

Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Cerita Menggunakan Media Permainan Tradisional

Nurul Mazyatul Hasanah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: mazyazio66@gmail.com

Abstract

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-perlahan mennggeser keberadaan permainan tradisional. Sekarang ini jarang sekali kita melihat anak-anak memainkan permainan tradisional seperti telepon bambu, kelereng dan petak umpet. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara online di komputer maupun di gadget. Adapun permasalahan yang ada di atas, bahwa kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui cerita menggunakan media permainan tradisional. Teknik yang dipakai dalam penulisan ini adalah kajian pustaka. Hasil kajian pustaka yang telah dikaji bahwa kecerdasan linguistik anak bisa dikembangkan melalui cerita. Dimana cerita tersebut di aplikasikan pada permainan tradisional meliputi telepon bambu, kelereng dan petak umpet. Adapun permainan tradisional tersebut dapat memberi manfaat melatih keterampilan komunikasi anak dan mengenalkan anak pada salah satu jenis alat komunikasi karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Ketika bermain bersama, anak-anak menjalin komunikasi, saling bercerita.

Keywords: *Kecerdasan Linguistik, Cerita Dan Permainan Tradisional.*

Pendahuluan

Kecerdasan majemuk ditemukan oleh Howard Gardner, seorang ahli saraf dan psikolog terkemuka dari sekolah kedokteran Baston dan juga dari sekolah pendidikan Harvard pada 1983. Ketika itu, Gardner merupakan *Co-Direction* pada *Project Zero*, sebuah kelompok riset di Harvard Graduate School of Education. Dari proyek penelitian inilah Gardner menemukan kejerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*). Pada awalnya kecerdasan ini hanya terdiri dari tujuh jenis kecerdasan. Kemudian, penelitian dilanjutkan dan ditemukan dua jenis kecerdasan lagi sehingga jumlahnya menjadi sembilan. Adapun kesembilan jenis kecerdasan yang dimaksud salah satunya adalah kecerdasan linguistik.

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata seperti bicara, membaca, bercerita dan menulis (Suyadi, 2014: 126). Kecerdasan dimiliki oleh anak-anak yang gemar membaca atau bercerita sehingga untuk mengembangkan kecerdasan kebahasaan anak-anak tersebut perlu diberi rangsangan dengan diajak membaca dan mengungkapkannya (Mulyasa,

2017: 30). Dalam konteks dan situasi bagaimanapun, orang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu menggunakan seluruh metode ceramah dengan baik. Ia bisa membawakan orasi ilmiah dengan sangat mengagumkan. Disisi lain, ia juga piawai membawakan puisi, kisah, cerita dan lain sebagainya secara serempak, dialogis, dinamis dan interaktif. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Sedangkan dalam penyampaianya diperlukan media, yaitu perantara yang diperlukan dalam suatu aktivitas tertentu, agar berjalan secara efektif dan efisien (T. Handayu, 2001: 143). Banyak media yang diterapkan dalam bercerita salah satunya melalui permainan tradisional.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui permainan, anak mempelajari berbagai keterampilan motorik, bersosialisasi, sekaligus memperoleh kesenangan dan hiburan. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam kegembiraan bermain, bertualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak juga tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak.

Setiap zaman menghadirkan warna kehidupan tersendiri yang berbeda dengan zaman lampau dan masa sesudahnya. Begitupun dengan kehidupan anak. Anak-anak memiliki warna kehidupan yang berbeda disetiap zamanya. Kini, anak-anak di perkotaan yang tinggal di perumahan-perumahan yang bukan perkampungan, sudah sangat asing dengan berbagai permainan tradisional dan tembang-tembang dolanan anak. Sebagaimana berbagai hal yang bernuansa tradisional lainnya, seperti bahasa daerah, kesenian tradisional, makanan tradisional dan tembang dolanan anak pun telah sedemikian tergerus oleh arus modernisasi.

Jauh sebelum Howard Gardner memperkenalkan teori kecerdasan majemuk atau dikenal sebagai multiple intelligence, leluhur bangsa ini telah sedemikian mengerti betapa ada sejumlah aspek atau potensi dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Bukti kearifan dan pengertian generasi terdahulu terhadap kebutuhan anak-anak akan permainan sekaligus media pembelajaran untuk mengoptimalkan berbagai potensi kecerdasan dalam diri mereka terlihat nyata pada beragam permainan yang tercipta.

Faktanya, jika ditelisik lebih mendalam, beragam permainan tradisional memang mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai jenis kecerdasan anak salah satunya di kecerdasan linguistik. Jikapermainan tradisional tidak ada lagi, anak-anak pun tidak mungkin dapat merasakan manfaatnya yang sungguh dahsyat bagi perkembangan mereka. Oleh karena itu, menjadi kewajiban setiap warga bangsa ini, orangtua, guru, dan elemen masyarakat lainnya untuk terlibat dalam berbagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional demi lestariannya sebuah warisan yang tiada ternilai harganya (Keen Achroni, 2012: 5-9). Banyak faktor yang mempengaruhi keadaan tersebut, maka penulis menerapkan pengembangan kecerdasan linguistik anak usia dini melalui cerita menggunakan media permainan tradisional. Supaya terciptanya generasi yang unggul karena seluruh potensinya dapat berkembang secara optimal melalui permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Kecerdasan Linguistik

Menurut Howard Gardner, kecerdasan adalah kecakapan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Kecakapan untuk mengembangkan masalah baru untuk dipecahkan. Kecakapan untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang bermanfaat di dalam kehidupannya. Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melihat suatu masalah, lalu menyelesaikan masalah tersebut, atau kemampuan untuk membuat sesuatu yang dapat berguna bagi orang lain. Kecerdasan tidak hanya dilihat dari nilai yang diperoleh seseorang. Pengertian linguistik adalah ilmu bahasa. Bahasa adalah kata atau kalimat yang digunakan untuk menghubungkan bagian ujaran. Menurut Jan Van der Putten bahasa adalah sebagai alat komunikasi yang terdiri dari kata-kata dan diatur oleh suatu perangkat dan

konvensi serta diidentifikasi oleh suatu kelompok pengguna di suatu wilayah geografis yang merujuk kepada penggunaannya sendiri (Rina Roudhotul Jannah, dkk, 2018: 2).

Konsep Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata, yaitu kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, ritme, dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi. Linguistik merupakan faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari Allah SWT, yang dengan-Nya manusia dapat mengenal atau memahami dirinya, sesama manusia, alam dan penciptannya serta mampu memposisikan dirinya sebagai makhluk berbudaya dan mengembangkan budayanya.

Bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Sebagai alat yang sangat penting, bahasa memiliki fungsi yang signifikan bagi manusia. Paling tidak, ada dua fungsi bahasa. Pertama, bahasa sebagai sarana dan pembangkit dan pembangun hubungan yang memperluas pikiran seseorang sehingga kehidupan mentalnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari mental kehidupan kelompok. Kedua, bahasa sebagai sarana yang mempengaruhi kepribadian. Salah satu kecerdasan dalam *multiple intelegence* yang dikemukakan oleh Howard Gardner adalah kecerdasan berbahasa verbal-linguistik (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, dan tulisan). Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan para jurnalis, juru cerita, penyair dan pengacara.

Menurut Campbell dan Dickinson, tujuan pengembangan kecerdasan linguistik adalah sebagai berikut: agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, memiliki kemampuan bahasa anak untuk meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberi penjelasan dan mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.

Gardner mengungkapkan bahwa daerah spesifik dari otak manusia bertanggung jawab untuk menghasilkan kalimat yang benar secara tata bahasa. Seorang yang mengalami kerusakan otak di daerah tersebut dapat memahami kata-kata dan kalimat cukup baik, tetapi mengalami kesulitan dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat kecuali dalam bentuk yang paling sederhana.

Lingkungan yang selalu berkomunikasi dengan baik akan membantu kecerdasan linguistik. Dengan demikian, lingkungan harus memperkenalkan bahasa-bahasa yang baik sesuai tingkat perkembangan usia anak. Untuk itu, penciptaan strategi yang tepat untuk pengembangan kecerdasan linguistik sangat dibutuhkan untuk membantu anak-anak yang cerdas dalam linguistik.

Fokus perkembangan linguistik menurut Mukhtar Latif, dkk dalam buku *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan mendengar: memahami cerita, mengerti maksud percakapan, menangkap arti perintah, penguasaan kosakata, menangkap makna puisi.
2. *Receptive Language* atau bahasa yang dapat dipahami.
3. *Expressive Language* atau bahasa yang diucapkan atau yang ditampilkan, mampu berbicara (artikulasi, intonasi, dan sebagainya) dengan baik, dapat menyampaikan gagasan atau berdiskusi atau berdebat, mengulang hafalan, wawancara dan lain sebagainya.
4. Menulis: mampu mengungkapkan gagasan atau ide dalam bentuk tulisan atau mengekspresikan sesuatu dalam bentuk tulisan atau mampu memilih dan merangkai kata sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

5. Membaca: memahami bacaan, mengerti arti kata-kata atau ungkapan yang digunakan atau menangkap pesan utama bacaan atau membaca dengan kecepatan yang baik (Rina Roudhotul Jannah, dkk, 2018: 3-5).

Ada beberapa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik antara lain sebagai berikut:

- a. Mudah mempelajari bahasa percakapan.
- b. Suka berbicara di depan orang banyak, misalkan membawakan acara, pidato, dan bercerita.
- c. Sering menceritakan ulang informasi yang diperoleh dari berbagai media.
- d. Suka menulis, (artikel, cerita, diari, puisi dan sebagainya).
- e. Suka berdiskusi dan memberikan tanggapan saat mendengarkan pembicara orang lain.
- f. Menyukai seni sastra, seperti puisi, prosa, deklamasi.
- g. Menyukai seni peran dalam drama, komedi, opera.
- h. Sering menyelipkan humor dalam percakapan atau tulisan.

Segala potensi anak usia dini akan terasah dengan baik apabila dikembangkan dengan strategi-strategi yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan yang dimiliki dapat dikembangkan. Beberapa upaya untuk memaksimalkan kecerdasan linguistik dapat dilakukan dengan cara memberikan pengalaman yang luas terhadap anak, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan bahasa anak.

Pandai berbahasa tidak hanya berarti menguasai banyak bahasa melainkan si anak mempunyai kemampuan dalam mengolah bahasa. Hal ini penting untuk mengajarkan bahasa ibu terlebih dahulu karena hal itu akan mendorong logika berpikir si anak. Tidak semua anak cerdas dalam berbahasa. Jika anak belum siap menerima multibahasa maka jangan memberikannya. Bila guru dan orangtua menjejalkan anak dengan beragam bahasa, hasilnya anak akan mengalami kebingungan bahasa. Stimulus dari lingkungannya akan mempengaruhi kemampuan otak si anak dan pada akhirnya akan bermuara pada keterampilan anak dalam mengolah kata-kata dan berbicara. Biasanya, kurangnya kemampuan berbahasa pada anak terjadi apabila sejak kecil anak jarang diajak berkomunikasi. Kecerdasan bahasa ini dapat di stimulasi dengan mengajak anak berkomunikasi atau berbicara sehingga anak mampu menyampaikan isyarat, harapan atau keinginannya (Rina Roudhotul Jannah, dkk, 2018: 10-11).

Metode cerita

Metode cerita ialah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik. Peristiwa atau kejadian tersebut disampaikan kepada peserta didik melalui tutur kata, ungkapan dan mimik wajah yang unik. Pendapat lain menyebutkan metode bercerita merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknik guru bercerita tentang suatu legenda, dongeng, mitos, atau suatu kisah yang di dalamnya diselipkan pesan-pesan moral atau intelektual tertentu. Cerita atau yang disebut dalam Islam *qashash* (kisah) merupakan metode pendidikan dan pengajaran Islam melalui kisah-kisah peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu. Metode kisah ini sangat erat kaitannya dengan metode *al-ibrah*, yaitu merenungkan dan memikirkan kejadian-kejadian yang ada. Karena umumnya yang direnungkan dan difikirkan adalah kejadian-kejadian peristiwa yang terjadi dalam kisah-kisah masa lalu, maka kedua metode ini digabungkan menjadi satu (Mahmud Arif, dkk, 2012: 75). Selanjutnya, Quraish Shihab dalam tafsirnya menjelaskan bahwa kisah adalah menyampaikan peristiwa faktual atau imajinatif sesuai dengan kronologis kejadiannya. Jadi, metode bercerita merupakan salah satu bentuk menyampaikan pesan-pesan materi kepada peserta didik melalui kisah-kisah masa lalu yang mengandung nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan (Muhammad Fadillah, 2012:172).

Bercerita adalah praktik interaksi sosial yang mudah karena merupakan budaya manusia yang paling purba. Hampir setiap orang dapat melakukannya secara turun-temurun. Orang dewasa dapat bercerita dengan membacakan buku dan bahan bacaan lain. Apabila bacaan tidak

tersedia, sumber cerita dapat berupa pengalaman sehari-hari, pengalaman masa kecil orang dewasa, atau cerita rakyat yang begitu banyak tersedia di sekeliling kita. Kegiatan bercerita mungkin merupakan kegiatan yang sederhana, tetapi memiliki manfaat sangat besar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menanamkan nilai-nilai kepada anak.
Anak dapat memetik hikmah berupa nilai moral yang terkandung dalam sikap dan tindakan tokoh cerita.
- 2) Mengenalkan anak untuk mengenali kekayaan budaya dan akar jati dirinya.
Cerita dongeng umumnya berasal dari kekayaan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita ini mengandung kearifan lokal, juga nama tokoh dan nama tempat yang di padukan dengan dongeng. Muatan ini menambah wawasan anak tentang budaya dan tempat mereka dibesarkan.
- 3) Meningkatkan kecakapan komunikasi verbal.
Ketika mendengarkan cerita dan tokoh kesukaannya, anak akan sulit menahan diri untuk tidak merespons cerita. Berpikir, berkomentar, dan menjawab pertanyaan tentang cerita meningkatkan kecakapan komunikasi verbal anak.
- 4) Meningkatkan kemampuan menyimak.
Cerita yang menarik akan membuat anak memusatkan perhatiannya selama beberapa waktu. Keingintahuan terhadap akhir cerita akan memampukan anak untuk duduk tenang dan menyimak cerita.
- 5) Meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi.
Latar cerita terjadi di tempat yang biasanya berjarak dari dunia anak, taman, hutan, atau negeri dongeng. Mendengarkan dongeng yang berlatar tempat-tempat ini akan membawa anak berkelana menjelajahi tempat-tempat yang jauh.
- 6) Media untuk mengasah ingatan.
Cerita memiliki beberapa elemen, diantaranya tokoh, latar, dan alur. Untuk memahami isi cerita, anak perlu mengingat elemen-elemen tersebut. Kemampuan mengingat ini melatih kerja otak anak.
- 7) Meluaskan cakrawala pengetahuan anak.
Dengan mendengarkan cerita, anak meluaskan wawasannya terhadap latar tempat, waktu, dan kejadian yang berada di luar jangkauan pengetahuannya sehari-hari. Anakpun mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang terjadi di tempat lain dan waktu yang lain.
- 8) Meningkatkan kecakapan literasi visual.
Dengan mengamati gambar pada buku yang dibacakan, anak akan memahami gambar sebagai simbol komunikasi yang penting dalam menyampaikan makna, terutama menjelaskan alur cerita. Anak juga akan mengembangkan apresiasi mereka terhadap variasi dan komposisi warna, bentuk, dan penataan gambar.
- 9) Meningkatkan kesadaran alfabetik dan fonologi.
Tak hanya gambar, narasi dalam buku menjadi simbol yang mengantarkan anak kepada makna cerita dari buku, orang dewasa memperkenalkan bentuk kata-kata dan bunyinya. Kegiatan ini anak mampu menghubungkan bentuk kata dan bunyi, kemudian meningkatkan kesadaran alfabetik dan fonologi anak.
- 10) Meningkatkan pembendaharaan kosakata.
Cerita lisan dan cerita dari buku memiliki perbendaharaan kosakata yang lebih kaya dibandingkan kata yang digunakan anak dalam percakapan sehari-hari. Apabila dibacakan cerita sesering mungkin, pengetahuan anak tentang kata akan bertambah.
- 11) Menyiapkan anak untuk kegiatan akademik, khususnya sekolah formal.
Rentang konsentrasi anak, kemampuan menyimak, kesadaran alfabetik dan fonologi serta perbendaharaan kosakata adalah beberapa kemampuan penting yang diperlukan

seseorang anak untuk memasuki pendidikan formal. Anak yang sering dibacakan buku dan mendengarkan cerita akan lebih siap untuk mengikuti kegiatan literasi di sekolah.

- 12) Menjalinkan komunikasi anak dengan orang di sekitarnya.
Saat mendengarkan cerita, anak menanggapi cerita bersama-sama dengan temannya dan orang dewasa yang membacakan cerita. Anakpun akan belajar untuk menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan orang lain, serta memperhatikan etika dalam berinteraksi agar dapat diterima oleh lingkungannya.
- 13) Membantu anak untuk mengatasi permasalahannya.
Anak dapat belajar dari tokoh-tokoh cerita dalam mengatasi permasalahannya dalam cerita. Orang tua dan guru dapat memilih cerita-cerita yang terkait dengan permasalahan keseharian anak usia dini.
- 14) Meningkatkan keintiman dan kedekatan antara anak dan orang dewasa.
Ketika dibacakan buku atau mendengarkan cerita, anak akan menyaksikan mimik wajah dan gestur tubuh orang dewasa yang jenaka, menyenangkan, dan menenangkan. Mereka akan mengembangkan rasa percaya dan senang kepada orang dewasa tersebut. Hal ini akan menjalin kedekatan emosional.
- 15) Menumbuhkan rasa nyaman dan percaya diri bagi anak.
Apabila mereka percaya kepada orang dewasa, anak pun akan merasa nyaman dan tenang. Kenyamanan dan rasa percaya ini merupakan fondasi bagi anak untuk menumbuhkan sikap-sikap positif dan karakter baik yang lain.
- 16) Menumbuhkan empati dan kecerdasan emosional anak.
Saat dibacakan buku atau mendengarkan cerita, anak akan belajar untuk mengembangkan empati terhadap tokoh cerita. Perhatian dan sikap empatik kepada orang lain akan menumbuhkan kepekaan hati dan kecerdasan emosional anak (Sofie Dewayani dan Roosie Setiawan, 2018:67-69).

Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Diana Mutiah, 2010: 91). Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain berbagai benda di sekitarnya dilakukan dengan senang hati (gembira) atas inisiatif sendiri menggunakan daya khayal (imajinasi) menggunakan panca indra serta seluruh anggota tubuhnya. Bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Novan Ardi Wiyani, 2016: 150).

Seiring bertambahnya usia, anak-anak memainkan permainan-permainan yang makin kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin beragam. Mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerja sama tim (Keen Achroni, 2012: 15). Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Bermain Untuk Mengembangkan Multiple Intelligences Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi: aspek kognisi, sosial emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999).

Adapun aspek-aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, antara lain:

- a. Bermain untuk Pengembangan Kognitif Anak
 - (1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredekamp & Coople, 1997). Pengetahuan tentang sekolah, misalnya dibangun anak lewat informasi yang di dengarnya dari orang lain (termasuk teman sebaya), mengamati bangunan sekolah, maka hal itu akan diolahnya sehingga membentuk konsep yang semakin lama semakin sempurna.
 - (2) Bermain membantu anak mengembangkan kemauan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Vygotsky menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak. Makna dan objek masih berbau menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain dan memecahkan masalah. Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literasi, serta berpikir logika-matematis (Hoorn, *et al*, 1999).
 - (3) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya.
- b. Bermain Untuk Pengembangan Sosial-Emosional
 - (1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain pasti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain dokter-dokteran, misalnya harus berpikir di mana ruang dokter, apa yang digunakan sebagai stetoskop, anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain, menurut Catron dan Allen (1999), anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.
 - (2) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Menurut Ctron dan Allen (1999), bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal sebagai berikut: a. interaksi sosial yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik. b. Kerjasama yakni interaksi saling membantu, berbagi dan pola bergiliran. c. Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.
 - (3) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Suatu studi melaporkan adanya reaksi sekelompok anak setelah menyaksikan kecelakaan di taman bermain dan mendeskripsikan bagaimana melampiaskan tekanan itu melalui bermain (Brown, dkk. Dalam Brewer, 1995). Barnett (dalam Brewer, 1995) menemukan anak-anak yang ketakutan akan berkurang rasa takutnya setelah mereka mengekspresikan ketakutannya itu ke dalam bermain.
- c. Bermain Untuk Pengembangan Motorik
 - (1) Melalui bermain, dapat mengontrol gerak motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat dan melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau berputar dan beralih respon untuk irama.

- (2) Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain, anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti, menjahit, menata *puzzle*, memaku paku ke papan dan mengecat.
- d. Bermain Untuk Pengembangan Bahasa/ Komunikasi
 - (1) Bermain membantu anak meningkatkan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Terlebih dalam bermain peran. Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Bahkan bermain peran memiliki andil yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak (Bredenkamp & Copple, 1999).
 - (2) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua (Heat, 1983 dalam Bredenkamp & Copple, 1999), karena pada saat bermain anak-anak mempraktikkan serpihan-serpihan bahasa lain. Seperti "Halo apa kabar kamu?" oleh karena serpihan-serpihan bahasa memberikan efek kebanggaan, anak-anak semakin terpacu untuk menambah kosakata bahasa kedua tersebut. Hal ini sangat membantu perkembangan bahasa anak, karena masa-masa awal perkembangan anak merupakan waktu yang tepat untuk memperoleh bahasa kedua (*second language*). Anak-anak yang memperoleh bahasa kedua pada masa kritis cenderung cepat berbicara sebagaimana penutur asli bahasa tersebut (Diana Mutiah, 2010: 146-153).

Permainan Tradisional

Berpuluh tahun yang lampau, ketika televisi masih merupakan barang mewah dan belum semua wilayah mendapat aliran listrik, permainan anak tradisional dan tembang dolanan bocah begitu lekat dengan kehidupan anak-anak. Anak-anak menghabiskan hari-hari mereka dengan memainkan berbagai permainan tradisional. Di malam hari dalam siraman sinar rembulan mereka berkumpul di halaman rumah atau pendopo, bermain bersama teman-teman sambil melantunkan tembang-tembang dolanan anak.

Sungguh gambaran indah yang tidak lagi dapat dinikmati oleh anak-anak zaman sekarang. Gambaran yang nyata di masa lalu anak-anak memiliki kehidupan yang natural dan hangat. Tidak ada hiruk pikuk teknologi yang membawa berbagai dampak negatif, tidak ada kesepian karena keluarga dan teman-teman selalu ada disekeliling setiap saat, serta tidak terasakan tekanan akibat tuntutan zaman yang berlebihan. Begitu juga gambaran nyata betapa Indonesia adalah negeri yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah dan jumlahnya mencapai ribuan di seluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia yang tiada bandingannya di negara belahan bumi manapun.

Sungguh nelangsa kenyataan yang tersaji di depan mata. Mainan dan permainan tradisional serta tembang dolanan anak yang merupakan warisan yang membuat bangsa ini menjadi bangsa yang begitu kaya akan budaya, kini tidak lagi lestari. Sangat sedikit anak-anak sekarang yang masih mengenal permainan tradisional dan tembang-tembang dolanan anak walaupun masih ada anak-anak yang memeragakan permainan tradisional, biasanya sebatas anak-anak di wilayah pedesaan atau pada peringatan Hari Kemerdekaan setiap tanggal 17 Agustus. Permainan tradisional yang dimainkan pun sudah sangat terbatas.

Penyebab permainan tradisional hampir punah antara lain sebagai berikut:

1. Tergeser oleh permainan modern

Permainan modern yang merupakan dari teknologi canggih telah benar-benar menjadi bagian tidak terpisahkan dari kebanyakan anak zaman ini. Permainan elektronik telah sedemikian memikat perhatian anak-anak sekarang.

2. Ada mata rantai yang terputus dalam pewarisan permainan tradisional
Sebuah warisan, baik budaya, pengetahuan, maupun bentuk-bentuk warisan berharga lainnya, akan tetap lestari jika diwariskan secara turun-temurun antargenerasi. Ketika ada mata rantai yang putus dalam proses pewaris maka hal yang diwariskan tersebut tidak akan sampai pada generasi berikutnya.
3. Makin terbatasnya lahan untuk bermain
Kebanyakan permainan tradisional merupakan permainan kolektif dan menuntut anak-anak banyak bergerak sehingga membutuhkan lahan yang luas untuk memainkannya. Sementara itu, lahan luas yang memenuhi syarat untuk dapat memainkan permainan tradisional sekarang ini semakin sulit ditemukan.
4. Kehidupan modern yang semakin individualistik
Sekarang ini, kehidupan sosial tidaklah seterbuka zaman dahulu. Kini, orang-orang banyak yang memagar rapat rumah-rumah mereka. Merekapun jarang berinteraksi dengan orang sekitar lingkungan rumah. Hal ini mengakibatkan anak-anak pun jarang memiliki kesempatan untuk bermain bersama dengan anak-anak tetangga. Padahal kebanyakan permainan tradisional harus dimainkan bersama teman-teman.

Upaya-upaya untuk melestarikan berbagai warisan budaya tersebut saat ini sudah gencar dilakukan oleh banyak pihak. Kini telah banyak tempat wisata kuliner tradisional, festival kesenian daerah, bangunan bersejarah dengan arsitektur khas yang dijadikan cagar budaya atau berbagai kain tradisional yang diangkat menjadi identitas suatu daerah.

Sayangnya diantara berbagai upaya tersebut, upaya pelestarian permainan tradisional anak tersa masih kurang. Jika upaya pelestarian permainan tradisional anak dan tembang-tembang dolanan bocah tidak segera dilakukan secara serius oleh semua elemen bangsa, tidak mustahil dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama keberadaan warisan budaya ini akan benar-benar punah dari Nusantara (Keen Achroni, 2012: 41-44).

Jenis Permainan Tradisional

Salah satu karakteristik yang melekat pada permainan tradisional adalah dapat dimainkan menggunakan peralatan yang ada di lingkungan sekitar, atau peralatan yang dibuat sendiri. Dengan demikian, untuk mendapatkan kegembiraan dari aktivitas bermain, anak-anak tidak perlu mengeluarkan uang guna membeli beragam permainan. Banyak jenis-jenis permainan tradisional, namun penulis akan mengambil contoh dari sekian banyak jenis tersebut. Adapun jenis-jenis permainan tradisional adalah:

a. Telepon Bambu

Permainan ini dimainkan oleh dua anak. Masing-masing anak memegang satu buah telepon bambu dan benang direntangkan hingga lurus. Kemudian, salah satu anak berbisik melalui telepon bambu dan anak yang satu mendengarkan. Demikian pula sebaliknya sehingga terjadi percakapan melalui telepon bambu.

Adapun manfaat dari permainan ini adalah: memberikan kegembiraan pada anak, mengasah kecerdasan kreativitas anak, melatih motorik halus anak, melatih ketekunan dan kesabaran anak, mendekatkan anak dengan alam, melatih keterampilan komunikasi anak dan mengenalkan anak pada salah satu jenis alat komunikasi dan melatih anak untuk berhemat dengan mengurangi pengeluaran untuk membeli permainan (Keen Achroni, 2012: 132-133).

b. Permainan Kelereng

Kelereng merupakan jenis mainan yang umurnya sangat tua. Mainan ini dikenal sejak zaman Mesir kuno tahun 3000 sebelum masehi. Pada zaman itu, kelereng dibuat dari batu atau tanah liat. Sementara itu kelereng tua koleksi *The British Museum* di London berasal dari tahun 2000-1700 SM. Kelereng tersebut ditemukan dikreta pada situs *Minoan of Petsofa*. Saat ini umumnya kelereng dibuat dari kaca.

Permainan kelereng ini dimainkan minimal dua anak. Namun, semakin banyak anak yang ikut bermain, permainan ini akan semakin seru. Permainan kelereng ini dapat dilakukan di atas ubin, tanah atau permukaan semen.

Cara bermain sangat mudah yaitu: 1) sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu dibuat gambar lingkaran lebar. Untuk membuat lingkaran dapat digunakan bermacam-macam alat tergantung tempat yang akan di buat main. 2) semua pemain meletakkan kelereng taruhnya di dalam lingkaran, misalnya masing-masing harus meletakkan 5 buah kelereng taruhnya. 3) Semua pemain melempar sebuah kelereng yang disebut dengan *gacuk* ke dalam lingkaran untuk mengeluarkan kelereng yang ada di dalam lingkaran. *Gacuk* adalah kelereng yang akan selalu digunakan untuk membidik kelereng lainnya. Namun jangan sampai *gacuk* berhenti di dalam lingkaran. Jika hal ini terjadi, pemain dianggap mati meskipun lemparan *gacuknya* berhasil mengeluarkan kelereng yang lain dari dalam lingkaran. 4) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil mendapatkan kelereng terbanyak.

Manfaat dari bermain kelereng adalah: 1) Memberikan kegembiraan pada anak. 2) Melatih konsentrasi anak. Hal ini karena untuk dapat menembakkan kelereng hingga mencapai targetnya, anak membutuhkan konsentrasi yang tinggi. 3) Kegiatan-kegiatan dalam bermain kelereng, seperti melempar, menyentil dan mengambil posisi yang tepat untuk menyentil kelereng, bermanfaat untuk melatih motorik anak baik motorik halus maupun kasar. 4) Mengembangkan sosial anak dan kemampuan komunikasi anak karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Ketika bermain bersama, anak-anak menjalin komunikasi, saling bercerita, belajar mengatasi konflik atau saling membantu. 5) Melatih kejujuran anak. Ketika bermain bersama, anak-anak saling mengawasi dan mengontrol agar permainan berjalan sesuai aturan serta semua pemain berlaku jujur. Hal ini dapat menjadi media pembelajaran akan nilai-nilai kejujuran bagi anak (Keen Achroni, 2012: 91-94).

c. Petak Umpet

Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di berbagai wilayah Indonesia. *Petak umpet* juga sangat digemari oleh anak-anak di berbagai negara. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut *hide and seek*. *Petak umpet* sangat mudah dimainkan. Pada prinsipnya permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi. Semakin banyak anak yang ikut bermain, permainan ini akan terasa semakin menyenangkan.

Manfaat bermain *petak umpet* ini adalah : 1) memberikan kegembiraan pada anak. 2) Melatih kemampuan berhitung anak. Hal ini didapatkan karena anak yang mendapat tugas sebagai penjaga dalam permainan harus menghitung angka 1 sampai 10, 15 ataupun 20 ketika mengawasi permainan ini. 3) Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan. Dalam permainan ini penjaga harus menemukan pemain lain yang bersembunyi, lalu mereka berlomba lari untuk mencapai benteng terlebih dahulu. Gerakan ini bermanfaat sebagai olahraga dan melatih motorik kasar anak. 4) Melatih ingatan anak, Manfaat ini didapatkan dari aturan main dalam *petak umpet*, bahwa penjaga harus meneriakkan nama pemain yang ditemukannya sambil menyentuh benteng. 5) Melatih kesabaran dan sportivitas anak. Manfaat ini diperoleh ketika anak berperan sebagai penjaga dalam permainan petak umpet. Ia harus bersabar untuk menemukan teman-temannya yang bersembunyi satu demi satu (Keen Achroni, 2012: 67-70).

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dikemukakan kesimpulan bahwa kecerdasan linguistik anak bisa dikembangkan melalui cerita. Di mana cerita tersebut di aplikasikan pada permainan tradisional meliputi telepon bambu, kelereng dan petak umpet. Adapun permainan tradisional tersebut dapat memberi manfaat melatih keterampilan komunikasi anak dan mengenalkan anak pada salah satu jenis alat komunikasi karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Ketika bermain bersama, anak-anak menjalin komunikasi, saling bercerita.

Referensi

- Arif, Mahmud, dkk. Jurnal Pendidikan Islam Vol 1 No 1. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2012.
- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera. 2012.
- Dewayani Sofie dan Setiawan Roosie. *Saatnya Bercerita: Mengenalkan Literasi Sejak Dini*. Yogyakarta: PT Kanisius. 2018.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012.
- Handayu, T. *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa*. Solo: Era Intermedia. 2001.
- Jannah, Rina Roudhotul, dkk. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group. 2010.
- Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Wiyani, Novan Ardy. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media. 2016.

