INOVASI *PLAYMATE BILINGUAL* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN MOTORIK ANAK USIA DINI



Oleh: SITI SRI RAHAYU NIM: 21204031023

STATE ISLAMITESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA 2023

INOVASI *PLAYMATE BILINGUAL* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN MOTORIK ANAK USIA DINI



Oleh: SITI SRI RAHAYU NIM: 21204031023

STATE ISLAMITESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA 2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Sri Rahayu

NIM : 21204031023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau

karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, April 2023 Sava yang menyatakan,

Siti Sri Rahayu NIM: 21204031023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Sri Rahayu

NIM : 21204031023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor: B-1004/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : INOVASI PLAYMATE BILINGUAL UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN

BAHASA DAN MOTORIK ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI SRI RAHAYU, S.Pd.

Nomor Induk Mahasiswa : 21204031023 Telah diujikan pada : Senin, 10 April 2023

Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Na'imah, M.Hum

SIGNED

Valid ID: 64365de19a338



Penguji I

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

SIGNED

Valid ID: 64361d2bec0dt



Penguji II

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 6436cd769beb6



Yogyakarta, 10 April 2023 UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

2 0775 08 750 590 0 3 1 O

ARTA

1/1 13/04/2023

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul : INOVASI PLAYMATE BILINGUAL UNTUK

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN

MOTORIK ANAK USIA DINI

Nama : Siti Sri Rahayu NIM : 21204031023

Prodi : PIAUD Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum.

Penguji I : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. (

Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 10 April 2023

Waktu : 08.30-09.30 WIB.

Hasil/Nilai : 96.3/A IPK : 3,89

Predikat TE TE Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis berjudul:

INOVASI *PLAYMATE BILINGUAL* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Yang ditulis oleh:

Nama : Siti Sri Rahayu

NIM : 21204031023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr wb.

Yogyakarta, 4 April 2023 Pembimbing

Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. NIP. 19610424199003 2 002

ABSTRAK

Siti Sri Rahayu. Inovasi *Playmate Bilingual* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Motorik Anak Usia Dini. Tesis Program Magister PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Perkembangan bahasa dan motorik sangat krusial dalam pendidikan untuk anak usia dini. Pembelajaran melalui aktivitas bermain yang bermakna didukung dengan alat permainan. Maka diperlukan inovasi permainan edukatif anak usia dini yang menyenangkan dan bermakna agar aspek perkembangan optimal. *Playmate Bilingual* merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implikasi permainan edukatif *Playmate Bilingual* pada perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan lima tahap yaitu analisis, rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan ceklist observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perkembangan bahasa dan motorik anak layak dan efektif ditingkatkan melalui permainan edukatif *playmate bilingual*. (2) *Playmate Bilingual* diorientasikan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini yang sesuai dengan capaian perkembangan, tingkat kesulitan, serta memiliki desain yang menarik. (3) terdapat implikasi penggunaan *Playmate Bilingual* terhadap perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini.

Kata Kunci: Inovasi, playmate bilingual, perkembangan, bahasa, motorik

SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

ABSTRACT

Siti Sri Rahayu. Bilingual Playmate Innovation to Improve Language and Motor Development for Early Children. Thesis for the PIAUD Masters Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Language and motor development is very crucial in early childhood education. Learning through meaningful play activities is supported by game tools. So it is necessary to innovate educational games for early childhood that are fun and meaningful so that aspects of development are optimal. Playmate Bilingual is an educational game tool designed to improve the language and motor development of early childhood. This study aims to analyze the implications of Playmate Bilingual educational games on the language and motor development of early childhood.

The type of research used is research and development (RnD) with five stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques used observation checklists, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique uses descriptive quantitative and qualitative.

The results of the study show that: (1) The development of children's language and motor skills is feasible and effectively enhanced through bilingual playmate educational games. (2) Playmate Bilingual is oriented to improve the language and motor development of early childhood in accordance with developmental achievements, difficulty levels, and has an attractive design. (3) there are implications of the used of Bilingual Playmate for language and motor development of early childhood.

Keyword: Inovation, playmate bilingual, development, language, motoric

SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan kasih-Nya, sehingga atas izin-Nya tesis ini terselesaikan. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa pengikutnya sampai ke zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan.

Tesis ini berjudul "Inovasi *Playmate Bilingual* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Motorik Anak Usia Dini". Dengan segenap kerendahan hati, penulis haturkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi membantu serta *support* baik moril maupun materil. Saran dan masukan yang sangat berharga untuk proses pembuatan dan penyelesaian tesis ini. Kepada yang terhormat Bapak/ Ibu/ Saudara/ Saudari:

- Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan kesempatan untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 2. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan nasehat dan arahan selama proses akademik yang dilalui oleh peneliti di FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, ruang untuk berkembang, meningkatkan potensi diri, serta berbagai kemudahan yang telah diberikan untuk pengajuan beasiswa.
- 4. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan dalam program

- Internasional, nasehat, motivasi, masukan serta bimbingan sejak awal sampai akhir penyelesaian tesis ini.
- Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M. selaku dosen mata kuliah Seminar Proposal yang telah memberikan arhan, masukan, bimbingan awal penulisan tesis.
 Sekaligus sebagai Validator Ahli Materi dalam penelitian tesis dini.
- 6. Dr. Hibana Yusuf, M.Pd. selaku dosen mata kuliah Inovasi Pembelajaran PAUD, sekaligus sebagai Validator Ahli Media dalam penelitian tesis ini.
- 7. Arjuna, S.Pd. dan Nurul Sania Alsoyuna, S.Pd. selaku validator teman sejawat yang telah memberikan masukan, saran, dan motivasi untuk penyelesaian tesis ini.
- 8. Kurnia Dewi, M.Pd. selaku validator instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian tesis ini. Sekaligus memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi untuk penyelesaian tesis ini.
- 9. Dr. H. Kamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, nasehat, serta kemudahan dari awal perkuliahan sampai selesainya tugas akhir tesis ini.
- 10. Para dosen beserta staf administrasi Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan serta berbagai kemudahan sehingga terselesaikannya tesis ini.
- 11. BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional) yang telah mensupport dana perkuliahan dan tugas akhir melalui program BARISTA (Bantuan Riset bagi Talenta Riset dan Inovasi).

- 12. R. Tugirin. S dan Rusiyawati, kedua orang tua yang selalu mendukung dan senantiasa mendoakan tiada henti, memberikan nasihat dan motivasi yang menjadi kekuatan untuk menyelesaikan pendidikan di program magister.
- 13. Kedua adikku tersayang, Wafiq Dwi Kurnia Azizah dan Tarbiyatunnisa.

 Semangatlah menuntut ilmu, saling mengingatkan, dan bekerja sama untuk membahagiakan kedua orang tua.
- 14. Bunda-bunda guru di KB & TK IT Uswatunn Hasanah Palembang yang telah membantu, memberikan masukan, serta motivasi untuk menyelesaikan tesis ini.
- 15. Semua pihak yang telah mensupport saya hingga selesainya tesis ini.

Semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah diberikan dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya. *Aamiin yaa robbal 'alamiin*.



MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقِ

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO	xii
DAFTAR ISI	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I	
A. Latar Belakang Masalah	
C. Rumusan Masalah	
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Kajian Penelitian yang Relevan	9
G. Landasan Teori	10
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	10
2. Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun	17
3. Bermain	21
4. Pengembangan Alat Permainan Edukatif	25
5. Playmate Bilingual	28

H.	Sistematika Pembahasan	28
BAB	II	30
A.	Model Pengembangan	30
B.	Prosedur Pengembangan	31
C.	Desain Uji Coba Produk	33
D.	Subjek Uji Coba	34
E.	Teknik dan Instr <mark>umen Pengumpulan Data</mark>	34
F.	Teknik Analisis Data	40
BAB	III	43
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal	43
	1. Analisis (Analysis)	43
	2. Rancangan (Design)	51
	3. Pengembangan (Development)	53
B.	Hasil Uji Coba Produk	62
C.	Revisi Produk	65
D.	Analisis Hasil Produk Akhir	74
E.	Keterbatasan Penelitian	83
BAB	IV C-11-A	
A.	SUNAN KALIJAGA	84
Α.	Y O C Y A K A R T A	
В.	Saran	85
C.	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
DAF	ΓAR PUSTAKA	87
LAM	PIRAN-LAMPIRAN	91
DVEJ	TAD DIWAYAT HIDIID	1.47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian	91
Lampiran 2.	Surat Izin Operasional Sekolah	92
Lampiran 3.	Daftar Nama Guru	93
Lampiran 4.	Daftar Nama Anak Usai 5-6 Tahun	94
Lampiran 5.	Form Penilaian Perkembangan Anak	95
Lampiran 6.	Pedoman Wawancara Kepada Orangtua	97
Lampiran 7.	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	. 99
Lampiran 8.	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 9.	Instrumen Penilaian Validasi Teman Sejawat	105
Lampiran 10.	Form Respon Guru	109
Lampiran 11.	Dokumen Wawancara Kepada Orangtua	111
Lampiran 12.	Hasil Uji Kelayakan Instrumen Perkembangan	113
Lampiran 13.	Data Awal Perkembangan Anak	116
Lampiran 14.	Hasil Penilaian Ahli Media	119
Lampiran 15.	Hasil Penilaian Ahli Materi	122
Lampiran 16.	Hasil Penilaian Kepala Sekolah PAUD	124
Lampiran 17.	Hasil Penilaian Guru PAUD	127
Lampiran 18.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Tim Ahli	130
Lampiran 19.	Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	131
Lampiran 20.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Kecil	132
Lampiran 21.	Hasil Respon Guru Kelas	133
Lampiran 22.	Data Hasil Uii Coba Skala Besar (Bahasa)	139

Lampiran 23.	Data Hasil Uji Coba Skala Besar (Motorik)	140
Lampiran 24.	Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Skala Besar	141
Lampiran 25.	Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest	142
Lampiran 26.	Dokumentasi foto dan video produk	129



BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini merupakan persoalan penting yang perlu dikaji. Dalam islam, stimulasi perkembangan bahasa anak dimulai sejak anak dilahirkan. Tertera pada hadist Abu Dawud No.4441 dalam kitab adab dijelaskan sebagai berikut:

حَدَّثَنَا مُسَدَّدٌ حَدَّثَنَا يَحْيَى عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي عَاصِمُ بْنُ عُبَيْدِ اللهِ عَنْ عُبَيْدِ اللهِ بْنِ أَبِي رَافِعٍ عَنْ أَبِيهِ قَالَ رَأَيْتُ رَسُولَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَذَّنَ فِي أُذُنِ الْحَسَنِ بْنِ عَلِيٍ حِينَ وَلَدَتْهُ فَاطِمَةُ بِالصَّلَاةِ

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Musaddad berkata, telah menceritakan kepada kami Yahya dari Sufyan ia berkata; telah menceritakan kepadaku Ashim bin Ubaidullah dari 'Ubaidullah bin Abu Rafi' dari bapaknya ia berkata, "Aku melihat Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam mengumandangakan adzan layaknya adzan shalat pada telinga Al Hasan bin Ali ketika dilahirkan oleh ibunya, Fatimah."

Orang tua merupakan lingkungan pertama untuk anak. Pertumbuhan seorang anak sangat berpengaruh dengan keluarga. Jika setiap pertumbuhan dan perkembangan anak berjelan dengan lancar maka adanya peran orang tua yang mampu mendukung secara penuh dalam setiap prsoses perkembangan anak. Perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama faktor keluarga dan kerabat dekat, yaitu orang tua dan saudara-saudara serta

¹ Maria Ulfa and Na'imah, 'Peran Keluarga Dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3.1 (2020), 14–19 https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>.

dukungan terhadap bahasa anak.² Bahasa yang digunakan orang tua untuk berkomunikasi dengan anak sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa pertama anak tersebut.

Dalam islam juga diajarkan tentang menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Pada nasehat Umar ibnul Khaththab ra., yang diriwayatkan oleh al-Baihaqi, "Ajarkan anak-anak kalian berenang dan memanah. Perintahkan ia naik ke punggung kuda dengan satu lompatan." Anak-anak distimulasi aktivitas fisik untuk melatih kekuatannya. Dalam Q.S. Ar-Rum [30]: 54 menyebutkan:

Artinya: Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.

Ketika dalam kandungan anak pada keadaan lemah, lalu bertumbuh setiap harinya. Setelah anak dilahirkan, anak akan bertumbuh dan berkembang sehingga badannya menjadi kuat. Pada masa tua, keadaan tersebut kembali menjadi lemah.

Usia dini merupakan periode rentang usia yang tidak bisa diulang kembali.

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena prosesnya perkembanganya (tumbuh dan kembang).³

² Yenda Puspita and others, 'Pengaruh Faktor Lingkungan Keluarga Untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia 2 Tahun 5 Bulan', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), 4888–4900 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2500>.

³ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2011).

Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.⁴ National Association for The Education of Young Children (NAEYC) menjelaskan bahwa yang termasuk dalam kategori anak usia dini adalah mereka yang usianya 0-8 tahun.⁵

Periode 1000 hari kelahiran anak sangat menentukan perkembangan anak di masa depan. Periode ini sering disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan. Pada periode ini terjadi perkembangan otak anak yang sangat pesat. Apa yang didengar anak akan diproses pada otaknya dan membentuk pengetahuan. Semakin banyak kata yang didengarnya, otaknya akan senantiasa berkembang.

Pada masa bayi anak mengungkapkan keinginannya dengan gerak tubuh dan menangis. Seiring bertambahnya usia, anak akan mengungkapkan perasaannya melalui kata-kata dan tingkah laku. Dalam serangkaian percobaan yang dilakukan para ilmuwan perkembangan di Universitas Minnesota, anak-anak dibiarkan bermain dengan teman-teman mereka, keahlian bahasa mereka meningkat, lebih tegas (mampu mengucapkan dengan lebih jelas) dan cara struktural lebih mirip narasi (menggunakan penyebab dan keterangan waktu).⁶ Anak akan bereksplorasi mengenali diri dan lingkungannya seiring bertambahnya kemampuan bahasa dan motorik.

⁴ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, NKRI (Jakarta, 2003) https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

⁵ Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, 1st edn (Jakarta: Bee Media Pustaka, 2016).

⁶ Wendy L Ostroff, *Memahami Cara Anak-Anak Belajar* (Jakarta Barat: Indeks, 2013).

Namun, perkembangan bahasa dan motorik anak tidak berkembang secara optimal pada masa pandemi *covid-19*. Dilihat dari maraknya kasus pada dunia anak dan pendidikan, salah satunya kasus *speech delay* meningkat dari tahun ke tahun.⁷ Pada masa pandemi Covid-19 peningkatannya semakin signifikan. Anak malas beraktivitas fisik karena nyaman melakukan interaksi dengan gadget. *Screen time* menjadi lebih panjang. Anak-anak bermain games maupun menonton. Terlalu sering menonton sehingga tidak menstimulus anak untuk berbicara dan hanya membuat anak untuk mendengarkan saja dari pada berbicara.⁸ Anak menjadi malas berkomunikasi, karena terbiasa dengan komunikasi satu arah.

Orang tua berperan ganda selama masa pandemi. Kasus kekerasan dan penelantaran anak secara fisik, emosional dan verbal selama pembelajaran daring. Selain lingkungan rumah, lingkungan terdekat anak adalah sekolah. Namun, guru-guru di sekolah juga masih penyesuain diri terhadap kebiasaan baru pembelajaran. Strategi guru dalam merangsang perkembangan anak sangat berpengaruh untuk perkembangan anak kedepannya. Perkembangan bahasa dan motorik yang tidak distimulasi dengan baik akan mempengaruhi perkembangan anak kedepannya.

⁷ Rahma Sulistya, 'Kasus Speech Delay Meningkat, Orang Tua Diimbau Pantau Pertumbuhan Anak', *Republika.Co.Id*, 2022 <a href="https://www.republika.co.id/berita/rc6ow3349/kasus-speech-delay-meningkat-orang-tua-diimbau-pantau-pertumbuhan-anak».

⁸ Andi Filsah Muslimat, Lukman, and Muhlis Hadrawi, 'Faktor Dan Dampak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Anak Usia 3-5 Tahun: Kajian Psikolinguistik', *Al-Qiyam*, 1 (2020).

⁹ Suyadi and Issaura Dwi Selvi, 'Online Learning and Child Abuse: The COVID-19 Pandemic Impact on Work and School from Home in Indonesia', *Heliyon*, 8.1 (2022), e08790 https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08790.

¹⁰ Erni Munastiwi and Sri Puryono, 'Unprepared Management Decreases Education Performance in Kindergartens during Covid-19 Pandemic', *Heliyon*, 7.5 (2021), e07138 https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07138>.

Saat ini Indonesia sedang berada pada fase pemulihan ketertinggalan pembelajaran atau yang disebut *learning loss*. Hilangnya pengetahuan dan keterampilan baik secara umum maupun spesifik. Kemunduran proses akademik karena suatu kondisi tertentu. Adanya penurunan kualitas perkembangan yang terjadi selama pembelajaran online. 12

Peralihan tempat bermain dan alat permainan anak pasca pandemi *Covid-19*. Dampak *Covid-19* sangat memperngaruhi tren permainan anak.¹³ Intensitas waktu bermain aktif anak menjadi berkurang. Bermain aktif merupakan bentuk stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik anak usia dini. Anak-anak berlari, melompat, dan bergelantung. Aktivitas tersebut merupakan suatu bentuk latihan untuk menguatkan otot-otot anak agar anak siap ketika belajar menulis.

Sejatinya kegiatan bermain merupakan proses belajarnya anak usia dini. Dalam riwayat, sejak kecil Rasulullah SAW bermain dengan anak-anak lainnya. Nabi SAW bersabda, "Kamu telah melihat aku bersama anak-anak suku Quraisy memindahkan batu-batu untuk membuat permainan anak-anak. kami semua melepas pakaian dan mengambil kain. Kemudian kami mengikat kain tersebut ke leher kami untuk membawa batu tersebut. Aku tidak mau ikut bersama mereka, maka akupun mundur. Tiba-tiba ada anak yang memukulku dengan pukulan yang menyakitkan. Kemudian aku berkata, 'Ikat sarungmu ke lehermu'. 'Lalu aku

¹² Suyadi Suyadi, 'Dampak Pembelajaran Daring Pada Perkembangan Psikososial Anak Saat Pandemi COVID-19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), 3078–90 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2349>.

¹¹ Riset dan Teknologi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Jakarta, 2022).

¹³ Nila Rauzana and Yuni Setia Ningsih, 'Dampak Covid-19 Terhadap Tren Belajar Dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Gampong Beurawe', *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.1 (2021), 147–57 https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i1.637>.

mengambil kainku dan mengikatnya ke leherku untuk mengangkat batu-batu itu bersama teman-temanku'." Anak-anak berkomunikasi dengan teman-temannya melalui aktivitas bermain.

Anak-anak mengembangkan kemampuan bahasa dan motoriknya melalui permainan. Berdasarkan deklarasi PBB disebutkan hak anak adalah mendapat kesempatan bermain dan berkreasi. Anak-anak belajar melalui permainan, anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya, anak mengenal suara, anak belajar berkata-kata. Anak-anak belajar paling baik sewaktu mereka bermain. Permainan meningkatkan kemungkinan anak berbicara dan melakukan gerak tubuh sebagai bentuk latihan fisik motorik.

Pentingnya inovasi alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kesulitan anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan benda yang digunakan sebagai sumber belajar bagi anak usia dini untuk memperoleh pengalaman belajar. APE digunakan sebagai salah satu upaya menciptakan situasi dan lingkungan yang merangsang motivasi belajar anak. APE dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal.

Pada September 2022, peneliti melakukan observasi terkait permainan eduaktif di lembaga PAUD. Upaya stimulasi perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini di TK IT Uswatunn Hasanah Palembang dilakukan melalui berbagai kegiatan. Pengembangan bahasa melalui kegiatan mendengarkan cerita,

¹⁴ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 2nd edn (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2003).

¹⁵ Ostroff.

bercerita, membaca buku, dan bernyanyi. Pengembangan motorik melalui senam satu kali dalam sepekan (setiap hari Kamis) serta bermain alat permainan edukatif di outdoor (ayunan, perosotan, jungkitan, dan putaran). Belum adanya permainan edukatif yang mampu mengembangan bahasa dan motorik secara bersamaan. Sehingga perlu adanya inovasi alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang berjudul Inovasi Playmate Bilingual Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dan Motorik Anak Usia Dini.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada dua perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan bahasa dan motorik. Perkembangan bahasa pada usia 5-6 tahun sebagai pijakan untuk keaksaraan awal meliputi huruf a-z, angka 1-10, bernyanyi, serta mengungkapkan kata-kata. Sedangkan, perkembangan motorik dikhususkan pada kemampuan motorik kasar anak meliputi berjalan, melompat, serta menirukan gaya.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- Bagaimanakah perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini di TK IT Uswatunn Hasanah Palembang?
- 2. Mengapa inovasi permainan edukatif *playmate bilingual* harus dilakukan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini?
- 3. Apa implikasi atas inovasi permainan edukatif *playmate bilingual*?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu menghasilkan permainan edukatif berupa Playmat Bilingual untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dan motorik anak usia dini. Namun secara khusus penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

- Mengidentifikasi perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini di TK IT Uswatunn Hasanah Palembang.
- 2. Menemukan inovasi permainan edukatif *playmate bilingual* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dna motorik anak usia dini.
- 3. Menganalisis implikasi atas inovasi permainan edukatif playmate bilingual.

E. Manfaat Pengembangan

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1. Kajian dalam pengembangan alat permainan edukatif untuk anak usia dini.
- 2. Kajian terkait perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini.
- Kajian dan literatur penelitian lebih lanjut yang terkait dengan inovasi alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini.

Secara praktis hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

 Sumbangsih alat permainan edukatif yang menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

- 2. Sumbangsih pengembangan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan motorik anak usia dini.
- 3. Ikutserta dalam memecahkan permasalahan terkait alat permainan edukatif yang menyenangkan untuk anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini terkait dengan penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan serta pembanding dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian oleh Firdha Hayati (2020) yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Edpuzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun setelah diuji coba pemakaian produk berupa edpuzzle.

Kemudian penelitian oleh Hesti Wela Arika (2022) yang berjudul "Inovasi Media Pembelajaran Linguistik Berbasis Tiga Bahasa Anak Usia Dini". Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran linguistik berupa buku cerita tiga bahasa telah divalidasi oleh tim ahli. Kelayakan dan kevalidan media pembelajaran buku cerita tiga bahasa berdasarkan penilaian validasi tim ahli bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Arab.

Selanjutnya penelitian oleh Dini Anggraeni (2022) yang berjudul "Model Peningkatan Kompetensi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19". Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk karpet layak dan valid

di uji coba pemakaian. Pada hasil uji coba pemakaian tersebut menunjukkan bahwa kompetensi motorik kasar anak di RA Az-Zuhdi mengalami peningkatan yang signifikan.

G. Landasan Teori

Penelitian dan pengembangan ini terkait dengan inovasi *Playmate Bilingual* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan motorik anak usia dini. Maka, pada landasan teori ini diuraikan terkait perkembangan bahasa, perkembangan motorik, serta teori bermain dan permainan.

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Secara umum, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide, serta pemikiran. Dalam islam pembelajaran bahasa pada manusia pertama yang diciptakan, tertuang dalam Q.S. Al-Baqarah [2]: 31 yaitu sebagai berikut.

وَ عَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هُؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting diajarkan kepada anak sejak ini. Menurut Clara dan Stern, terdapat empat tahap perkembangan

bahasa¹⁶ meliputi kalimat satu kata pada usia satu tahun sampai dengan satu tahun enam bulan, masa memberi nama pada satu setengah tahun sampai dengan dua tahun, masa kalimat tunggal pada dua tahun sampai dengan dua setengah atahun, masa kalimat majemik pada dua tahun enam bulan dan seterusnya.

Meskipun isi dan jenis bahasa yang dipelajari berbeda-beda, namun terdapat pola urutan perkembangan yang bersifat universal dalam proses perkembangan bahasa. Pola tersebut dimulai dari meraba, berbicara monolog (pada dirinya sendiri atau mainannya), hafal nama-nama, gemar bertanya (apa, mengapa, bagaimana), membuat kalimat sederhana, dan bahasa ekspresif (belajar menulis, membaca, dan menggambar permulaan).

Bahasa merupakan segala bentuk komunikasi secara lisan maupun tulisan dengan tujuan menyampaikan maksud kepada orang lain. Kemampuan berkomunikasi anak terbagi menjadi dua yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa pengertian/ reseptif (*understanding*) yaitu menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepada anak tersebut, misalnya mendengarkan dan membaca. 18

Bahasa reseptif mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangi, dan menghargai bacaan. 19 Standar tingkat pencapaian

¹⁶ L Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Karya, 1986).

¹⁷ Beverly Otto, *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini (Language Development in Early Childhood: Third Edition)*, ed. by Tim Penerjemah Prenadamedia Group, 3rd edn (Jakarta: KENCANA, 2015).

¹⁸ Patmonodewo.

¹⁹ 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014' (Jakarta).

bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun meliputi memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang kompleks, memahami aturan permainan, senang dan menghargai bacaan.²⁰

Sedangkan bahasa ekspresif merupakan kemampuan untuk mengekspresikan keinginan dan kebutuhan melalui komunikasi verbal maupun nonverbal. Bahasa pernyataan/ekspresif (*producing*) yaitu menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain, misalnya bicara dan tulisan.²¹ Salah satu strategi dalam pengembangan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui bermain peran.²² Dalam penciptaan manusia, Allah SWT memerintahkan Nabi Adam As untuk menggunakan bahasa ekspresif tertuang dalam Q.S. Al-Baqarah [2]: 33 yaitu sebagai berikut.

قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِنْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ

Artinya: Allah berfirman: "Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka namanama benda ini". Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?"

²⁰ Salma Aulia Khosibah and Dimyati Dimyati, 'Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), 1860–69 https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>.

²¹ Patmonodewo.

²² Sri Yuniati and Prima Suci Rohmadheny, 'Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 60 https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>.

Aktivitas mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat termasuk kedalam kemampuan bahasa ekspresif. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang seusai ketika berkomunikasi. Aktivitas menceritakan kembali.

Selanjutnya tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Pada usia lahir sampai dengan empat puluh hari, bayi bisa tersenyum dan menangis. Ini pertama kali bayi mengalami proses berfikir. ²³ Ketika anak mencapai usia dua bulan, anak mulai bermimpi. Akal dan nalarnya berkembang sedikit demi sedikit secara bertahap sampai mencapai umur tamyiz. ²⁴ Fase dimana anak dapat membedakan dua hal yang berlawanan, baik atau buruk.

Neuman, Copple & Bredekamp pada Continuum of Children's Development in Early Reading and Writing, 25 pada usia TK (4-6 tahun) anakanak umumnya menunjukkan kemampuan mendengarkan dan memahami cerita-cerita yang semakin kompleks, mengikuti alur cerita yang dibacakan padanya dan mengulang cerita tersebut, menebak kejadian berikutnya dalam sebuah cerita, memberikan berbagai komentar yang berkaitan dengan cerita yang dibacakan, menceritakan mengenai pengalamannya dan menyambung komentar dari temannya, mencocokam kata yang didengar dengan kata yang tertera pada buku, mengenal bunyi serta symbol huruf secara menyeluruh, menulis nama dirinya dan nama teman serta kata-kata yang sederhana,

²³ Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah, *Tuhfatul Mauduud Bi Ahkaamil Mauluud (Hanya Untukmu Anakku)*, ed. by Mahfuzh and Ahmad Noviadi, 2nd edn (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2012).

²⁵ Patmonodewo.

²⁴ Al-Jauziyyah.

mengingat dan membaca lirik lagu anak dan menyanyikannya, menggunakan pendil dan kertas dalam konteks permainnannya, mengenal symbol dan lebel dan menggunakannya dalam konteks permainannya.

Pada usia lima tahun dapat dijadikan batasan usia bagi keabsahan pendengaran (periwayatan) seorang anak kecil.²⁶ Ada anak di usia lima tahun telah tamyiz, sebagaimana dikatakan Mahfud bin ar-Rabi': "Aku telah memahami (makna) semburan air yang mengenai wajahku oleh Nabi dari timba pada sumur mereka, pada waktu itu saya berumur lima tahun".²⁷

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik tersendiri. Anak telah mengungkapkan lebih dari 2500 kosakata. Lingkup kosakata yang digunakan anak seperti warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, suhu, perbandingan, dan lain sebagainya. Anak mampu berperan sebagai pendengar yang baik. Anak dapat berpartisipasi dalam percakapan. Anak dapat mendengarkan orang lain ketika berbicara. Anak mampu berekspresi diri, membaca, dan menulis.²⁸

Perkembangan bahasa tampak berkembang dari perubahan sejumlah indikator kemampuan berbahasa yaitu perbendaharaan kata, jenis struktur, bentuk kalimat, isi yang dikandung, gambar atau lukisan, bentuk Gerakangerakan tertentu yang bersifat ekspresif. Abin Syamsuddin Makmun²⁹ mendeskripsikan perkembangan bahasa yaitu sebagai berikut:

²⁶ Al-Jauziyyah.

²⁷ Al-Jauziyyah.

²⁸ Martini Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006).

²⁹ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Rosdakarya, 1996).

- a. Pada enam bulan pertama, anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya secara spontan dan instingtif. Gerakan positif meliputi menerima, meraih, atau mendapatkan benda yang disukai misalnya botol susu. Gerakan negative dapat berupa bahasa emosional ekspresif misalnya anak akan menangis jika terasa lapar.
- b. Pada enam bulan kedua, bahasa sensori motorik bersangsur berkurang.
 Bahasa merabanya semakin terarah dan berbentuk dengan meniru kata yang diucapkan oleh orang sekitar. Anak akan mengucapkan "mamam...mam" ketika lapar.
- c. Pada masa kanak-kanak, ia sudah mengenal dan menguasai sejumlah perbendaharaan kata-kata. Pada usia 3-4 tahun anak menguasai 300 kata dan usia 4-7 tahun mencapai 2.500 kata bahkan dapat lebih dari itu. Anak prasekolah dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi. Sejak anak berusia dua tahun anak memiliki minat yang kuat untuk menyebut berbagai nama benda. Minat tersebut akan terus berlangsung dan meningkat yang sekaligus akan menambah perbendaharaan kata yang telah dimiliki. 30
- d. Pada masa anak sekolah. Anak akan menguasai keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain. Pada periode 6-8 tahun anak senang mendengar atau membaca cerita fantasi. Pada usia 10-12 tahun, anak gemar cerita yang bersifat kritis misalnya cerita pahlawan.

³⁰ Patmonodewo.

e. Pada masa remaja awal, anak senang menggunakan bahasa sandi.
 Bahasa rahasia ini berlaku pada circle nya saja.

Pengetahuan tentang perkembangan bahasa anak usia dini sangat diperlukan untuk membantu tercapainya pembelajaran keterampilan dasar bahasa yang optimal. Lefrancois menyebutkan bahwa pembentukan bahasa pada anak sangat dipengaruhi oleh faktor latihan atau motivasi untuk belajar melalui proses pengondisian dan pengukuhan.³¹

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak yaitu *pertama*, faktor biologis. Chomsky yakin bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Anak-anak dilahirkan ke dunia dengan alat penguasaan bahasa *Language Acquisition Device* (LAD) yaitu suatu keterikatan biologis yang memudahkan anak untuk mendeteksi kategori bahasa tertentu seperti fonologi, sintaksis, dan semantik.³² Sedangkan menurut Lenneberg bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis.³³

Kedua, faktor intelektual. Perkembangan kognitif beriringan dengan perkembangan bahasa anak. Sehingga anak yang memiliki intelektual tinggi berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak tersebut. Sejalan dengan pendapat Sunaryo dan Agung, perkembangan bahasa terkait dengan

³¹ Makmun.

³² John W Santrock, *PERKEMBANGAN MASA HIDUP (LIFE-SPAN DEVELOPMENT)*, ed. by Novietha I Sallama, trans. by Benedictine Wisdyasinta, 13th edn (Jakarta: Penerbit Erlanga, 2012).

³³ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).

perkembangan kognitif, yang berarti faktor intelektual/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa.³⁴ Misalnya semakin anak tumbuh dan berkembang, anak mampu memahami lingkungannya maka bahasanya juga mulai berkembang dari yang sederhana ke bahasa kompleks.

Ketiga, faktor lingkungan. Lingkungan berperan cukup besar dalam perkembangan awal bahasa anak. Adam Son & Schegloff menyebutkan tentang pentingnya lingkungan sosial dalam memengaruhi perkembangan awal bahasa anak. Lingkungan sosial yang pertama yaitu lingkungan keluarga. Terdiri dari ayah, ibu, dan keluarga inti lainnya. Lingkungan sosial selanjutnya yaitu sekolah dan masyarakat.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun

Suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terusmenerus disebut sebagai perkembangan. Perubahan yang dialami seseorang
dari masa anak-anak menuju kedewasaan yang berlangsung secara sistematis.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan
gerak seorang anak. Perkembangan motorik sejalan dengan kematangan
syaraf dan otot. Perkembangan motorik merupakan kemampuan seseorang
untuk mengontrol berbagai gerakan tubuh serta memanipulasi objek.

.

³⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, 1st edn (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

³⁵ Santrock.

Perkembangan motorik telah terjadi sejak anak dilahirkan. Pada usia lahir sampai dengan empat puluh hari, bayi akan memasukkan tangannya ke mulut.³⁶ Otot tangan bayi tersebut bergerak sesuai dengan perintah yang diberikan oleh system saraf pusat. Gerakan sederhana apapun yang dihasilkan merupakan pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Menurut Seefel, keterampilan motorik digolongkan menjadi tiga yaitu keterampilan lokomotorik, keterampilan nonlokomotorik, dan keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda.³⁷ Keterampilan lokomotorik meliputi aktivitas berjalan, berlari, melompat, serta meluncur. Keterampilan nonlokomotorik berarti keterampilan yang dilakukan oleh anak dengan diam di tempat, seperti mendorong, mengangkat, berayun, menarik, serta melengkung. Sedangkan keterampilan memproyeksi meliputi kemampuan anak untuk menangkap dan melempar benda.

Perkembangan motorik sangat penting karena beriringan dengan kebutuhan seseorang untuk menjalankan berbagai jenis tugas. Dalam islam juga diajarkan tentang menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Pada nasehat Umar ibnul Khaththab ra., yang diriwayatkan oleh al-Baihaqi, "Ajarkan anak-anak kalian berenang dan memanah. Perintahkan ia naik ke punggung kuda dengan satu lompatan." Anak-anak distimulasi aktivitas fisik untuk melatih kekuatannya.

³⁶ Al-Jauziyyah.

³⁷ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 13th edn (Jakarta: Univeristas Terbuka, 2010).

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terkait dengan koordinasi otot besar. Sedangkan motorik halus terkait dengan perkembangan yang berfokus pada otot-otot jari tangan, kaki, dan mata yang memungkinkan koordinasi gerakan otot kecil.

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan gerakan tubuh yang mengggunakan otot-otot besar (*big muscle*) atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan. Sujiono mengatakan bahwa gerakan motorik kasar yaitu kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagaian besar bagian anggota tubuh. Sedangkan, Hurlock menyebutkan bahwa motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusaf syaraf, urat saraf, dan otot terkoordinasi. Perkembangan motorik kasar meliputi gerakan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, seperti aktivitas berjalan, berlari, merangkak, atau melompat. Gerakan motorik kasar anak terlihat ketika anak melakukan aktivitas bermain aktif.

Anak-anak yang berusia 4 dan 5 tahun meskipun sudah mampu duduk diam untuk waktu yang singkat misalnya untuk mendengarkan cerita, mereka tetap masih membutuhkan latihan Gerakan sehingga anak-anak tidak terlalu banyak duduk.³⁹ Berbagai saran akan membantu para orang tua dan guru guna merencanakan kegiatan yang mendorong perkembangan anak-anak yaitu setiap hari diberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan di halaman atau di luar rumah.

³⁸ Sujiono.

³⁹ Patmonodewo.

Pastikan bahwa anak mempunyai kesempatan bermain dengan bola dan alat-alat lain yang merangsang anak untuk bergerak. Untuk anak yang masih muda berikan alat yang dapat diletakkan di luar ruangan seperti jungkat-jungkin, tangga, perosotan, dan terowongan. Sedangkan untuk anak yang lebih besar perlu diberikan papan keseimbangan dan berbagai alat untuk dipanjat. Pada saat anak berusia 5 tahun perlu diberikan kesempatan bermain lompat tali, hulahoop untuk melatih Gerakan-gerakan dan control tubuh. Pada tahap praoperasional anak-anak dapat mulai mengenal bilangan asal semuanya disajikan secara nyata bukan dengan symbol-simbol.⁴⁰

Kemudian, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk usia 5-6 tahun pada perkembangan motorik kasar meliputi: (1) Mleakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan. (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 41

Kemampuan gerak motorik kasar anak usia 5 tahun meliputi aktivitas berlari, melompat, melempar, menangkap, naik-turun tangga. 42 Kemampuan dan kontrol gerakan berlari pada anak usia 5 tahun hampir menyerupai orang dewasa. Aktivitas bermain yang sering dilakukan anak dengan berlari yaitu permainan petak umpet. Sedangkan aktivitas bermain dengan melompat yaitu permainan engklek.

⁴¹ 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014'.

-

⁴⁰ Patmonodewo.

⁴² Sujiono.

Gerakan kaki mendominasi keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Pada usia 5-6 tahun anak sering melakukan aktivitas berjalan cepat, berlari, melompat, maupun memanjat. Keterampilan kaki lainnya yang mampu dikuasi oleh anak seperti berjalan di papan titian, bermain lompat tali, sepatu roda, senam, maupun menari.

3. Bermain

Bermain merupakan aktivitas alamiah anak yang dilakukan dengan kesenangan. Bermain berasal dari kata kerja 'main' yang berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak); melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Kata 'main' ditambahkan imbuhan ber- menjadi bermain yang berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata 'main' yang bermain melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Bermain dilakukan dengan rasa senang, sehingga terjadi proses belajar pada anak. 44

Piaget menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau intervensi dari luar diri anak. Bermain merupakan sarana belajar anak. Anak-

44 Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2010).

⁴³ WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ed. by Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 16th edn (Jakarta: Balai Pustaka, 1999).

anak belajar melalui permainan, anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya, anak mengenal suara, anak belajar berkata-kata. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan (imitation), dan penyesuaian (adaptasi). Anak-anak melewati berbagai pengalaman melalui aktivitas bermain.

George Dorsey menyebutkan bahwa bermain awal dari pengetahuan. Anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif, dan menyerupai kehidupan sebenarnya. Anak-anak belajar dengan pengalaman yang ia dapatkan di aktivitas bermain.

Definisi bermain menurut konsep Association for Childhood Education International (ACEI) adalah "a dynamic, active and constructive behavior is necessary and integral part of childhood, infancy through adolescence". ACEI memaknai bermain sebagai perubahan yang membangun, aktif, dinamis dalam perkembangan dan pertumbuhan yang penting bagi anak untuk menuju dewasa.

Bermain merupakan kegiatan sukarela dan berdasarkan definisinya melibatkan kebebasan dari fungsi dan tujuan yang jelas. Menurut Vygotsky, pengendalian terbesar seorang anak timbul selama bermain, karena bermain

_

⁴⁵ Mutiah.

⁴⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'Bermain Bersama Anak Usia Dini' (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), p. 22 https://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/seri-pendidikan-orang-tua-bermain-bersama-anak-usia-dini/>.

⁴⁷ Patmonodewo.

⁴⁸ Susanto.

memerlukan tindakan yang menantang pengetahuan dunia nyata.⁴⁹ Dalam bermain, anak bisa mengamati situasi dan bereaksi dengan cara yang tidak terbatas.

Teori klasik menjelaskan ada empat penyebab anak-anak suka bermain yaitu kelebihan energi, rekreasi dan relaksasi, insting, dan rekapitulasi. Herbert Spencer menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, energi anak akan berlebih yang selanjutnya digunakan untuk bermain. ⁵⁰ Bermain sebagai sarana anak untuk menyegarkan tubuhnya. Dengan bermain anak-anak memperoleh energinya, sehingga anak kembali aktif dan bersemangat.

Bermain merupakan sifat bawaan yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Maka tidak heran jika anak permpuan sering berpura-pura sebagai seorang ibu yang mengurusi anaknya. Bermain juga dimaknai sebagai peristiwa mengulang kembali yang telah dilakukan oleh nenek moyang, sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.⁵¹ Anak-anak suka bermain menggunakan tanah, pasir, air dan lainnya.

Ada tiga teori bermain modern yang berkembang yaitu teori psikoanalisis, teori perkembangan kognitif, dan teori belajar sosial. Menurut Freud, bermain sebagai alat pelepasan emosi.⁵² Sedangkan Vygotsky

_

⁴⁹ Ostroff.

 $^{^{50}}$ Slamet Suyanto, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 1st edn (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005).

⁵¹ Suyanto.

⁵² Suyanto.

mengatakan bahwa "play is an excellent setting for cognitive development. He was especially interested in the symbolic and make believe aspects of play, as when a child rides a stick as if it were a horse. For young children, the imaginary situation is real. Parent should encourage such imaginary play because it advances the child's cognitive development, especially creative thought. ⁵³ Bermain merupakan stimulasi yang baik untuk perkembangan kognitif anak.

Contohnya ada seorang anak yang sangat tertarik pasa permainan simbolik. Anak tersebut mengendarai tongkat seolah-olah mengendarai kuda. Tentunya orang tua harus mendukung permainan imajiner seperti itu. Perkembangan kognitif anak akan berkembang terutama aspek berpikir kreatif. Erikson menyebutkan bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial.⁵⁴ Melalui bermain bersama temannya, anak mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain.

Dapat dipahami bahwa bermain merupakan aktivitas alamiah anak yang dilakukan dengan kesenangan. Melalui aktivitas bermain anak memperoleh pengalaman yang membangun konsep pemahaman anak. Aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan aktivitas bermain.

⁵³ Santrock.

_

⁵⁴ Suvanto.

4. Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif berasal dari tiga kata utama yaitu alat, permainan, dan edukatif. Secara termonologi, kata 'alat' termasuk dalam klasifikasi kata benda yang memiliki arti benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu.

Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.⁵⁵ Lebih dari 2.000 tahun yang lalu, Plato menyarankan agar anak-anak diberi mainan dan peralatan untuk bermain, sebagai cara untuk mendorong perkembangan mereka.⁵⁶ Piaget mengemukakan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁵⁷ Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Kata edukatif merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang berarti nilai-nilai pendidikan atau bersifat mendidik. Fadlillah mengemukakan bahwa alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.⁵⁸ Dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif merupakan benda yang digunakan pada aktivitas bermain anak yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk menstimulasi perkembangan anak.

⁵⁷ Mutiah.

⁵⁵ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, 2nd edn (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017).

⁵⁶ Ostroff.

⁵⁸ Fadlillah.

Pengembangan alat permainan edukatif sebagai suatu cara maupun proses untuk menciptakan dan mengembangan alat permainan edukatif anak usia dini. ⁵⁹ Proses pengembangan alat ini dapat melalui amati, tiru dan modifikasi. Tujuan pengembangan alat permainan edukatif yaitu untuk menambah nilai guna, menambah kuantitas, perbaikan alat permainan edukatif, peningkatkan kreativitas, serta melestarikan alat permainan edukatif.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan agar alat permainan yang dihasilkan berfungsi dengan maksimal yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip bahan yaitu menggunakan bahan yang mudah didapatkan, ekonomis, dan aman. Namun tetap memprioritaskan kualitas yang utama.
- b. Prinsip bentuk yaitu hendaknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Variasi warna, bentuk, dan gambar. Sehingga anak tidak merasa bosan. Untuk keamanan juga perlu diperhatikan, misalnya tidak runcing, tajam, atau berkarat.
- c. Prinsip warna yaitu pemilihan warna yang cerah seperti kuning, biru, merah, dan lainnya. Dalam pemberian warna hendaknya menggunakan pewarna yang tidak mudah pudar atau mengelupas. Tidak mengeluarkan bau menyengat, karena dapat membahayakan kesehatan anak.
- d. Prinsip manfaat yaitu alat permainan edukatif yang dikembangkan harus mempunyai banyak manfaat bagi anak. Stimulasi terhadap semua aspek

⁵⁹ Fadlillah.

perkembangan anak, baik fisik motorik, bahasa, kognitif, maupun sosial emosional.

e. Prinsip kebutuhan yaitu alat permainan edukatif yang dikembangkan disesuaikan dengan usia, minat dan kebutuhan anak. Pentingnya ada tata cara penggunaan alat dengan tujuan memaksimalkan fungsi alat tersebut.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa terdapat ketentuan yang diperhitungkan dalam pengembangan alat permainan edukatif yaitu sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tahap perkembangan anak
- b. Mendukung kegiatan aktif
- c. Bersifat terbuka
- d. Memberi banyak tujuan
- e. Aman dan awet
- f. Memiliki duplikasi
- g. Nongender dan rasis

Menurut Hurlock, ada beberapa kriteria alat permainan yang tidak baik digunakan oleh anak-anak dalam bermain meliputi berbahaya, dipilihkan oleh orang dewasa, terlalu sedikit variasi, pilihan menurut urutan usia, peralatan yang terlalu rumit bagi anak, peralatan yang terlalu sederhana bagi anak, serta peralatan yang terlalu rapuh.

5. Playmate Bilingual

Playmate bilingual masuk dalam kategori alat permainan edukatif. Kata play yang berarti bermain, mate yang berarti teman atau kawan, sehingga playmate dapat diartikan sebagai teman bermain. Playmate bilingual merupakan alat permainan edukatif yang menjadi teman bermain anak dirumah maupun disekolah. Teman bermain yang menyenangkan, namun memberikan pengalaman yang bermakna untuk anak.

Sedangkan, kata bilingual yang berarti dua bahasa. Pada produk alat permainan edukatif ini maupun prosedur penggunaannya menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sehingga melalui alat permainan edukatif ini, anak mendapat stimulasi aktivitas bermain aktif sekaligus aspek perkembangan bahasanya. Anak bereksplorasi melalui alat permainan edukatif playmate bilingual ini, menambah kosakata baru dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Anak-anak membangun interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Sehingga anak mendapatkan kesempatan untuk melatih keluwesannya berbicara, sehingga semakin berkembang kemampuan bahasanya.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkaian pembahasan dari masingmasing BAB. Tujuan adanya sistematika pembahasan yaitu untuk keteraturan dan kesesuaian penulisan yang telah direncanakan. Adapun sistematika dalam pembahasan tesis ini adalah sebagai berikut:

OGYAKARTA

BAB I : Memuat pendahuluan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, serta sistematika pembahasan.

BAB II : Memuat metode penelitian pengembangan yang digunakan, meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, Teknik dan instrument pengumpulan data, serta Teknik analisis data.

BAB III : Memuat hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian meliputi hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, serta keterbatasan penelitian.

BAB IV : Memuat penutup dari penelitian yang meliputi simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, serta diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1. Perkembangan bahasa dan motorik anak di TK IT Uswatunn Hasanah Palembang belum berkembang secara optimal. Nilai rata-rata *pretest* pada perkembangan bahasa adalah 55,38. Pada perkembangan motorik memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,42. Kemudian, nilai rata-rata tertinggi *pretest* perkembangan bahasa adalah 58,33 dan nilai rata-rata terendah *pretest* perkembangan bahasa adalah 51,67. Nilai rata-rata tertinggi *pretest* pada perkembangan motorik adalah 53,57 dan nilai rata-rata terendah *pretest* perkembangan motorik adalah 46,42.
- 2. Pengembangan produk alat permainan edukatif *Playmate Bilingual* perlu dilakukan. Nilai rata-rata penilaian ahli media terhadap penilaian produk *Playmate Bilingual* adalah sebesar 3,85 dengan keterangan 'layak'. Rata-rata penilaian ahli materi adalah 5 dengan keterangan 'sangat layak'. Rata-rata penilaian teman sejawat (kepsek paud) sebesar 5 dengan keterangan 'sangat layak'. Rata-rata penilaian teman sejawat (guru kelas paud) sebesar 4,9 dengan keterangan 'layak'. Jumlah nilai keseluruhan ahli media, ahli materi dan teman sejawat sebesar 18,75. Rata-rata keseluruhan 4,68 sehingga dinilai produk permainan edukatif *playmate bilingual* 'sangat layak' diujicobakan dan direvisi sesuai dengan saran tim validator.

bahasa dan motorik anak. Nilai rata-rata *pretest* pada perkembangan bahasa adalah 55,38. Nilai rata-rata *posttest* pada perkembangan bahasa adalah 89,94. Terjadinya kenaikan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 34,55. Kemudian, pada perkembangan motorik memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,42. Nilai rata-rata *posttest* perkembangan motorik adalah 90,82. Terjadinya kenaikan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 39,40. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya implikasi alat permainan edukatif *Playmate Bilingual*.

B. Saran

Adapun saran yang peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

- 1. Alat permainan edukatif *Playmate Bilingual* dapat digunakan di sekolah dengan pendampingan guru maupun di rumah dengan pendampingan orang tua.
- 2. Ukuran alat permainan edukatif *Playmate Bilingual* bisa disesuikan dengan keadaan rumah maupun sekolah. Jika rumah atau sekolah cenderung sempit, maka bisa dicetak dalam ukuran yang lebih kecil.
- 3. Guru maupun orang tua diharapkan menerapkan aturan main *Playmate Bilingual* dengan maksimal sehingga menciptakan aktivitas bermain bermakna yang akan membangun pengetahuan anak.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut yang peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

- 1. Desain permainan edukatif *playmate bilingual* dapat disempurnakan dengan alur huruf yang dimulai dari kiri ke kanan. Bentuk geometri, gambar, dan warna bisa lebih divariasikan agar dapat menstimulasi anak untuk lebih luas berimajinasi dan bereksplorasi. Sehingga anak mendapat lebih banyak pengalaman, informasi dan pengetahuan melalui aktivitas bermain bermakna.
- 2. Guru bisa mengembangkan *Playmate Bilingual* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk anak usia dini. *Playmate Bilingual* bisa dibuat dengan materi yang lebih beragam. Tentunya para guru perlu mempelajari penggunaan teknologi yang memudahkan pekerjaan, misalnya penggunaan laptop untuk proses desain alat permainan.
- 3. Orang tua bisa mengembangkan *Playmate Bilingual* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak. Tentunya orang tua harus tidak bosan belajar untuk memastikan tingkat perkembangan anak yang akan disesuaikan dengan pemberian alat permainan.
- 4. Peneliti bisa mengembangkan *Playmate Bilingual* ini dengan menggunakan teknologi yang lebih modern lagi. Permainan *Playmate Bilingual* ini memerlukan pendampingan dari guru ataupun orang tua. Pada tahapan anak usia dini, mereka belum fasih membaca. Pengembangan *Playmate Bilingual* kedepannya bisa menggunakan teknologi yang lebih modern lagi, misalnya dipadukan dengan barcode suara perintahnya, atau teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jauziyyah, Ibnu Qayyim, *Tuhfatul Mauduud Bi Ahkaamil Mauluud (Hanya Untukmu Anakku)*, ed. by Mahfuzh and Ahmad Noviadi, 2nd edn (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2012)
- Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005)
- Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, 2nd edn (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017)
- Jamaris, Martini, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'Bermain Bersama Anak Usia Dini' (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), p. 22 https://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/seri-pendidikan-orang-tua-bermain-bersama-anak-usia-dini/
- Khosibah, Salma Aulia, and Dimyati Dimyati, 'Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), 1860–69 https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015
- Makmun, Abin Syamsuddin, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Rosdakarya, 1996)
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Jakarta, 2022)
- Munastiwi, Erni, and Sri Puryono, 'Unprepared Management Decreases Education Performance in Kindergartens during Covid-19 Pandemic', *Heliyon*, 7.5 (2021),

- e07138 https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07138
- Muslimat, Andi Filsah, Lukman, and Muhlis Hadrawi, 'Faktor Dan Dampak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Anak Usia 3-5 Tahun: Kajian Psikolinguistik', *Al-Qiyam*, 1 (2020)
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 1st edn (Jakarta: Kencana, 2010)
- Na'imah, Na'imah, 'Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), 2564–72 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Ostroff, Wendy L, Memahami Cara Anak-Anak Belajar (Jakarta Barat: Indeks, 2013)
- Otto, Beverly, *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini (Language Development in Early Childhood: Third Edition)*, ed. by Tim Penerjemah Prenadamedia Group, 3rd edn (Jakarta: KENCANA, 2015)
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 2nd edn (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2003)
- 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014' (Jakarta)
- Poerwadarminta, WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ed. by Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 16th edn (Jakarta: Balai Pustaka, 1999)
- Puspita, Yenda, Farida Hanum, Arif Rohman, Fitriana Fitriana, and Yundri Akhyar, 'Pengaruh Faktor Lingkungan Keluarga Untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia 2 Tahun 5 Bulan', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), 4888–4900 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2500
- Rauzana, Nila, and Yuni Setia Ningsih, 'Dampak Covid-19 Terhadap Tren Belajar Dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Gampong Beurawe', *Jurnal Riset*

- *Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.1 (2021), 147–57 https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i1.637
- Santrock, John W, *PERKEMBANGAN MASA HIDUP (LIFE-SPAN DEVELOPMENT)*, ed. by Novietha I Sallama, trans. by Benedictine Wisdyasinta, 13th edn (Jakarta: Penerbit Erlanga, 2012)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sujiono, Bambang, *Metode Pengembangan Fisik*, 13th edn (Jakarta: Univeristas Terbuka, 2010)
- Sukmadinata, and Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012)
- Sulistya, Rahma, 'Kasus Speech Delay Meningkat, Orang Tua Diimbau Pantau Pertumbuhan Anak', *Republika.Co.Id*, 2022 https://www.republika.co.id/berita/rc6ow3349/kasus-speech-delay-meningkat-orang-tua-diimbau-pantau-pertumbuhan-anak
- Susanto, Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, 1st edn (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY

- Susilo, Setiadi, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, 1st edn (Jakarta: Bee Media Pustaka, 2016)
- Suyadi, and Issaura Dwi Selvi, 'Online Learning and Child Abuse: The COVID-19 Pandemic Impact on Work and School from Home in Indonesia', *Heliyon*, 8.1 (2022), e08790 https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08790
- Suyadi, Suyadi, 'Dampak Pembelajaran Daring Pada Perkembangan Psikososial Anak Saat Pandemi COVID-19', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), 3078–90 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2349

- Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st edn (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005)
- Ulfa, Maria, and Na'imah, 'Peran Keluarga Dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3.1 (2020), 14–19 https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, NKRI (Jakarta, 2003) https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48
- Yuniati, Sri, and Prima Suci Rohmadheny, 'Bermain Peran: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 60 https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509

Yus, Anita, Model Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: KENCANA, 2011)

Zulkifli, L, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Karya, 1986)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A