Thomkins (2011) mengatakan bahwa kosakata anak-anak tumbuh sekitar 3.000 kata per tahun, atau sekitar 7 sampai 10 kata-kata baru setiap hari. Anak 5 tahun mengenali 5.000 kata, dan pada saat mereka lulus dari sekolah tinggi, kosakata mereka bisa mencapai 25.000 sampai 50.000 kata atau lebih. Tampak jelas bahwa untuk belajar kata-kata pada tingkat yang produktif, anak-anak belajar kata-kata baik di dalam maupun di luar sekolah, dan mereka belajar banyak kata secara kebetulan tidak melalui instruksi yang eksplisit.

Kosakata merupakan salah satu bagian terpenting dari bahasa, kosakata sama dengan leksikon, leksikon di sini diartikan sebagai perbendaharaan kata dalam suatu bahasa, untuk itu kemampuan kosakata anak merupakan penentu anak dalam memahami kata-kata dalam berbahasa. Penguasaan kosakata dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam keterampilan berbahasanya seperti, menyimak, mendengar, membaca serta menulis. Kosakata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan dan berkembang karena kehidupan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran kosakata sejak dini yang diajarkan secara teratur agar kemampuan tersebut dimiliki oleh setiap anak dalam menjalani setiap kehidupannya. Meningkatkan penguasaan kosakata anak, dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar.

Pada usia 5-6 tahun merupakan masa perkembangan pesat tugas utama bahasa lisan anak, yaitu menguasai pengucapan kata untuk menambah kalimat. Saat anak mempelajari kata baru dan arti baru maka penguasaan kosakata mereka akan berkembang dengan cepat. Anak yang berusia 5-6 tahun rata-rata anak sudah dapat mengucapkan kurang lebih 2500 kata (Yanti, 2011). Penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun berada pada fase atau periode diferensiasi, dimana anak dapat menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya. Seperti beberapa pengertian abstrak mengenai penguasaan kata benda dan kata kerja yang mulai terdiferensiasi. (Madyawati, 2014).

Melalui kosakata anak dapat mengungkapkan ide, pendapat dan gagasannya kepada orang lain. Kemampuan kosakata anak dapat meningkat seiring dengan tahapan perkembangan dan pengalamannya ketika berinteraksi dengan orang lain. Maka diperlukan cara atau metode yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan kosakata dasar anak (Soedjito, 2006).

Kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai: a) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. b) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. c) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. d) Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis (Soedjito, 2006). Kosakata memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat mengungkapkan ide dan pikirannya dengan menggunakan kalimat yang baik dan pengaturan kosakata yang bermakna. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kosakata berarti pemahaman serta keterampilan (Badudu & Zain, 2001), sehingga perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pemahaman serta ketrampilan mengenai perbendaharaan kata-kata bahasa Indonesia. Tingkatan kosakata merupakan indeks dari kemampuan inteligensi. Kualitas dan kuantitas kosakata seseorang menentukan kualitas dan bobot kemampuan inteligensi.

Anak-anak mengembangkan pengetahuan tentang kata secara bertahap, mulai dari tidak tahu kata sama sekali hingga mengetahui keseluruhan kata. Mereka tahu banyak arti kata dan dapat menggunakannya dalam berbagai cara (Tompkins, 2011). Berikut adalah empat tingkatan pengetahuan kosakata: (1) Anak-anak tidak mengenali kata; (2) Anak-anak telah melihat atau mendengar kata atau bisa mengucapkannya, tapi mereka tidak tahu artinya; (3) Anak-anak tahu satu arti kata dan dapat menggunakannya dalam kalimat; dan (4) Anak-anak tahu lebih dari satu arti kata dan dapat menggunakannya dengan beberapa cara (Tompkins, 2011).

Oleh karena itu dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kosakata anak adalah suatu perkembangan keterampilan bahasa pada anak yang meliputi, mendengar, membaca berbicara dan menyimak. Penguasaan kosakata anak akan meningkat ketika anak mempelajari kata-kata dan arti-arti baru. Anak usia 5-6 tahun berada pada periode diferensiasi yaitu dimana anak sudah dapat menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya, pengetahuan anak tentang kata secara bertahap, mulai dari tidak tahu kata sama sekali hingga mengetahui keseluruhan kata.

1. Cara Anak Mempelajari Kosakata

Tarigan (2011) mengatakan bahwa anak dapat belajar kosakata dengan dua cara yaitu:

- a. Mendengarkan perkataan orang yang lebih dewasa, anak yang berumur lebih tua darinya, teman bermainnya, radio, toko, televisi dan area bermain.
- b. Anak akan mengalami sendiri dan mengatakan benda-benda, meraba, memakannya dan menciumnya.

Terdapat lima langkah penting dalam suatu pembelajaran kosakata bagi anak menurut Inten (2018) yaitu:

- a. Mempunyai sumber dalam bertemu dengan kata baru.
- b. Mempunyai gambar yang jelas baik berupa visual ataupun audio tentang kata-kata baru.
- c. Mempelajari makna kata.
- d. Mempunyai ingatan yang kuat antara bentuk dan makna kata baru.
- e. Menggunakan kata tersebut.
- f. Kosakata yang digunakan untuk menjelaskan kosakata berikutnya yaitu kosakata yang ada dilingkungan sekitar anak.

Menurut Slattery (2001) ada dua tahap dalam pembelajaran kosakata pada anak usia dini yaitu: bicarakan dengan anak mengenainama benda yang akan dipelajari oleh anak, dan mintalah kepada anak untuk menunjukkan benda yang telah di beri nama tadi. Pengenalan kosakata juga menjadi prioritas untuk diajarkan kepada anak usia dini. Seperti dikatakan oleh (Yuliana, 2018) bahwa usia tumbuh kembang anak adalah masa yang sangat efektif untuk memperkenalkan pada kosakata baru. Namun, tentu saja strategi yang tepat akan sangat membantu anak dalam belajar. Pengenalan kosakata yang baik dapat dicapai salah satunya dengan menggunakan media, penggunaan media memang cukup untuk membantu anak menguasai kosakata.

Pemahaman kosakata yang baik ini akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam berkomunikasi. Anak akan mengalami gangguan dalam berkomunikasi dan berinteraksi apabila kosakata maupun perbendaharaan kata yang dimiliki anak terbatas. Anak akan kesulitan menyampaikan, ide, pendapat serta perasaannya kepada orang lain. Oleh karenanya anak membutuhkan pemahaman kosakata yang cukup dan baik, semakin bertambahnya kosakata yang dikuasai maka akan semakin banyak pula informasi yang akan diterima dan diberikan kepada orang lain. Pada masa usia dini penguasaan kosakata bermula dari kosakata yang masih bersifat luas hingga yang bersifat khusus (Yasbiati, dan Fauziayah, 2017). Kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dikuasai seseorang yang digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi. Kosakata anak usia dini mulai berkembang sejalan dengan bertambahnya pengetahuan serta pengalaman yang dialami anak. Anak balita yang aktivitasnya terbatas makan, minum, serta bermain tentu akan mempersempit ruang geraknya untuk mendapatkan pengetahuan lebih luas. Oleh karena itu peran ibu atau orangtua di rumah sangat penting dalam menambah kosakata anak (Markus, 201).

Kemampuan kosakata yang dimiliki anak akan sangat berpengaruh terhadap prestasinya di sekolah secara menyeluruh. Fungsi penguasaan kata ini cukup penting, anak yang memiliki banyak perbendaharaan kata akan cenderung mempunyai kepercayaan diri yang tinggi sehingga mampu mempengaruhi lingkungannya untuk bersikap demikian (Irenaningtyas, 2004). Perbendaharaan kata yang dimiliki anak akan berkembang dan akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya pengalaman anak serta apa saja yang diajarkan kepada anak. Tidak hanya melalui pemberian kata-kata baru, peningkatan jumlah kosakata pada anak juga akan bertambah dengan mempelajari arti lain dari kata-kata lama dan nantinya akan semakin banyak jumlah kata yang anak kuasai (Irenaningtyas, 2004).

Penulis menyimpulkan bahwa anak dapat memperoleh dan mempelajari kosakata dengan berbagai cara yaitu dengan menonton televisi, mendengarkan radio ataupun di tempat bermain anak. Anak juga dapat belajar kosakata dengan benda-benda yang berada disekitarnya. Pada perkembangan kosakata anak, anak perlu mempelajari berbagai makna dalam kata, cara menggunakan kata-kata dan memiliki sumber untuk bertemu dengan kata-kata baru.

2. Indikator Dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata

Perkembangan kosakata anak dapat dilihat pada tahapan usianya. Sebagaimana yang tercantum pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 137 tahun 2014 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) yaitu:

Tabel 2.1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
Perkembangan kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 3. Memahami aturan dalam suatu permainan. 4. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki gambar yang memiliki bunyi yang sama. 5. Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal. 6. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.

Sumber : peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia no.137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak (stppa).

Indikator tersebut penulis gunakan dalam menyusun instrument penelitian berbentuk lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi indikator dan capaian perkembangan yang akan diukur pada anak apakah perkembangan anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa masuk dalam kategori BB: Belum Berkembang, MB: Masih Berkembang, BSH: Berkembang Sesuai Harapan dan BSB: Berkembang Sangat Baik.

3. Faktor Perkembangan Kosakata

Proses pemerolehan kosakata anak dapat dipengaruhi dari faktor luar maupun dari faktor dalam diri anak itu sendiri. Pemerolehan kosakata yang didapatkan dari faktor luar dipengaruhi oleh lingkungan bermain, lingkungan keluarga dan juga lingkungan sekolahnya, karena pemerolehan kosakata anak itu tergantung pada masukan-masukan yang diterima oleh anak. Dalam pemerolehan bahasa setiap anak berbeda-beda karena manusia itu merupakan makhluk hidup yang bervariasi karakteristiknya dan unik (Eva Roswati, 2020).

Semakin banyak kata yang diperoleh dari lingkungan maka semakin banyak kosakata yang dimiliki anak. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kosakata anak yakni permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan anak, sebab dengan bermain permainan tradisional membantu anak dalam menggali dan membangun wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Selain itu permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak diantaranya: aspek moral dan agama, kognitif, fisik, social emosional, seni dan bahasa (Heru Subagiyo, 2016).

4. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang. Menurut Jamaris, (2006) kemampuan penguasaan kosakata dibagi kedalam dua kelompok yaitu: penguasaan kosakata reseptif dan produktif. Pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak. Melalui cara anak mendapatkan kosakata, ada tolak ukur dari kemampuan penguasaan kosakata yang disebut indikator keberhasilan.

Menurut Djiwandono (2011) masing-masing kategori penguasaan kosakata adalah Penguasaan pasif-reseptif dan aktif-produktif terhadap penguasaan kosakata yang ditunjukkan dalam bentuk kemampuan yang diantaranya, menunjukkan benda-benda atau memperagakan sikap, tingkah laku yang dimaksud oleh kata-kata tertentu, memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan sesuai dengan jumlah kata yang disediakan, memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip, memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan, menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, menyebutkan kata lain yang memiliki arti sama atau mirip, menyebutkan katalain yang berlawan, menyebutkan kata lain yang berlawanan (antonim).

Penguasaan kosakata dapat dibedakan dalam penguasaan aktif-produktif dan pasifreseptif. Pengertian penguasaan aktif-produktif adalah kosakata yang telah dikuasai dan dipahami dapat digunakan oleh pembelajar bahasa secara wajar tanpa ada kesulitan dalam berkomunikasi dan berbahasa. Penguasaan kosakata pasif-reseptif merupakan kosakata yang telah dikuasai hanya dapat dipahami oleh pembelajar bahasa dari ungkapan bahasa orang lain, tetapi ia tidak mampu menggunakan kosakata secara wajar dalam berkomunikasi atau berbahasa (Markus, 2017).

Penguasaan produktif adalah proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan. Penguasaan kosakata dalam aktivitas dan kehidupan sehari-hari mempunyai peranan yang sangat besar, karena buah pikiran seseorang hanya dapat dimengerti dengan jelas oleh orang lain jika diungkapkan dengan menggunakan kosakata. Pada anak usia dini telah menguasai dasar-dasar sintaksis dan semantik, yaitu telah belajar bagaimana kalimat dibentuk dan kata-kata digunakan untuk mengkomunikasikan makna (Jamaris, 2006) .

Anak dapat mengembangkan dan membangun landasan konseptual dan bahasa melalui percakapan langsung dengan orang yang lebih dewasa, orang tua, pengasuh, guru, dan teman sebaya. Anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Anak usia dini mengembangkan kosakata dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya, selain itu lingkungan memberikan pelajaran terhadap perbendaharaan kata yang dimiliki anak usia dini. Untuk mengembangkan penguasaan kosakata anak usia dini tidak dapat dilepaskan dengan penentuan kosakata apa saja yang sesuai dengan anak usia dini.

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam satu bahasa, baik bahasa lisan maupun tertulis, (Elviza dkk 2013). Sehingga penggunaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyaknya kosakata yang diperoleh, semakin mudah pula seseorang untuk menyampaikan dan menerima informasi yang masuk. Masa anak-anak merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata karena pada masa ini merupakan masa emas anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya. Kosakata yang dikuasai anak mempunyai kaitan erat dengan prestasi sekolah secara keseluruhan (Irenaningtyas dan Wulan, 2004).

Dengan kemampuan pemerolehan kosakata yang tinggi sangat mendukung anak dalam mengembangkan aspek perkembangan lainnya. Penguasaan kosakata memiliki fungsi yang amat penting dalam perkembangan anak, karena anak yang menguasai banyak kosakata, cenderung memiliki rasa percaya diri dan dapat mempengaruhi teman sebaya untuk bertingkah laku seperti yang diharapkannya daripada anak yang memiliki pemerolehan kosakata rendah. Manfaat penguasaan kosakata adalah untuk kelancaran komunikasi.

A. Permainan

1. Pengertian permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang mengandung keceriaan dan keasyikan yang dilakukan atas keinginan sendiri bebas tanpa adanya paksaan yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan pada saat melakukan kegiatan bermain (Khobir, 2009). Anak akan mempunyai lebih banyak waktu di luar rumah untuk bisa bermain dengan temannya dibanding ikut terlibat dalam melakukan kegiatan lain. Oleh karena itu kegiatan bermain bagi anak merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan hanya untuk memperoleh hasil dari kegiatan ataupun aktivitas itu sendiri. Hal tersebut disebabkan karena menurut anak proses pada saat melakukan kegiatan itu lebih menarik dari hasil yang akan diperoleh (Desmita, 2005).

Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar, dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam setting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh bukan informasi khusus, tetapi mindset umum dalam pemecahan masalah. Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam

pertumbuhan anak. Suyadi (2010) menyatakan bahwa, ketika anak sedang bermain, tanpa disadari anak belajar keras untuk dapat memerankan dirinya dalam permainan tersebut yang dapat meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak. Selain itu melalui kegiatan bermain anak dapat belajar dengan baik tanpa ada paksaan dan tekanan. Misbach (2006) mengatakan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan atas kehendak diri-sendiri tanpa paksaan dan dilakukan dengan perasaan senang serta merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan.

2. Tujuan permainan anak usia dini

Tujuan dari permainan adalah untuk membantu anak mengoptimalkan tumbuh kembangnya, dan pada dasarnya semua anak merasa senang ketika melakukan kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Menurut Yus (2011) bermain dapat dikatakan suatu kebutuhan bagi perkembangan anak yang bermanfaat untuk memacu perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Sujiono (2013) bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermain anak akan belajar mengenai apa yang ingin mereka ketahui, bukan hanya itu anak juga akan mampu mengenal berbagai peristiwa yang terjadi disekitarnya. Bermain bagi anak usia dini berguna untuk anak belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, dapat menata emosi, bersosialisai, serta dapat menjaga sportivitas. (Mulyasa, 2014).

Iswinarti, (2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan social dan merupakan wadah pengekspresian emosi. Permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasitumbuh-kembang, fungsi yang dimaksud antara lain seperti berikut. Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak (Mutiah,2010). Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliasa (2012) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.

Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak. Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak, ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagairasa yang dirasakannya ketika bermain. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Menurut Moeslichatoen, (2004) fungsi bermain dapat mengembangkan perkembangan kognitif, sosial, perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. Sedangkan menurut Suyanto, (2005) fungsi bermain bagi perkembangan anak yakni untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan sosial anak. Sejalan dengan pendapat Moeslichatoen, (2004) bahwa ada 8 fungsi bermain bagi anak

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyesuaian masalah.

Dapat penulis simpulkan dari hasil penjelasan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara terus menerus dan dapat menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga bermain dapat menjadi pendukung dalam perkembangan anak karena melalui bermain anak dapat belajar mengenai banyak hal serta dapat membantu anak untuk dapat lebih mengenal lingkungannya.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau yang biasa kita sebut dengan permainan rakyat mengacu pada permainan yang telah diturunkan secara turun temurun di masyarakat, termasuk produk budaya local yang memiliki nilai pendidikan dan budaya. Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang menarik karena dapat dilakukan secara berkelompok sehingga membuat suasana menjadi lebih menyenangkan. Permainan tradisional pada dasarnya dimainkan dalam tim, atau setidaknya dua pemain dapat bermain bersama (Wahyuningsi, 2009).

Permainan tradisional adalah warisan leluhur yang dari dulu ada dan merupakan suatu warisan budaya yang patut dilestarikan (Wardani, 2009). Terdapat berbagai unsur yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kesenangan, kebebasan, kegembiraan, keakraban, kebersamaan, serta nilai kepatuhan. Permainan tradisional juga dapat membantu untuk melatih kecakapan berfikir pada anak (Purwaningsih, 2006).

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dapat menjadi sarana yang bagus dalam membantu mengembangkan pendidikan anak. Pada permainan tradisional *sompyo* anak akan mendapatkan pembelajaran yang dapat dikatakan secara gratis dan memuaskan hasilnya. Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan nilai etika, moral dan budaya bagi masyarakat yang mendukungnya. Disisi lain permainan tradisional atau permainan rakyat lebih mengutamakan nilai kreasinya sebagai media pembelajaran (HerunSubagiyo, 2016).

Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sekitarnya tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya. Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, sompyo dan gobak sodor.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut. Yudiwinata dan Handoyo (2014) menjelaskan penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan menghidupkan kembali permainan tradisional yang telah punah tergerus oleh zaman yang serba modern dan menambah minat belajar anak yang terkadang jenuh dengan proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu sebelum mengenal teknologi seperti saat ini (Ilhami dan Khaironi, 2018). Permainan tradisional terdiri dari berbagai jenis permainan seperti gobak sodor, engklak, petak umpet, bakiak, gasing, sompyo dan kuda bisik. Permainan tradisional ini mampu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan dikarenakan dapat merangkul keseluruhan anak baik pada anak yang memiliki intelegensi yang rendah maupun yang tinggi.

Dapat penulis simpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan budaya yang patut dilestarikan, selain itu permainan tradisional memberikan banyak dampak positif bagi perkembangan anak. Unsur-unsur yang terkandung dalam permainan tradisional membuat anak lebih belajar mengenai tanggung jawab, kepemimpinan, kejujuran dan kebersamaan.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
- b. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.

- c. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih perandengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- f. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri. Salah satu penyebab semakin surutnya permainan anak-anak tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah adanya pesawat televisi, game online dan video game. Dengan berbagai tayangan acara yang menarik dan tidak membutuhkan tenaga untuk menikmatinya, tontonan dari pesawat televisi secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak. Permainan tradisional menurut Yunus umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak (Ahmad Yunus, 1981). Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan social dalam masyarakat.

Menurut Novi Mulyani (2016), permainan tradisional memiliki beberapa manfaat diantaranya :

a. Menjadikan anak lebih kreatif.

Permainan tradisional seringkali hanya dibuat oleh para pemainnya, seperti menggunakan barang-barang, benda-benda, ataupun tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar mereka. Selain itu permainan tradisional tidak memiliki aturan yang tetap dan tertulis, biasanya aturan dalam permainan tradisional hanya memakai aturan yang umum dan aturan yang dapat disesuaikan dengan kesepakatan pemain. Pemain akan dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan aturan-aturan dalam permainan sesuai dengan keadaan mereka.

b. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.

Permainan tradisional juga bermanfaat dalam membantu mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab pada permainan tradisional akan menggali berbagai wawasan anak pada berbagai ragam pengetahuan. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.

c. Mengembangkan kecerdasan emosi antar individu

Kebanyakan permainan tradisional dilakukan secara berkelompok atau beramai-ramai. Ketika dilakukannya permainan tradisional secara berkelompok secara tidak langsung akan membuat anak lebih dapat mengontrol emosinya sehingga dapat timbul toleransi dan empat terhadap orang lain, tidak hanya itu anak juga akan merasakan kenyamanan dan akan terbiasa dalam situasi berkelompok hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok contohnya seperti anak memainkan permainan tradisional, bebentengan adang-andangan, kasti dan sompyo.

d. Mengembangkan kecerdasan logika anak.

Terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat melatih anak untuk berhitung dan mampu menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

e. Mengembangkan kecerdasan musical anak.

Permainan tradisional sangat akrab dengan nyanyian atau bunyi-bunyian. Sebab kebanyakan permainan tradisional memulai permainannya dengan nyanyian.

f. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Pada permainan tradisional para pemain akan mengenal konsep menang, kalah. Namun pada jiwa anak menang dan kalah dalam permainan tidak menjadikan anak untuk saling bertengkar atau merasa rendah diri. Bahkan sering terjadi adanya kecenderungan anak yang sudah bisa melakukan permainan akan mengajarkan anak yang lainnya yang belum bisa. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah.

3. Fungsi Permainan Tradisional

Menurut Moeslichatoen (2004), permainan tradisional memiliki fungsi yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu, dapat mengembangkan perkembangan fisik motoric anak, kognitif anak, social emosional, seni dan perkembangan bahasa anak. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyanto (2005), bahwa fungsi bermain bagi perkembangan anak untuk mengembangkan kemampuan social, kognitif, motoric dan bahasa anak. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004) bahwa terdapat 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Melakukan berbagai peran dalam kehidupan nyata.
- c. Mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup.
- d. Menyalurkan perasaan yang kuat seperti, memukul-mukul kelereng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- e. Melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai anak nakal, pencuri ataupun yang lainnya.
- f. Menggambarkan kilas balik peran yang biasa dilakukan seperti, sarapan pagi, gosok gigi, naik angkutan dan sebagainya.
- g. Menggambarkan pertumbuhan.
- h. Memecahkan masalah dan akan mencoba untuk dapat menyesuaikan.

C. Permainan tradisional *sompyo*

1. Pengertian permainan tradisional *sompyo*

Permainan *sompyo* merupakan sebuah permainan yang termasuk dalam kategori permainan tradisional yang kini sudah jarang untuk kita jumpai keberadaannya, karena sudah jarang dimainkan dan dipengaruhi oleh era teknologi yang semakin canggih. Menurut Fad (2014), meengatakan bahwa permaianan ttradisional merupakan suatu bentuk permainan yang menghitung jumlah jari pemainnya dengan huruf abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai dengan semua jari tehitung dan huruf abjad yang jatuh pada jari terakhir akan dijadikan inisial dalam kategori permainan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Miranathacia (2016), mengartikan permainan tradisional *sompyo* adalah permainan yang diainkan dengan cara menebak huruf yang akan menjadi hasil jumlah dati keseluruhan dari jari pemain yang diikutkan.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional *sompyo* merupakan permainan yang dimainkan secara beramai-ramai atau berkelompok dan dilakukan dengan cara menghitung jumlah jari pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf abjad, dan huruf abjad yang terakhir yang jatuh pada jari terakhir akan menjadi inisial dalam kategori permainan.

2. Cara Bermain Permainan Tradisional *Sompyo*

Adapun tata cara dalam memainkan permainan tradisional *sompyo* menurut Miranathacia (2016) yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama, pemain atau peserta duduk berbentuk lingkaran dengan minimal 4 orang pemain atau peserta.
- b. Kedua, satu orang akan menjadi pmimpin permainan dan akan meletakkan kartu huruf tengah-tengah para pemain atau peserta.
- c. Ketiga, sebelum dimulai nya permainan, pemain terlebih dahulu mendiskusikan kategori apa yang ingin digunakan pada saat permainan, contoh kategori buah, hewan, nama orang, benda dan sebagainya.

- d. Keempat semua pemain atau peserta akan menyanyikan lagu secara bersama-sama dengan lagu “sompoyo, sompyo pasang berapa”, kemudian semua pemain atau peserta akan mengulurkan jari, dan jari di ulurkan boleh bebas mau 1,2 atau 3 bahkan semua jari tergantung keinginan pemain.
- e. Kelima, selanjutnya para peserta dan seorang pemimpin permainan akan mulai menghitung jari dengan abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai semua jari terhitung.
- f. Keenam, huruf abjad yang jatuh pada jari terakhir pemain akan dijadikan inisial kategori yang berupa, nama, buah, hewan dan sebagainya sesuai kesepakatan bersama. Contohnya, berakhir pada huruf I maka peserta akan menyebutkan nama yang berawalan huruf I, namun sebelum menyebutkan kategori nama yang berawalan huruf I, para peserta akan diminta untuk berlomba mencari huruf I pada kartu huruf yang ada di tengah-tengah peserta.
- g. Ketujuh, selanjutnya salah satu peserta yang tercepat mendapatkan kartu huruf maka harus menunjukkan kepada pada pemain lainnya kemudian akan menjawab kategori dari inisial huruf yang didapatkan.
- h. Kedelapan, pemain yang telah menjawab kategori dari inisial permainan kemudian akan memberikan kartu huruf pada pemain selanjutnya agar pemain selanjutnya dapat menjawab kategori dari kartu huruf yang telah diberikan, jika pemain selanjutnya tidak dapat menjawab kategori pada kartu huruf yang telah diberikan pemain atau peserta harus mengucapkan “lempar” sebagai tanda untuk pemain atau peserta berikutnya melanjutkan untuk menyebutkan kategori yang telah di tentukan. Tetapi pemain atau peserta lain yang melanjutkan atau yang mendapatkan giliran tidak boleh menyebut kategori yang sama setelah di sebutkan oleh pemain sebelumnya.

- i. Kesembilan, pemain akan mendapatkan 1 point jika dapat menjawab kategori dari inisial huruf yang telah di dapatkan. Peserta yang tidak mampu menjawab kategori dari inisial huruf yang didapatkan maka tidak mendapatkan point.
- j. Kesepuluh, setelah permainan di rasa cukup maka pemimpin permainan akan menghitung point dari semua peserta atau pemain. Pemain yang mendapatkan point terbanyak maka ia memenangkan permainan.

3. Manfaat Permainan Tradisional *Sompyo*

Sepintas permainan tradisional *sompyo* terlihat sangat sederhana namun dibalik kesederhanaan permainan tersebut ternyata memiliki banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika memainkan permainan tradisional *sompyo*. Menurut FAD (2014), permainan tradisional *sompyo* mempunyai banyak manfaat diantaranya dapat melatih jiwa kepemimpinan anak, ketangkasan kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan anak. Selain itu permainan tradisional *sompyo* juga dapat membantu menggali wawasan anak terhadap berbagai pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerjasama karena dilakukan secara bersama-sama. Permainan tradisional *sompyo* juga bermanfaat untuk menambah pembedahraan kata yang dimiliki anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional *sompyo* memiliki berbagai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak akan dilatih kreativitasnya, kerjasamanya dan jiwa kepemimpinanya. Permainan tradisional *sompyo* juga dapat membantu anak untuk menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan serta dapat menambah pembedahraan kosakata anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis, Desain dan lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Disebut sebagai metode eksperimen karena pada metode ini dapat menguji hipotesis yang terkait dengan hubungan sebab akibat. Menurut Sudaryono (2017), metode eksperiment merupakan metode penelitian yang dapat menguji hipotesisi mengenai hubungan sebab akibat. Metode eksperimen merupakan penelitian kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya diperoleh melalui komparasi atau perbandingan antara: a. Kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan); b. Kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Pada penelitian ini menggunakan pra-eksperimental dengan jenis *one grup pretest-posttest*.

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *desain one grup pretest-posttest* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok. Pada penelitian ini, akan diamati perkembangan anak sebelum di berikan perlakuan, dan setelah itu akan diberikan perlakuan berupa pemberian stimulus, Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Desain Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pre-test (sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*).

X : pemberian atau penerapan kegiatan permainan *sompyo*.

O₂ : Post-test (setelah melakukan permainan *sompyo*)

3. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi sebagai daerah generalisasi yang mengandung subyek ayau obyek yang mempunyai kapasitas tertentusesuai dengan apayang telah di tentukan oleh peneliti untuk dikaji serta dapat menyusun kesimpulan. Dengan demikian, populasi tidak hanya sekedar apa yang terdapat pada obyek dan subyek akan tetapi populasi mencakup seluruh karakteristik dan sifat yang ada pada obyek dan subyek (Sugiyono, 2007). Populasi dari penelitian ini yaitu anak yang berusia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di sekitar rumah peneliti yang terletak di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa sebanyak 36 anak berdasarkan hasil wawancara kepala desa pada tanggal 9 Agustus 2020.

2. Sampel

Tekhnik sampling pada penelitian ini *Non Probabilty sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 5 orang anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di lingkungan Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Jenis pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria: (1) Anak berusia 5-6 tahun; (2) Bertempat tinggal di dekat rumah peneliti; (3) Sehat jasmani (tidak memiliki gejala covid-19) dan mental; (4) Bersedia menjadi sampel penelitian. Jumlah anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Usia	Perempuan	Laki-laki
5 tahun	2	-
6 tahun	-	3
Jumlah	5	

C. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu sebelum memberikan perlakuan (*Pre-test*) dan setelah memberikan perlakuan (*Pos-test*). Dan dokumentasi akan di paparkan berupa lembar karya, foto kegiatan dan video saat melaukan kegiatan. Berikut uraian dari masing-masing metode pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung mengenai hal-hal yang diamati, serta menuliskannya pada alat observasi. Hal-hal yang akan diamati berupa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup ataupun mati (Sanjaya, 2013). Selaras pada pendapat Riduwan (2004), mengatakan bahwa observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data, yang di mana peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Teknik pengumpulan yang digunakan yaitu observasi, pengamatan yang dilakukan sebelum anak diberikan perlakuan permainan tradisional *sompyo* dan pada saat anak melakukan permainan tradisional *sompyo*. pengamatan dilakukan pada saat kegiatan dilaksanakan dan dicatat pada lembar observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berupa gambar tulisan, ataupun karya-karya yang berharga dari seseorang (Sugiyono, 2010). Pada penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih jelas, berupa pengambilan gambar dan hasil karya yang akan di tampilkan pada lempiran.

D. Instrument penelitian

Instrument penelitian merupakan suatu alat atau fasilitas yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar hasil yang didapatkanbusa lebih bai, lebih cermat, lengkap dan simetris sehingga mudah utuk dapat di olah oleh peneliti (Arikunto, 2002). Penelitian ini menggunakan instrument penelitian lembar pengamatan (pedoman observasi) yang bersumber pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 137 tahun 2014, tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

Tabel Penilaian Instrument 3.3 Lembar Observasi Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun.

Indikator	Capaian yang diukur	Perkembangan				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1. Memahami bahasa.	1.1 Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 1.2 Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 1.3 Memahami aturan dalam					

	permainan.					
2. Mengungkapkan bahasa	2.1 Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.					
3. Keaksaraan	3.1 Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal. 3.2 Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.					

Keterangan

BB : Belum Berkembang.

MB: Mulai Berkembang.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan.

BSB : Berkembang Sangat Baik.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik *Non parametrik*. Penelitian ini menggunakan statistik *non parametrik* karena jumlah sampel yang diambil peneliti berjumlah sedikit. Pada penelitian ini akan menggunakan uji non parametrik Wilcoxon.

Menurut Sudaryono (2019), uji *non parametrik* wilcoxon adalah uji signifikansi yang menggunakan rumus tes ranking yang bertujuan untuk menguji suatu perbedaan perlakuan pada sampel yang berpasangan. Di mana pada penelitian ini yang akan diuji pada anak adalah sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo* dan setelah melakukan permainan tradisional *sompyo*. Peneliti akan menganalisa data menggunakan teknik

statistik non parametrik dengan melakukan uji signifikansi menggunakan rumus tes ranking bertanda *wilcoxon*.

rumus uji non parametrik wilcoxon, yaitu:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

T = Jumlah ranking bertanda kecil. jumlah ranking bertanda terkecil

N = Banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya.

Pada penelitian ini akan diuji suatu perbedaan antara nilai rata-rata penggunaan permainan tradisioanal *sompyo* dan nilai rata-rata yang tidak menggunakan permainan tradisional *sompyo* oleh karena itu digunakan tes ranking bertanda *wilcoxon*. Adapun taraf signifikan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$. Dimana apabila $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima. Pada penelitian ini pengujian statistik akan menggunakan *statistical product and service solution* (SPSS) versi 25.

Kriteria hipotesis yang diajukan adalah jika $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, jika $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima. Dalam penelitian ini pengujian statistik akan menggunakan program *Statistical Product and Service solution* (SPSS) versi 25. dengan ketentuan interpretasi sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada peningkatan penggunaan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun.

H_1 = Terdapat peningkatan penggunaan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun.

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk melihat perbandingan subyek sebelum diberikan perlakuan dilakukan dan subyek setelah diberikan perlakuan yaitu berupa permainan tradisional *sompyo*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Perkembangan Kosakata Anak Sebelum Melakukan Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Pengamatan telah dilakukan peneliti sebelum memberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* pada anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 5 orang dan terdiri dari 3 orang anak laki dan 2 orang anak perempuan di cambaya desa bone, kecamatan bajeng, kabupaten gowa, dengan menggunakan instrumen penelitian lembar pengamatan observasi perkembangan kosakata anak yang telah disusun berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Pada lembar pengamatan observasi terdapat 3 indikator dan beberapa perilaku ayang yang diamati yakni indicator memahami bahasa yang terdiri dari 3 perilaku yang akan diamati, indicator mengungkapkan bahasa yang terdiri dari 1 perilaku yang akan diamati, dan indicator keaksaraan yang terdiri dari 2 perilaku yang akan diamati dengan skala penilaian yang digunakan yaitu Bb (Belum berkembang) bernilai 1, Mb (Mulai berkembang) bernilai 2, Bsh (Berkembang sesuai harapan) bernilai 3, dan Bsb (Berkembang sangat baik) bernilai 4.

Proses pengamatan perkembangan kosakata anak berdasarkan instrumen penelitian menunjukkan bahwa masih banyak anak yang perkembangan kosakata nya tidak sesuai dengan tingkat usianya contoh pada saat anak bermain, anak kurang dalam memahami sebuah aturan dalam permainan, contoh nya ketika anak kalah dalam sebuah permainan anak harus keluar dari area permainan, tetapi anak tersebut tidak mengerti dan tetap ingin berada dalam area permainan. Anak tidak mengerti peraturan

jika anak kalah anak harus keluar dalam area permainan. Anak terlihat kurang dalam mengetahui suatu kata benda yang umum untuk diketahui, serta mengalami kesulitan dalam menyebutkan kata yang di maksud karena tidak mengetahui penyebutan kata tersebut.

Pelaksanaan kegiatan observasi (*Pretest*) sebelum memberikan perlakuan kepada anak dilaksanakan pada tanggal 5 juni 2021 sampai dengan 11 juni 2021 selama 1 kali agar dapat mengetahui perkembangan kosakta anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan instrumen yang sesuai dengan permasalahan pada penelitian. Kegiatan observasi *pretest* yang telah dilakukan peneliti yaitu mengamati perkembangan kosakata anak saat bermain dengan temannya, untuk melihat gambaran bagaimana perkembangan kosakata anak di usianya saat anak bermain dengan temannya sebelum anak diberikan perlakuan. Dari hasil kegiatan tersebut menghasilkan data hasil observasi sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) perkembangan kosakata anak pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Data Penilaian Perkembangan Kosakata Anak sebelum pemberian Perlakuan (*Pretest*)

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>
1	El	9
2	Fa	10
3	Ar	10
4	Ra	13
5	Mt	10

Berdasarkan pada tabel hasil penelitian *pretest* perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa dengan menggunakan lembar pengamatan observasi perkembangan kosakata anak yang telah disusun berdasarkan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Dari hasil penjumlahan 3 indikator dan 6 poin perilaku yang diamati maka dihasilkan nilai terendah yang didapatkan anak yaitu 9 poin dan nilai tertinggi yaitu 13 poin.

Tabel 4.2 Rata-rata Perkembangan Kosakata Anak Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)

Kelas	Perkembangan Koskata Anak Usia 5-6 Tahun			
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest Permainan Tradisional <i>Sompyo</i>	9	13	10,4	1,51

Berdasarkan pada tabel diatas , menunjukkan bahwa perkembangan kosakata usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* memperoleh skor terendah yaitu 9 dan skor tertinggi yaitu 13. Nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 1,51 berada pada kategori sedang dengan standar deviasi yaitu 1,51.

Tabel 4.3 Kategori Presentasi dari Hasil (Pretest)

Tingkat Penguasaan	Kategori	Pretest Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun	
$X < 9$	Rendah	0	0%
$9 \leq X < 12$	Sedang	4	80%
$X \geq 12$	Tinggi	1	20%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* terdapat 4 anak (80%) berada pada kategori sedang dan 1 anak (20%) berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa presentase dari hasil *pretest* berada pada kategori sedang.

Nilai sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yang telah didapatkan pada pengamatan kegiatan anak pada perkembangan kosakatanya menjadi tolak ukur dalam dasar penilain apakah setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional *sompyo* dapat meningkatkan nilai perkembangan kosakata anak setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

2. Gambaran Perkembangan Kosakata Anak Sebelum Melakukan Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan nya perlakuan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, yang dilaksanakan selama 7 hari. Penggunaan intrumen penelitian sama dengan instrument sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dari 3 indikator yakni memahami bahasa yang terdiri dari 3 perilaku yang akan diamati, indicator mengungkapkan bahasa yang terdiri dari 1 perilaku yang akan diamati, dan indicator keaksaraan yang terdiri dari 2 perilaku yang akan diamati dengan skala penilaian yang digunakan yaitu BB (Belum Berkembang) bernilai 1, MB (Mulai Berkembang) bernilai 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) bernilai 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) bernilai 4.

Pada saat diberikannya perlakuan anak mengalami kesulitan saat pertama kali memainkan permainan tradisional *sompyo* dikarenakan anak-anak masih kesulitan untuk menjawab ataupun memberikan keterangan pada inisial atau kategori huruf yang jatuh dalam permainan karena kurangnya pembedaharaan kata yang dimiliki oleh anak. Kurangnya pembedaharaan kata yang dimiliki anak membuat permainan menjadi kurang seru dan membuat permainan lebih cepat berakhir karena setiap anak yang tidak mampu menjawab kata dari kategori huruf yang telah di jadikan inisial dari permainan anak tidak akan mendapatkan poin dan harus keluar dari area permainan. Anak-anak juga masih kurang memahami aturan dalam permainan walaupun sudah di arahkan dan diberikan penjelasan anak masih tidak ingin keluar dari area permainan saat anak sudah tidak dapat menjawab kategori huruf yang telah di jadikan inisial dalam permainan.

Hal tersebut membuktikan bahwa anak masih kurang dalam memahami aturan dalam permainan setelah dilakukannya beberapakali permainan, anak sudah mulai mengerti bagaimana posisi anak ketika sudah berada dalam area permainan dan permainan sudah mejadi seru dan menyenangkan anak sudah mulai mengerti aturan dalam permainan yang dimana jika sudah tidak bisa menjawab anak harus berkata pas dan anak tidak dapat melanjutkan permainan dan harus keluar dari area permainan. Anak juga sudah dapat menjawab ataupun memberikan keterangan kategori huruf yang telah disepakati sebelum dimulainya permainan dan kategori tersebut yang telah di jadikan inisial dalam permainan, anak-anak juga terlihat sudah mengetahui beberapa kosakata yang mereka tidak ketahui sebelumnya dari beberapa putaran permainan yang telah dimainkan.

Hasil penelitian setelah diberikannya perlakuan (*Posttest*) permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Data Penilaian Perkembangan Kosakata Anak setelah pemberian Perlakuan (*Posttest*)

No.	Nama	Nilai <i>Post-test</i>
1	El	16
2	Fa	17
3	Ar	18
4	Ra	19
5	Mt	15

Berdasarkan tabel hasil penelitian yang telah didapatkan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* kepada 5 orang anak yang berusia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, selama 7 hari menghasilkan nilai tertinggi yaitu 19 poin dan nilai terendah yaitu 15 poin. Hasil yang telah diperoleh menggambarkan terjadinya perubahan yang meningkat dan positif setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Perkembangan Kosakata Anak Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Kelas	Perkembangan Koskata Anak Usia 5-6 Tahun			
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest Permainan Tradisional <i>Sompyo</i>	15	19	17	1,58

Berdasarkan pada tabel diatas , menunjukkan bahwa perkembangan kosakata usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bjeng, Kabupaten Gowa, sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* memperoleh skor terendah yaitu 15 dan skor tertinggi yaitu 19. Nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 1,51 berada pada kategori sedang dengan standar deviasi yaitu 1,58.

Tabel 4.6 Kategori Presentasi dari Hasil (Posttest)

Tingkat Penguasaan	Kategori	Pretest Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun	
$X < 15$	Rendah	0	0%
$15 \leq X < 19$	Sedang	4	80%
$X \geq 19$	Tinggi	1	20%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* terdapat 4 anak(80%) berada pada kategori sedang dan 1 anak (20%) berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa presentasi dari hasil *pretest* berada pada kategori sedang.

Adanya perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo*. Sebagaimana pada perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* skor terendah yang diperoleh anak sebesar 9 dan nilai tertinggi yang didapatkan yaitu 13 dan nilai rata-rata 1,51. Sedangkan perkembangan kosakata anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *sompyo* skor terendah yang diperoleh sebesar 15 dan nilai tertinggi yang didapatkan yaitu 19 dan nilai rata-rata 1,58.

3. Peningkatan Perkembangan Kosakata Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

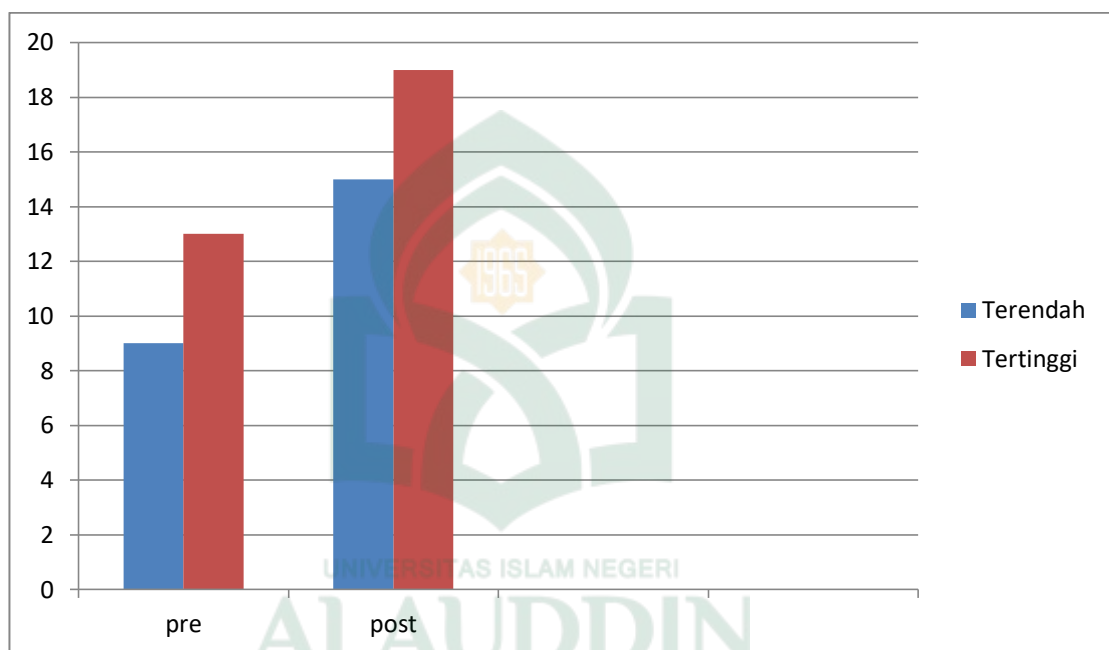
Peningkatan perkembangan kosakata anak dapat diketahui melalui perbandingan nilai *pretest* (sebelum memberikan perlakuan permainan tradisional *sompyo*) dengan nilai *posttest* (setelah memberikan perlakuan permainan tradisional *sompyo*) pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Berikut ini peneliti paparkan hasilnya:

Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Pengamatan Sebelum diberikan perlakuan (pre test) Dan Sesudah diberikan Perlakuan (post test) Permainan Tradisional *Sompyo* Berdasarkan Subjek

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	El	9	16
2	Fa	10	17
3	Ar	10	18
4	Ra	13	19
5	Mt	10	15
	Nialai Rata-rata	10,4	17

Berdasarkan penyajian data diatas bahwa terdapat perubahan nilai yang didapatkan oleh setiap individu sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan yang dimana terdapat perubahan angka yang meningkat setelah diberikan perlakuan.

Nilai tertinggi yang didapatkan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 13, dan nilai tertinggi yang didapatkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 19 dan nilai rata-rata yang didapatkan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 10,4 dan nilai rata-rata yang di dapatkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 17. Agar dapat melihat perbedaan dari nilai hasil pengaruh penggunaan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak dengan jelas dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.1 Perbandingan Pretest dan Posttest Permainan Tradisional Sompyo

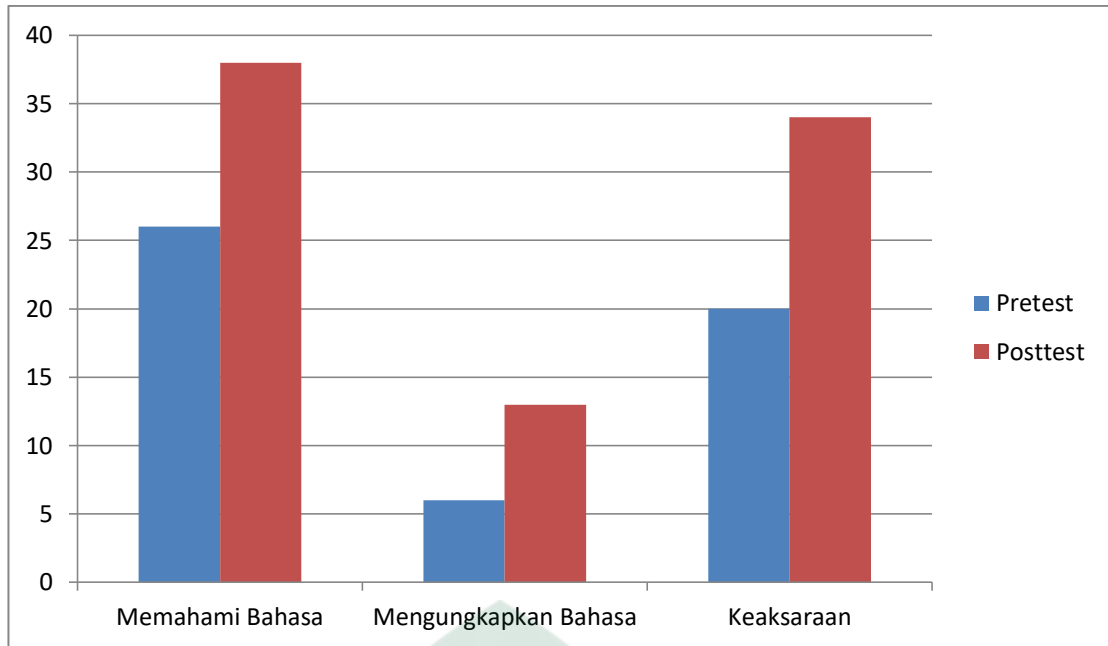
Pada grafik di atas menunjukkan bahwa adanya perbandingan nilai yang signifikan antara sebelum menggunakan permainan tradisional *sompyo* dan saat menggunakan permainan tradisional *sompyo*. Perbandingan tersebut yaitu dengan nilai *pretest* terendah dengan jumlah 9 dan nilai tertinggi dengan jumlah 13, sedangkan untuk nilai *posttes* yaitu terendah dengan jumlah 15 dan nilai tertinggi dengan jumlah 19. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan pengaruh yang signifikan dari sebelum menggunakan permainan tradisional *sompyo* dan pada saat menggunakan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak.

Demi mengetahui dengan jelas perbedaan dari nilai sebelum menggunakan permainan tradisional *sompyo* dan setelah menggunakan permainan tradisional *sompyo*, yang di dapatkan berdasarkan hasil dari perolehan nilai rata-rata masing-masing dari indikator instrument penilaian observasi dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Perbandingan Nilai Rata-Rata dari Masing-Masing Aspek Perkembangan Kosa-kata Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Perlakuan	Perkembangan Kosa-kata Anak Usia 5-6 Tahun		
	Nilai Rata-Rata Skor Masing-Masing Indikator		
	Memahami Bahasa	Mengungkapkan Bahasa	Keaksaraan
Pretest	26	6	20
Posttest	38	13	34
Selisih	12	7	14

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata dari masing-masing indikator yang di observasi pada saat melakukan penelitian. Pada tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kosakata anak dari masing-masing indikator yang di observasi. Peningkatan perkembangan kosakata anak dari masing-masing indikator dapat dilihat lebih jelasnya pada grafik dibawah ini:



Grafik 4.2 Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Dari Penggunaan Permainan Tradisional *Sompyo*

Grafik di atas memperlihatkan adanya peningkatan terhadap perkembangan kosakata anak sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo* dan saat melakukan permainan tradisional *sompyo*. Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada masing-masing indikator perkembangan yang diamati sebelum dan saat pelaksanaan penelitian yang menggunakan permainan tradisional *sompyo*. Indikator pertama memahami bahasa yaitu hasil *pretest* dari nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 26 dan hasil dari *posttest* pada nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 38, dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 12 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Oleh karena itu permainan tradisional *sompyo* dapat dikatakan bahwa mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kosakata anak pada indikator memahami bahasa.

Indikator kedua menggunakan bahasa yaitu hasil *pretest* dari nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 6 dan hasil dari *posttest* pada nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 13 dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 7 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Oleh karena itu permainan tradisional *sompyo* dapat dikatakan bahwa mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kosakata anak pada indikator menggunakan bahasa.

Indikator ketiga keaksaraan yaitu hasil *pretest* dari nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 20 dan hasil dari *posttest* pada nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 34 dapat dilihat adanya peningkatan sebesar 14 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Oleh karena itu permainan tradisional *sompyo* dapat dikatakan bahwa mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kosakata anak pada indikator keaksaraan.

Dari keseluruhan nilai rata-rata dari masing-masing indikator dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *sompyo* mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone kecamatan. Bajeng, Kabupaten. Gowa yang di dapatkan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari hasil pengamatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Hasil analisis deskriptif di atas dikuatkan dengan hasil analisis inferensial menggunakan uji tes rangking bertanda Wilcoxon dengan bantuan komputerisasi menggunakan program *Statistical Product And Service Solution (SPSS)* Versi 25. Uji Wilcoxon ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor perkembangan kosakata anak sebelum dengan setelah perlakuan permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan. Bajeng, Kabupaten Gowa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus Uji hipotesis yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

H_1 = Terdapat peningkatan perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Hasil pengujian inferensial dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Test Ranging Bertanda Wilcoxon pada Peningkatan Perkembangan Kosakata Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Menggunakan program Output SPSS 25

Kelompok	N	Rank	Test
Pre-Test- Post-tst	5	3.00	0

Tabel diatas dipaparkan bahwa hasil uji tes ranging bertanda Wilcoxon terdapat perubahan yang dimana dapat dilihat dari nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Positif ranks dengan nilai $N=5$ yang berarti 5 sampel pada penelitian ini mengalami peningkatan dari hasil *pretes* ke *posttest*. Rata-rata peningkatan (*Mean ranks*) memiliki nilai sebesar 3.00 dan Sun of ranks (*Jumlah ranking positif*) sebesar 15.00. Nilai test sebesar 0 yang berarti tidak terdapat kesamaan nilai *pretest* dan *posttest* dari permainan tradisional *sompyo*.

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Test Ranging Bertanda Wilcoxon pada Peningkatan Perkembangan Kosakata Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Menggunakan program Output SPSS 25

Z	Sig.	Keterangan
2.023	0,043	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan hasil test analisis data pada uji test ranging bertanda Wilcoxon uji probabilitas yang diperoleh dari nilai *Asymp sig* (2-tailed) Sebesar p 0,043 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak.

Pernyataan tersebut didasari oleh pengambilan keputusan probabilitas:

1. Jika $z > 0,05$ maka H_0 diterima.
2. Jika $z < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan (p 0,043 $<$ 0,05) nilai kosakata anak sebelum perlakuan permainan tradisional *Sompyo* dengan setelah perlakuan permainan tradisional *Sompyo*. Nilai perkembangan kosakata anak setelah perlakuan permainan tradisional *Sompyo* lebih tinggi (10,4) dari sebelum perlakuan permainan tradisional *Sompyo* (17) maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kosakata anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *Sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya, Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

1. Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Melakukan Permainan Tradisional *Sompyo* di Cambaya Desa Bone Kec.Bajeng Kab. Gowa.

Rata-rata skor perkembangan kosakata anak sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional *Sompyo* yaitu nilai tertinggi (*pretest*) adalah sebesar 9 dan nilai terendah *posttest* sebesar 15 sedangkan nilai tertinggi

dari (*pretest*) adalah 13, dan nilai tertinggi dari (*posttest*) adalah 19 nilai rata-rata yang telah didapatkan yaitu dari (*pretest*) 10,4 dan dari (*posttest*) 17.

Kondisi anak-anak yang berada di lingkungan Cambaya Desa Bone sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*, yaitu sebagian besar anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone kurang mendapatkan pemberian stimulus dalam perkembangan bahasa, terutama dalam perkembangan kosakata nya, anak-anak kesulitan dalam berkomunikasi dengan anak yang lainnya dikarenakan anak tidak mengetahui nama ataupun penyebutan kata yang anak maksud, pembendaharaan kata yang dimiliki anak sangat minim yang membuat anak kurang dalam mengetahui sesuatu yang seharusnya sudah dapat mereka ketahui di usianya. Pada usia 5-6 tahun masa perkembangan pesat tugas utama bahasa lisan anak, yaitu menguasai pengucapan kata untuk menambah kalimat.

Saat anak mempelajari kata baru dan arti baru maka penguasaan kosakata mereka akan berkembang dengan cepat. Anak yang berusia 5-6 tahun rata-rata anak sudah dapat mengucapkan kurang lebih 2500 kata (Yanti, 2011). Penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun berada pada fase atau periode diferensiasi, dimana anak dapat menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya. Seperti beberapa pengertian abstrak mengenai penguasaan kata benda dan kata kerja yang mulai terdiferensiasi. (Madyawati, 2014).

Kurangnya pembendaraan kata yang dimiliki anak membuat anak kurang dalam mengetahui dan menyebutkan suatu kata benda yang umum atau mengetahui seperti nama-nama hewan, buah-buahan dan lain sebagainya. Rahmawati (2013) mengemukakan bahwa kosakata didapatkan oleh anak dari pengalaman anak sendiri, contohnya mengatakan benda-benda, merembahnya, menciumnya, memakan dan meminumnya.

Anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone memerlukan stimulus atau kegiatan yang lebih menarik dalam membantu anak mengembangkan kosakata nya sehingga dapat membuat anak memiliki pembendaharaan kata lebih banyak. Kegiatan yang dapat membantu anak dalam memberikan

stimulus bagi perkembangan kosakata nya yaitu dengan bermain. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak akan mempunyai lebih banyak waktu di luar rumah untuk bisa bermain dengan temannya dibanding ikut terlibat dalam melakukan kegiatan lain. Oleh karena itu kegiatan bermain bagi anak merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan hanya untuk memperoleh hasil dari kegiatan ataupun aktivitas itu sendiri

Hal tersebut disebabkan karena menurut anak proses pada saat melakukan kegiatan itu lebih menarik dari hasil yang akan diperoleh (Desmita, 2005). Hartati (2005), menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, dikarenakan bermain dapat berfungsi sebagai kekuatan dan pengaruh terhadap segala aspek perkembangan anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Menurut Yus (2011) bermain dapat dikatakan suatu kebutuhan bagi perkembangan anak yang bermanfaat untuk memacu perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Sujiono (2013) bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermain anak akan belajar mengenai apa yang ingin mereka ketahui, bukan hanya itu anak juga akan mampu mengenal berbagai peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Bermain bagi anak usia dini berguna untuk anak belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, dapat menata emosi, bersosialisai, serta dapat menjaga sportivitas (Mulyasa, 2014). Tidak hanya itu bermain pula anak akan mendapatkan pengalaman yang sangat penting dalam dunia anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam membantu mengembangkan kosakata anak dengan dengan bermain permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat untuk perkembangan anak (Paudia, 2011).

Permainan tradisional adalah warisan leluhur yang dari dulu ada dan merupakan suatu warisan budaya yang patut dilestarikan (Wardani, 2009). Terdapat berbagai unsur yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kesenangan, kebebasan, kegembiraan, keakraban, kebersamaan, serta nilai kepatuhan. Permainan tradisional juga dapat membantu untuk melatih kecakapan berfikir pada anak (Purwaningsih, 2006). Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang menarik karena dapat dilakukan secara berkelompok sehingga membuat suasana menjadi lebih menyenangkan. Permainan tradisional *sompyo* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempermudah anak dalam mengembangkan kosakata nya.

Dengan melalui permainan tradisional *sompyo* anak akan lebih mudah mengetahui dan menghafal kosakata yang baru dan dapat membuat anak memiliki lebih banyak pembendahraan kata. Permainan tradisional *sompyo* ini di harapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan kosakata anak mealui proses belajar, bermain yang menyenangkan. permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan nilai rtika, moral dan budaya bagi masyarat yang mendukungnya. Disisi lain permainan tradisional atau permainan rakyat lebih mengutamakan niali kreasinya sebagai media pembelajaran (HerunSubagiyo, 2016). Melakukan kegiatan sambil bermain, secara tidak langsung anak sudah belajar tetapi anak tidak menyadari bahwa anak sedang belajar, anak akan merasa senang dan tidak bosan, tidak hanya itu anak akan merasakan kebebasan yang tidak membuat diri anak merasa terbebani sehingga anak akan lebih mudah untuk dapat mengenal symbol-simbol dan huruf abjda (Miranathacia, 2016).

Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ilhami (2019), memaparkan bahwa penerapan permainan tradisional memberikan stimulus dalam penerapan pembelajaran yang baik bagi anak. Pembelajaran yang menarik, membuat anak aktif dan inovatif serta menjadikan anak tidak bosan dalam proses pembelajarannya. Penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan menghidupkan kembali permainan-

permainan tradisional yang telah punah tergerus oleh zaman yang serba modern dan menambah minat belajar anak yang terkadang jenuh dengan proses pembelajaran (Yudiwinata & Handoyo 2014). Menurut Fad (2014), permainan tradisional *sompyo* merupakan suatu bentuk permainan yang menghitung jumlah jari pemainnya dengan huruf abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai dengan semua jari dihitung dan huruf abjad yang jatuh pada jari terakhir akan dijadikan inisial dalam kategori permainan.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Miranathacia (2016), mengartikan permainan tradisional *sompyo* adalah permainan yang diainkan dengan cara menebak huruf yang akan menjadi hasil jumlah dari keseluruhan dari jari pemain yang diikutkan. Permainan tradisional *sompyo* mempunyai banyak manfaat diantaranya dapat melatih jiwa kepemimpinan anak, ketangkasan kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan anak. Selain itu permainan tradisional *sompyo* juga dapat membantu menggali wawasan anak terhadap berbagai pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerjasama karena dilakukan secara bersama-sama. Permainan tradisional *sompyo* akan dapat melatih jiwa kepemimpinan anak karena dalam permainan ini dibutuhkan seorang pemimpin yang berani. Permainan tradisional *sompyo* juga bermanfaat untuk menambah pembendahraan kata yang dimiliki anak (FAD 2014).

2. Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Setelah melakukan Permainan Tradisional *Sompyo* di Cambaya Desa Bone Kec. Bajeng, Kab. Gowa.

Setelah dilakukannya permainan tradisional *sompyo* telah didapatkan nilai tertinggi dari *posttes* yaitu 19 dan nilai terendah dari *posttest* yaitu 15, nilai rata yang didapatkan yaitu 17. Pada hasil data penelitian yang telah didapatkan bahwa pencapaian pada setiap indikator pada saat *pretest* berada pada kategori sedang, berkisar pada nilai *pretest* terendah yaitu 9 dan nilai tertinggi *pretest* adalah 13. Tetapi pada saat dilakukannya permainan tradisional *sompyo* perkembangan kosakata anak berkembang atau mengalami peningkatan yang sangat baik sehingga berada dalam kategori sedang. Hal tersebut disebabkan karena permainan tradisional *sompyo*

dilakukan atau dimainkan secara berkelompok, yang dapat membantu anak untuk melatih kepemimpinan, kreativitas, strategi, kerjasama, ketangkasan, dan wawasan pada anak (Fad, 2014).

Ketika anak-anak yang berada di Cambaya Desa Bone melakukan permainan tradisional *sompyo* anak perlahan-lahan mulai memahami setiap kata yang telah disebutkan dalam permainan. Contohnya kata gajah, gajah termasuk dalam kategori hewan yang berinisial huruf g pada awal huruf katanya. Anak akan memahami bahwa kata gajah diawali dengan huruf g, begitupun dengan kata hewan lainnya seperti gurita, anak akan memahami dengan sendirinya bahwa hewan gurita diawali dengan huruf g. pemahaman anak pada setiap kata yang didengarkan membuat anak sudah mampu menyebutkan kategori-kategori inisial dari huruf yang jatuh pada permainan saat putaran permainan selanjutnya jika dengan kategori permainan yang sama. Untuk memahami sebuah kosakata, lebih dulu anak harus bisa mengucapkan kata dan memahami arti dari setiap kata yang ia sebutkan. Lalu selanjutnya barulah mereka bisa mulai menyusun sebuah kalimat sederhana dan menungkapkannya dalam bentuk perkataan. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan yang mengungkapkan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas serta kuantitas kosakata yang orang tersebut miliki. Semakin banyaknya kosakata yang seseorang miliki, semakin baik pula keterampilan berbahasa yang ia miliki (Yasbiati, 2017). Saat anak mempelajari kata baru dan arti baru maka penguasaan kosakata mereka akan berkembang dengan cepat (Yanti, 2011).

Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah didapatkan yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata pada perkembangan kosakata anak pada indikator memahami bahasa pada anak usia 5-6 di Cambaya Desa Bone. Keterangan hasil sebelum (*pretest*) melakukan permainan tradisional *sompyo* diperoleh nilai rata-rata sebesar 26 hal tersebut disebabkan karena kurangnya stimulus yang didapatkan oleh anak dan kurangnya kreatifitas dalam memperoleh kosakata.

Kurang optimalnya perkembangan kosakata anak di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, dikarenakan anak-anak memerlukan aktivitas yang lebih menyenangkan dalam belajar sehingga minat belajar pada anak semakin meningkat, agar perkembangan kosakata pada anak usia 5-6 tahun dapat berkembang sesuai dengan usianya. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Juni 2021, kosakata yang diketahui anak hanya didapatkan pada benda-benda yang sering mereka lihat ataupun kata yang sering mereka ucapkan dan dengarkan saja. Sementara itu setelah melakukan permainan tradisional *sompyo* perkembangan nilai rata-rata perkembangan kosakata anak pada indikator memahai bahasa mengalami peningkatan yaitu pada nilai *pretest* sebesar 26 dan nilai *posttest* sebesar 38 terlihat adanya peningkatan sebesar 12 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*.

Hal tersebut disebabkan karena ketika anak-anak melakukan permainan tradisional *sompyo* anak sudah mengerti beberapa perintah ketika anak di suruh untuk mencari huruf yang menjadi inisial kategori dalam permainan, yang dimana anak akan berlomba mencari kartu huruf yang ada di hadapan mereka dan menunjuknya kepada pemain yang lainnya jika salah satu pemain mendapatkan kartu huruf yang jatuh pada permainan. Serta belajar menjawab pertanyaan yang lebih kompleks ketika menjawab kata dari inisial huruf yang jatuh dalam permainan, serta anak akan dilatih untuk memahami dengan sendiri aturan dalam suatu permainan dimana anak harus paham posisi anak kapan harus berada dalam area permainan dan kapan anak harus keluar dalam area permainan. Tarigan (2011) mengatakan bahwa anak dapat belajar kosakata dengan dua cara yaitu ketika mendengarkan perkataan orang yang lebih dewasa, anak yang berumur lebih tua darinya, teman bermainnya, radio, toko, televisi dan area bermain. Serta anak akan mengalami sendiri dan mengatakan benda-benda, meraba, memakannya dan menciumnya.

Pada indikator kedua yaitu mengungkapkan bahasa. Nilai rata-rata yang di dapatkan pada *pretest* sebesar 6 sedangkan pada nilai *posttes* yang diperoleh sebesar 13 terlihat adanya peningkatan sebesar 7 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Terjadinya peningkatan pada nilai rata-rata di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pelaksanaan permainan tradisional *sompyo* yang dilakukan secara berkelompok yang membuat suasana menjadi lebih menyenangkan, Terdapat berbagai unsur yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kesenangan, kebebasan, kegembiraan, keakraban, kebersamaan, serta nilai kepatuhan. Permainan tradisional juga dapat membantu untuk melatih kecakapan berfikir pada anak (Purwaningsih, 2006).

Permainan tradisional *sompyo* juga memiliki nyanyian yang di nyanyikan sembari dengan bertepuk tangan. Hal tersebut membuat permainan *sompyo* menjadi lebih asik untuk di mainkan, selain itu pada permainan tradisional *sompyo* membuat anak untuk lebih bisa dalam mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama yang terdapat pada indikator mengungkapkan bahasa, contoh nya huruf a pada kategori nama buah seperti a= apel, a= anggur, dan a= alpukat. Contoh tersebut menunjukkan huruf awalan yang sama tetapi buah yang berbeda. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 137 tahun 2014 tentang standard tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

Perkembangan mengenal huruf pada anak masuk dalam tingkat perkembangan bahasa yang mencakup indicator, menyebut symbol-simbol yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antar bunyi bentuk dan huruf, dan mengenal suara huruf awal dari nama dan benda yang ada disekitarnya. (Miranathacia, 2016). Bukan hanya itu permainan tradisional *sompyo* juga dapat melatih keterampilan bahasa dan menambah pembedahraan kosakata anak. Melalui kosakata yang bermacam-macam, anak akan semakin mengenal kata-kata baru yang belum diketahui anak (Gumita, 2018).

Pada indikator ketiga, yaitu keaksaraan. Nilai rata-rata yang di dapatkan pada *pretest* sebesar 20 sedangkan pada nilai *posttes* yang diperoleh sebesar 34 terlihat adanya peningkatan sebesar 14 terjadinya peningkatan pada nilai rata-rata setelah melakukan permainan tradisional *sompyo* di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pelaksanaan permainan tradisional *sompyo* yang dimana pada tahap permainan anak akan mencari huruf yang jatuh pada kategori permainan yang menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, contoh nya huruf b yang jatuh pada kategori permainan maka anak akan belomba mencari huruf b pada kartu huruf yang telah disediakan di tengah-tengah anak dan setelah anak mendapatkan kartu huruf b maka anak akan mengangkat ke atas untuk menunjukkan serta menyebutkan huruf b, kemudian mulailah anak menyebutkan kategori benda ataupun nama yang berawalan huruf b.

Anak akan mempelajari nama-nama baru, seperti kota, buah-buahan dan benda-benda yang ada disekitarnya yang menjadi tempat untuk dapat menambah pengetahuan anak. Tidak hanya itu daya ingat anak juga akan dilatih agar dapat selalu mengingat apa yang telah di dengar, dilihat dan diucapkan. Pada saat anak bermain anak akan mengingat nama kota nama hewan, dan nama benda yang diawali dengan huruf b maka anak akan memikirkan berulang-ulang dan akhirnya mengingatnya, (Novi Mulyani, 2016). Anak akan lebih mudah untuk memahami dan mengenal huruf serta menyusun nya menjadi sebuah kalimat karena media yang digunakan menarik. Kartu huruf yang digunakan pada permainan mempunyai warna yang sangat banyak sehingga anak tertarik dan lebih mudah bagi anak untuk mengingat suatu huruf yang menyusun kata ataupun kalmia tersebut (Ilhami et al., 2019).

3. Peningkatan Perkembangan Kosakata Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Setelah diberikannya perlakuan permainan tradisional *sompyo* telah diperoleh nilai rata-rata pada setiap indikator yaitu indikator memahami bahasa nilai awal yang didapatkan (*pretest*) sebesar 26 dan nilai *posttest* sebesar 38 terlihat adanya peningkatan sebesar 12 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Indikator mengungkapkan bahasa dengan nilai (*pretest*) 6 dan nilai (*posttest*) yaitu 13 terlihat adanya peningkatan sebesar 7 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*. Indikator keaksaraan dengan nilai (*pretest*) 20 dan nilai (*posttest*) yaitu 34 terlihat adanya peningkatan sebesar 14 dari sebelum melakukan permainan tradisional *sompyo*.

Berbagai peningkatan yang terjadi pada perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa setelah melakukan kegiatan permainan tradisional *sompyo*. Peningkatan yang pertama yaitu permainan tradisional *sompyo* dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang anak dimainkan dengan menyanyikan lagu permainan *sompyo* agar permainan menjadi lebih menarik dan menjadi seru.

Menurut Novi Mulyani (2016), permainan tradisional sering kali dilakukan secara berkelompok atau beramai-ramai. Ketika dilakukannya permainan tradisional secara berkelompok secara tidak langsung akan membuat anak lebih dapat mengontrol emosinya sehingga dapat timbul toleransi dan empat terhadap orang lain. Tidak hanya itu anak juga akan merasakan kenyamanan dan akan terbiasa dalam situasi berkelompok. Tidak hanya itu permainan tradisional sering dibarengi dengan nyanyian, bernyanyi memberikan banyak manfaat terhadap anak sebagai daya tari pada pembelajaran anak., dan meningkatkan motivasi anak khususnya pada pembendaharaan kosakata dan pemahaman mengenai makna apa yang telah diucapkan (Hashilah, 2019).

Permainan tradisional juga lebih memberikan kesempatan untuk bermain secara berkelompok kepada anak yang membuat permainan akan terasa lebih menyenangkan sebab dilakukan dengan banyak orang (Supriatna, & Purnomo 2019). Anak usia dini mengembangkan kosakata dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya, selain itu lingkungan memberikan pelajaran terhadap perbendaharaan kata yang dimiliki anak usia dini. Untuk mengembangkan penguasaan kosakata anak usia dini tidak dapat dilepaskan dengan penentuan kosakata apa saja yang sesuai dengan anak usia dini (Hurlock, 2001).

Peningkatan yang kedua yaitu itu permainan tradisional *sompyo* dapat membuat anak belajar untuk mengerti beberapa perintah secara bersamaan karena dalam permainan tradisional *sompyo* anak di tuntut untuk menjari huruf yang menjadi inisial kategori dalam permainan dan setelah itu menyebutkan jawaban dari inisial kategori huruf yang di dapatkan. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. Permainan tradisional membantu mengembangkan kecerdasan intelektualnya, sebab pada permainan tradisional akan menggali berbagai wawasan anak pada berbagai beragam pengetahuan. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak (Novi Mulyani, 2016).

Anak usia dini dapat mengembangkan kosakatanya dengan proses menyerap arti baru setelah mendengarkan percakapan. Anak dapat mencari cara dalam memperbaiki kesalahpahaman, serta dapat belajar menjadi pendengar yang baik, perselisihan dengan temannya dapat diselesaikan dengan kata-kata dan mereka dapat bermain bersama. Walaupun anak usia dini mempunyai kuantitas kosakata yang baik, kosakata anak sedikit tercampuri oleh kosakata bahasa daerah (Fika, 2020). Pada permainan tradisional *sompyo* anak juga akan dilatih untuk dapat memahami aturan dalam sebuah permainan anak akan di latih untuk mengerti aturan-aturan

dalam permainan, dimana kapan anak harus keluar dari area permainan dan kapan anak harus menjawab kata dari insial kategori permainan.

Peningkatan ketiga yaitu permainan tradisional *sompyo* membuat anak untuk lebih bisa dalam mengelompokkan gambar-gambar yang memiliki bunyi , huruf awalan yang sama, contoh nya huruf a pada kategori nama buah seperti a= apel, a= anggur, dan a= alpukat. Contoh tersebut menunjukkan huruf awalan yang sama tetapi buah yang berbeda. Selain itu permainan tradisional *sompyo* juga dapat menambah pembendahraan kosakata pada anak. Permainan tradisonal *sompyo* dapat mempengaruhi anak untuk lebih banyak mengenal bentuk dan symbol-simbol huruf secara jelas dan suara dari simbol huruf. Anak juga akan mengetahui benda-benda yang mempunyai bentuk huruf yang sesuai (Miranathacia, 2016).

Peningkatan keempat pelaksanaan permainan tradisional *sompyo* membuat anak lebih mengenal huruf- huruf abjad dan symbol-simbol yang dikenal. Pada tahap permainan anak akan mencari huruf yang jatuh pada kategori permainan, pemain akan meghitung berapa jumlah jari pemain yang lainnya menggunakan huruf abjad, contohnya jumlah jari pemain yang di hitung berjumlah 2 jari maka inisial kategori yang jatuh dalam permainan yaitu pada huruf b. Setelah itu anak akan mencari huruf b pada kartu huruf yang telah disediakan di tengah-tengah lingkaran. Setelah anak mendapatkan kartu huruf b maka anak akan mengangkat ke atas untuk menunjukkan serta menyebutkan huruf b, kemudian mulailah anak menyebutkan kategori benda ataupun nama yang berawalan huruf b. Sehingga anak dapat lebih megenal huruf dan simbol-simbol. Kartu huruf yang diletakkan di tengah-tengah pemain memudahkan anak untuk dapat mengingat awalan huruf dari kategori-kategori yang digunakan dalam permainan. anak yang dapat mengenal huruf dengan baik, juga cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik (Slamet Suyanto, 2005).

Manfaat dari kartu huruf menurut Maimunah Hasan (2009) antara lain, Dapat membaca dengan mudah, permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak,anak dalam kemampuan membacanya,Mengembangkan daya ingat otak kanan , karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan memperbanyak perbendaharaan kata.

Peningkatan yang kelima yaitu anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dimana sebelum anak memainkan permainan tradisional *sompyo* anak akan melakukan diskusi dan menyepakati kategori apa yang akan digunakan saat permainan seperti, nama buah, hewan, benda, dan nama orang. Sehingga dalam waktu melakukan diskusi anak akan menjawab pertanyaan mengenai kategori apa yang akan di pilih. Permainan tradisional dapat membantu untuk melatih kecakapan berfikir pada anak (Purwaningsih, 2006). Selain itu anak sudah dapat menjawab pertanyaan umum yang telah ditanyakan dari peneliti seperti pertanyaan, kegiatan apa yang anak lakukan sehari-hari, apakah anak pernah melihat atau mendengar nama-nama hewan seperti, dinosaurus, gajah, gurita, komodo dan seterusnya. Nama-nama buah seperti strowberry, kiwi, alvokat, dan seterusnya, pada saat melakukan permainan anak dapat mencurahkan pikiran, perasaan dan perhatian anak.

Oleh sebab itu anak akan belajar mengenali lingkungannya. pada anak usia dini, anak-anak telah dapat mempelajari dua jenis kosakata yaitu antara lain sebagai berikut: 1) Kosakata umum yaitu kosakata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan sebagai berikut: kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan. 2) Kosakata Khusus yaitu kata dengan arti spesifik yang hanya dapat digunakan dalam situasi tertentu, yaitu sebagai berikut: kosakata warna, kosakata jumlah, kosakata waktu, kosakata uang, kosakata ucapan populer, dan kosakata bahasa rahasia (Slamet Suyanto, 2005). Peneliti juga menanyakan benda-benda yang sering anak lihat atau temukan, Rahmawati (2013), mengemukakan bahwa pembendaharaan kata di

dapatkan dari pengalaman anak sendiri. Contohnya mengucapkan benda, merahnya menciumnya memakan dan meminumnya.

Adapun pengelompokan kata sebelum dan sesudah anak menggunakan permainan tradisional sompyo. Sebelum anak melakukan permainan tradisional sompyo kosakata atau pembendaharan kata anak sangat minim, dimana anak hanya mengetahui kata yang sering anak ucapkan dan yang dilihat anak saja. Banyak kata yang anak kurang ketahui dikarenakan tidak pernah melihat ataupun mendengarkan kata tersebut. Perkembangan kosakata anak meningkat setelah melakukan permainan tradisional sompyo, yang sebelumnya anak hanya dapat menjawab kategori permainan misalnya buah, anak hanya dapat menyebutkan 3-4 kata dari kategori tersebut. Dan setelah anak melakukan permainan tradisional sompyo anak sudah dapat menyebutkan 7-10 kategori nama buah yang jatuh dalam permainan. Begitupun dengan kategori-kategori lainnya yang digunakan dalam permainan. Contoh peningkatan kosakata anak sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional sompyo dengan beberapa contoh kategori, dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.8 Peningkatan Kosakata Anak pada Beberapa Contoh Kategori pada permainan.

Pengelompokan kosakata	Sebelum	Sesudah
Nama Buah dengan kategori huruf M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mangga 2. Mentimun 3. Melon 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manggis 2. Markisa 3. Mengkudu 4. Mahkota Dewa 5. menteng 6. Malaka 7. Melinjo 8. Maja 9. Mundu
Nama Hewan dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kambing 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kanguru

kategori huruf k	2. Kodok 3. Kucing	2. Kuda 3. Komodo 4. Kijang 5. kadal
Nama Benda dengan kategori huruf D	1. Dompok 2. Dasi 3. Dandang 4. Daster	1. Drum 2. Dayung 3. Dadu 4. Daun 5. Dos
Nama orang Dengan Kategori Huruf S	1. Surya 2. Salim 3. Syifa 4. Sarah 5. Sandi 6. Sasa	1. Syafira 2. Sakina 3. Septian 4. Saadam 5. Said 6. Safwan 7. Sadin 8. Safa 9. Serli 10. Sahid 11. Salsabila 12. Saiful 13. Sinta

Berdasarkan pemamparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional *sompyo* dapat meningkatkan perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data perolehan pengamatan menggunakan instrument observasi dengan 3 indikator dan 6 butir perilaku yang diamati. Pengolahan data hasil penelitian dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon* program *Output SPSS* versi 25. Hasil uji tes rangking bertanda *Wilcoxon* membuktikan bahwa terdapat perubahan yang dimana dapat dilihat dari nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Positif ranks dengan nilai $N=5$ yang berarti 5 sampel pada penelitian ini mengalami peningkatan dari hasil *pretes* ke *posttest*. Rata-rata peningkatan (*Mean ranks*) memiliki nilai sebesar 3.00 dan Sun of ranks (*Jumlah ranking positif*) sebesar 15.00. Nilai test sebesar 0 yang berarti tidak terdapat kesamaan nilai *pretest* dan *posttest* dari permainan tradisional *sompyo*. kemudian Berdasarkan hasil test analisis data pada uji test ranking bertanda Wilcoxon uji probilitas diperoleh dari nilai *Asymp sig (2-tailed)* Sebesar $p 0,043$ ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak H_a di terima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan ($p 0,043 < 0,05$) nilai kosakata anak sebelum perlakuan permainan tradisional *Sompyo* dengan setelah perlakuan permainan tradisional *Sompyo*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa adanya peningkatan permainan tradisional *sompyo* terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa :

1. Perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Sebelum melakukan aktivitas permainan tradisional *sompyo*, diperoleh nilai subjek terendah sebesar 9 dan nilai tertinggi subjek sebesar 13 oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 10,4.
2. Perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Sesudah melakukan aktivitas permainan tradisional *sompyo*, meningkat sehingga dapat diperoleh nilai subjek terendah sebesar 15 dan nilai tertinggi subjek sebesar 19 oleh karena itu nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 17.
3. Terdapat peningkatan yang dimunculkan pada aktivitas permainan tradisional *sompyo*, terhadap perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone Kec. Bajeng, Kab. Gowa. Peningkatan tersebut di lihat dengan melakukan uji signifikan menggunakan rumus tes rangking bertanda Wilcoxon dan diperoleh hasil uji hipotesis 0,043 yang menandakan $z < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “Peningkatan perkembangan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional *sompyo* di Cambaya Desa Bone Kecamatan. Bajeng, Kabupaten. Gowa. Oleh karena itu dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan penguasaan pembendaharaan kosakata anak untuk perkembangan kosakata, terdapat peningkatan kosakata anak sebelum dan sesudah dilakukannya permainan tradisional *Sompyo*.
2. Penguasaan kosakata anak memiliki peningkatan yang besar terhadap perkembangan kosakata. Kondisi anak setelah memainkan permainan tradisional *sompyo* membuat anak lebih banyak pembendaharaan kata dibanding dengan sebelum melakukan permainan tradisional *somyo*.
3. Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan bagi pendidik maupun orang tua dalam memberikan aktivitas yang lebih menarik dalam membantu mengembangkan perkembangan kosakata pada anak.
4. Pelestarian budaya bagi masyarakat sekitar untuk tetap menjaga dan melestarikan permainan-permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, M P. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Andang Ismail. 2006. *Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2005, *Psikologi Perkembangan* Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Diana Mutiah. 2013. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jogjakarta: Kanisius.
- [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=8e2dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=Diana+Mutiah,+Psikologi+Bermain+Anak+Usia+Dini,+Jogjakarta:+Kanisius+2013\)+Hal+7&ots=F_U1kmaqaz&sig=Ozqptgq3vefwmfcar_Mxgakl7mi](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=8e2dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=Diana+Mutiah,+Psikologi+Bermain+Anak+Usia+Dini,+Jogjakarta:+Kanisius+2013)+Hal+7&ots=F_U1kmaqaz&sig=Ozqptgq3vefwmfcar_Mxgakl7mi)
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I. 2010. "Pengaruh Bermain Melalui Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Berprestasi* Vol. 1 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan.
- <https://www.onlinejournal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>
- Fad, A. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Cif.
- Golden, J., Universitas, A., & Khaironi, M. 2017. *Pendidikan moral pada anak usia dini*.
- Gorys Keraf. 2009. *Diksi Dan Gaya Bahasa* Jakarta : Pt Gramedia.
- Gumita, D.S. 2018. "Pengaruh Media Big Book Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Arrusydah Kedaton Bandar Lampung" *Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung.
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. 2019. "Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak" *Volume 1 (hlm. 23-33)*. *Jurnal Keolahragaan*.
- Haerani nur Nur, H. 2013. *Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional*. *Volume 1 Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Hartati Sofia. 2005. "Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini". Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sosialbudaya/article/view/376>
- Hasan, Aliah B. Purwakania. 2006. *Psikologi Perkembangan Islami: Menyingkap Rentang Kehidupan Manusia Dari Prakelahiran Hingga Pascakematian*, Edisi 1, Jakarta, Pt Rajagrafindo Persada.

- Hashila, Y. 2019. "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Di Kelompok B Di Tk Khazanah Kids School Kota Sepang Raya Bandar Lampung" Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.
- Hendra Sofyan. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*, Jakarta: Infomedika.
<https://Repository.Unja.Ac.Id/11863/>
- Hurlock, E. B. 2002. *Psikologi Perkembangan* Terj. Istiwidiyanti Dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
[Http://103.114.35.30/Index.Php/Pedagogi/Article/View/3377](http://103.114.35.30/Index.Php/Pedagogi/Article/View/3377)
- Ibnu, S., Moehnilabib, M., Mukhadis, A., Suparno., Rofi'udin, A. & Sukarnyana, I. W. 2003. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* Malang: Um Press.
- Imam Jalaluddin Al-Mahally dan Imam Jalaluddin As-Suyuti. 1990. Terjemahan Tafsir Jalalain Surat Al-A'raf- Surat Al-Isra', Bandung: Sinar Baru.
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. 2019. "Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2 (hlm 101-108). Cakrawala Dini.
<https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Cakrawaladini/Article/Viewfile/19866/10622>
- Jaedun, A. 2011. *Metodologi penelitian eksperimen*. Fakultas Teknik UN.
- Jalal, F. 2003. *Perluasan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini*. Buletin Padu, Agustus.
- Keraf, Gorys. 2010. *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Widiasatya.
- Khaironi, M. 2017. "Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Golden Age*, Volume 1 (hlm 1-15). Hamzanwadi.
[Http://EJournal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Jga/Article/Download/479/388](http://EJournal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Jga/Article/Download/479/388)
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. 2011. "Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini" *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 (hlm 1). PAUDIA:
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta: Pedagogia.
[Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur._Pgk/197706112001122-Euis_Kurniati/Pedagogia.Pdf](http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur._Pgk/197706112001122-Euis_Kurniati/Pedagogia.Pdf)
- Madyawati. 2014. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta : Prenada Group.
- Manurung, R. T. 2014. Pemerolehan Bahasa Pada Anak 4-5 Tahun Dengan Stimulasi Games Edukasi. *Jurnal Kajian Bahasa* Volume 2 (hlm 80-93) Ranah: Maranatha.

[Http://Repository.Maranatha.Edu/21167/](http://Repository.Maranatha.Edu/21167/)

- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan Dan Pengembanagan Anak Usia Tman Kanak-Kanak* Jakarta : Grasindo.
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak Cet Ke-2* Jakarta: Pt Asdi Mahasatya.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Paud*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Mutiah,D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* Yogyakarta:Divya Press.
- Poerdarminto Wjs., 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pn Balai Pustaka
- Priyanto, A. 2014. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain" Volume 2 Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif.
- Priyanto, Duwi. 2010. *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Degan Spss*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwaningsih, E. 2006. "Permainan Tradisional AnakSalah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan." Volume 1 (hlm 40-46). Jentra Jurnal Sejarah Dan Budaya.
[Http://Media.Sabda.Org/Kios/Dvd Alkitab-Aksara-Jawa/09_Bonus/Pdf Teks Lain/Buku Jurnal Jantra-Sejarah Dan Budaya Jawa.Pdf#Page=44](http://Media.Sabda.Org/Kios/Dvd_Alkitab-Aksara-Jawa/09_Bonus/Pdf_Teks_Lain/Buku_Jurnal_Jantra-Sejarah_Dan_Budaya_Jawa.Pdf#Page=44)
- Putra, A. Y., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. 2018. "Pengaruh Pemberian Stimulasi Oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Toddler Di Paud Asparaga Malang" Volume 1. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan.
[Https://Publikasi.Unitri.Ac.Id/Index.Php/Fikes/Article/View/828](https://Publikasi.Unitri.Ac.Id/Index.Php/Fikes/Article/View/828)
- Rahmawati, N. 2014. Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putera Harapan Surabaya. Jurnal Paud Teratai Volume 1. Surabaya.
- Riduwan. 2004. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*, Cetakan Pertama, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Bandung:Kencana Prenada Group.
- Saat, Sulaiman & Mania, Sitti. 2018. *Pengantar Metode Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Makassar: Sibuku
- Semiawan, C. R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar (Rev)*. Jakarta: Indeks.

- Slattery, M. dan J. Willis. 2001. *English for Primary Teachers*. Oxford: Oxford University Press
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soedjito. 2006. *Terampil Menggunakan Kosakata Bahasa Indonesia*. Sidoarjo: Pt. Alfath Putra
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. 2019. "Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini" Volume 1 (hlm 265-273). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi:
<https://Obsesi.Or.Id/Index.Php/Obsesi/Article/View/160>
- Subagiyo, Heru. 2016. *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Yogyakarta: P4tk Seni Dan Budaya Yogyakarta.
- Subagio, Heru. 2015. *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Yogyakarta: P4tk Seni Dan Budaya Yogyakarta.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pt Rajagrafindo.
- Sudaryono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*. Edisi 2. Cetakan 3. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Theresia Alit. 2013. *Manfaat Permainan Tradisional Bagi Perkembangan Anak*.
- Wahyuningsih, S. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Wardani, D. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.
- Watini, S. 2019. Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia Dini. Volume 1 (hlm 82-90). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Jurnal Obsesi*.
[Http://Obsesi.Or.Id/Index.Php/Obsesi/Article/View/111](http://Obsesi.Or.Id/Index.Php/Obsesi/Article/View/111)
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. 2020. "Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini" Volume 2 (hlm 52-63). *Journal Of Early Childhood Education And Development Jeced*.
[Http://Jurnalftk.Uinsby.Ac.Id/Index.Php/Jced/Article/View/567](http://Jurnalftk.Uinsby.Ac.Id/Index.Php/Jced/Article/View/567)

- Wiyani, A.N 2015. *Manajemen Paud Bermutu* .Yogyakarta : Gava Media.
- Yogatama, A. 2011. “Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 3 Tahun Ditinjau Dari Sudut Pandang Morfosintaksis” Volume 1 (hlm 66-77). *Lensa: jurnal Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*.
- <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/lensa/article/view/175>
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.
- Yunus Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.



LAMPIRAN

4. Instrumen Penelitian

a. Pretest

Nama: *Rahma*

Pretest

Penilaian 3.3 Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Tabel Instrumen

Indikator	Capaian Yang Diukur	Perkembangan				Keterangan
		Bb	Mb	Bsh	Bsb	
1. Memhami bahasa	1.1 Mengerti bebrapa perintah secara bersamaan.		✓			
	1.2 Mengulang kalimat Yang Lebih Kompleks.		✓			
	1.3 Memahami aturan dalam suatu permainan.		✓			
2. Mengungkap- kan bahasa	2.1 Menyebutkan Kelompok Gambar Yang Memiliki Bunyi Yang Sama.		✓			
3. Keaksaraan	3.1 Menyebutkan Simbol-Symbol Huruf Yang Dikenal.			✓		
	3.2 Menyebutkan Kelompok Gambar Yang Memiliki Bunyi/Huruf Awal Yang Sama.		✓			

10-12-13

Keterangan :

Bb : Belum berkembang

Mb : Masih berkembang

Bsh : Berkembang sesuai harapan

Bsb : Berkembang sangat baik

Diadaptasi dari Lembar Pengamatan Penilaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang disusun oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014.

b. Posttest

Nama: Rahma

Posttest

Penilaian 3.3 Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Tabel Instrumen

Indikator	Capaian Yang Diukur	Perkembangan				Keterangan
		Bb	Mb	Bsh	Bsb	
1. Memhami bahasa	1.1 Mengerti bebrapa perintah secara bersamaan.			✓		
	1.2 Mengulang kalimat Yang Lebih Kompleks.		✓			
	1.3 Memahami aturan dalam suatu permainan.			✓		
2. Mengungkap-kan bahasa	2.1 Menyebutkan Kelompok Gambar Yang Memiliki Bunyi Yang Sama.			✓		
3. Keaksaraan	3.1 Menyebutkan Simbol-Symbol Huruf Yang Dikenal.			✓	✓	
	3.2 Menyebutkan Kelompok Gambar Yang Memiliki Bunyi/Huruf Awal Yang Sama.				✓	

Keterangan :

Bb : Belum berkembang

Mb : Masih berkembang

Bsh : Berkembang sesuai harapan

Bsb : Berkembang sangat baik

Diadaptasi dari Lembar Pengamatan Penilaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang disusun oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014.

c. Wilcoxon Signed Rank Tes

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	5 ^b	3.00	15.00
	Ties	0 ^c		
	Total	5		

Test Statistics^a

Post-Test - Pre-Test	
Test	
Z	-2.023 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.043

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

d. Nilai Pretest dan Posttest

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Erlangga	9	16
2	Fadil	10	17
3	Aswar	10	18
4	Rahma	13	19
5	Mutmainnah	10	15

Hasil Penilaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum diberikan perlakuan (Pretest)

No	Nama Anak	No Butir						Jumlah
		1			2	3		
		1.1	1.2	1.3	2.1	3.1	3.2	
1	Erlangga	2	1	2	1	2	1	9
2	Fadil	2	1	2	1	2	2	10
3	Aswar	2	1	2	1	2	2	10
4	Rahma	2	2	2	2	3	2	13
5	Mutmainnah	2	1	2	1	2	2	10
Jumlah		10	6	10	6	11	9	52
Total		26			6	20		52
Rata-rata		8,6			6	10		10,4

**Hasil Penilaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Setelah
diberikan perlakuan (Posttest)**

No	Nama Anak	No Butir						Jumlah
		1			2	3		
		1.1	1.2	1.3	2.1	3.1	3.2	
1	Erlangga	3	2	3	2	3	3	16
2	Fadil	2	2	3	3	4	3	17
3	Aswar	3	2	3	3	4	3	18
4	Rahma	3	2	3	3	4	4	19
5	Mutmainnah	2	2	3	2	3	3	15
Jumlah		13	10	15	13	18	16	85
Total		38			13	34		85
Rata-rata		12,6			13	17		17





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Kampus II: Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36, Gowa, Telp. (0411) 862862
 Halo UIN Alauddin: 1500363, Fax. 0411-8221400, Email: ftk@uin-alauddin.ac.id, Website: ftk.uin-alauddin.ac.id

Nomor : B-2043/UN.06/FTK/PP.00.9/05/2021

Gowa, 27 Mei 2021

Sifat : Biasa

Lamp. : 1 (satu) Rangkap Draft Skripsi

Hal : *Permohonan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi*

Kepada Yth.

Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan

C.q. Kepala UPT P2T BKPM D Provinsi Sulawesi Selatan

Di Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa(i) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan identitas di bawah ini:

Nama : Azizah Aliyah
 NIM : 20900117008
 Semester/T.A. : VIII (Delapan)/T.A. 2020-2021
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pend. Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Alamat : Cambaya, Desa Bone, Kec. Bajeng, Kab. Gowa

bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul skripsi: **Pengaruh Permainan Tradisional Sompjo terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di Lingkungan Cambaya Desa Bone Kec. Bajeng, Kab. Gowa.**

Dengan Dosen Pembimbing:

1. Eka Damayanti, S.Psi., MA.
2. Umi Kusyairy, S.Psi., MA.

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa(i) tersebut dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di **Lingkungan Cambaya, Desa Bone, Kec. Bajeng, Kab. Gowa** dari tanggal **01 Juni 2021 s.d. 01 Agustus 2021**.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I.

Rektor

Dekan



Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I.

NIP. 197810112005011006

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar (sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 4 Juni 2021

Kepada Yth.

Nomor : 503/471/DPM-PTSP/PENELITIAN/VI/2021
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Lingkungan Cambaya Kec. Bajeng

di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 15076/S.01/PTSP/2021 tanggal 27 Mei 2021 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **AZIZAH ALIYAH**
Tempat/Tanggal Lahir : Sungguminasa / 10 Maret 2000
Nomor Pokok : 20900117008
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : PIAUD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Cambaya

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN KOSAKATA ANAKUSIA 5-6 TAHUN DI LINGKUNGAN CAMBAYA DESA BONE KEC. BAJENG KAB. GOWA"**

Selama : 1 Juni 2021 s/d 1 Agustus 2021
Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghormati adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh :
a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth:

- 1 Bupati Gowa (Sebagai Laporan)
- 2 Camat Bajeng
- 3 Kepala Desa Bone
- 4 Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar di Makassar;
- 5 Yang bersangkutan
- 6 Peringgal

DOKUMENTASI

5. Memulai permainan Tradisional *Sompyo* dengan Bernyanyi dan Bertepuk tangan



6. Menghitung jaridengan huruf untuk mendapatkan inisial kategori dalam permainan



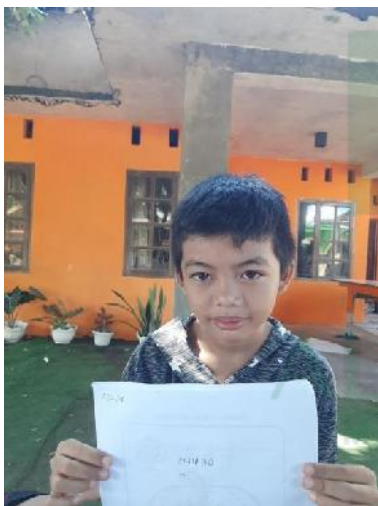
7. Menjawab kategori dari inisial huruf yang telah terpilih

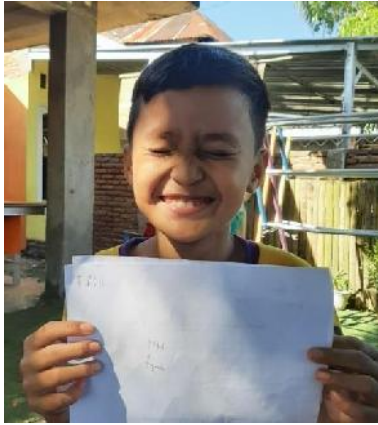


8. Menulis skor yang telah didapatkan dari hasil menjawab kategori dalam permainan.



9. Lembar hasil skor yang telah didapatkan.





RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Azizah Aliyah, lahir pada tanggal 10 Maret 2000 di Sungguminasa, Gowa, Sulawesi Selatan. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Nasir dan Ibu Sahrawani.

Penulis menempuh jenjang pendidikan sejak usia 5 tahun dan mulai bersekolah di Taman Kanak-kanak Aisyah jatia limbung selama 2 tahun dan lulus tahun 2005, menempuh Sekolah Dasar MIS Tama'lang dan Lulus tahun 2011, menempuh Sekolah Menengah Pertama di MTS Pesantren Modern Tarbiyah Takalar dan Lulus tahun 2014, menempuh Sekolah Menengah atas di MA Pesantren Modern Tarbiyah Takalar dan Lulus tahun 2017. Kemudian menempuh Jenjang Pendidikan di Perguruan Tinggi UIN Alauddin Makassar pada tahun 2017 dengan mengambil jurusan Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan penulisan skripsi ini.

Penulis telah memasuki organisasi selama melaksanakan Pendidikan perkuliahan yaitu Ketua HMJ Bidang Penelitian dan Pengembangan periode (2020-2021). Berkat rahmat dan pertolongan dari Allah SWT, disertai dengan do'a, usaha dan dukungan dari orang tua dan keluarga dalam menjalani pendidikan hingga akhir penyusunan skripsi di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yakni skripsi dengan judul “ Peningkatan perkembangan kosakata anak melalui permainan tradisional *sompyo* pada anak usia 5-6 tahun di Cambaya Desa Bone, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa”.