

**Permainan dalam Mendapatkan Kemampuan Berbahasa Pertama dan Bahasa Kedua***Games in Acquiring First and Second Language Skills***Indirawati Leztiyani<sup>1</sup>, Nuryani<sup>2</sup>**Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta<sup>1-2</sup>  
indirawatileztiyani@gmail.com<sup>1</sup>, nuryani@uinjkt.ac.id<sup>2</sup>

Received: Juli 2023

Revised: September 2023

Accepted: Oktober 2023

**Abstrak**

Manusia lahir dengan potensi luar biasa dalam kemampuan berpikir. Perkembangan berpikir ini adalah proses bertahap, dengan periode paling kritis terjadi pada masa anak-anak, yang sering disebut sebagai "The Golden Age". Pada masa ini, kemampuan berpikir berkembang pesat, tetapi perlu diingat bahwa perkembangan ini harus dijaga agar tidak terhambat atau mengalami penurunan (atrofi). Dalam tahap awal perkembangan berpikir seorang anak, kemampuan yang paling mencolok adalah kemampuan berbicara dan berjalan. Berbicara, khususnya, sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan peran orang tua dalam membentuk bahasa pertama anak. Bahasa kedua anak, sebaliknya, sering kali diperoleh selama masa sekolah dengan bimbingan guru. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pertama dan kedua, permainan merupakan metode yang efektif dan menyenangkan. Permainan-permainan seperti menggambar, bernyanyi, bermain acak kata, berkebun, teka-teki kata, mencari huruf yang hilang, berhitung, dan bercerita dapat digunakan. Setelah menganalisis berbagai permainan dengan melibatkan orang tua dan guru sebagai subjek penilaian, ditemukan bahwa permainan berhitung dan bernyanyi sangat efektif dan disukai. Kedua permainan ini memberikan banyak manfaat, termasuk kemudahan penerapan, pengembangan motorik, peningkatan daya pikir, kepercayaan diri anak, serta dukungan dari berbagai instrumen musik dan matematika. Permainan berhitung dan bernyanyi juga dapat diadaptasi dalam berbagai bahasa, yang mendukung anak dalam memperoleh kemampuan berbahasa pertama dari keluarga dan bahasa kedua dari sekolah. Namun, perlu dicatat bahwa setiap anak memiliki preferensi permainan yang berbeda-beda, dan penggunaan permainan-permainan lain seperti menggambar, bercerita, berkebun, mencari huruf yang hilang, teka-teki kata, dan bermain acak kata juga tetap penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak.

**Kata Kunci:** Permainan; bahasa pertama; bahasa kedua**Abstract**

Humans are born with tremendous potential in the ability to think. The development of this thinking is a gradual process, with the most critical period occurring during childhood, often referred to as "The Golden Age". During this time, the ability to think develops rapidly, but keep in mind that this development must be maintained so that it is not inhibited or atrophied. In the early stages of a child's thinking development, the most striking abilities are speech and walking. Speaking, in particular, is heavily influenced by the environment and the role of parents in shaping the child's first language. A child's second language, on the other hand, is often acquired during the school years with the guidance of teachers. To develop first and second language skills, games are an effective and fun method. Games such as drawing, singing, word scramble, gardening, word puzzles, finding missing letters, counting and storytelling can be used. After analyzing various games by involving parents and teachers as assessment subjects, it was found that counting and singing games are very effective and preferred.



*Both games provide many benefits, including ease of implementation, motor development, increased thinking power, child confidence, and support from various musical and mathematical instruments. The counting and singing games can also be adapted to different languages, which supports children in their learning.*

**Keywords:** Games; first language; second language

## PENDAHULUAN

Manusia diciptakan dengan dibekali kemampuan untuk berpikir, dengan pikiran inilah manusia dapat menjadi lebih berkembang. Salah satu karya terbesar yaitu dengan semakin canggihnya teknologi yang memudahkan pekerjaan manusia. Namun selain teknologi yang berkembang, ternyata otak manusia juga mempunyai fase perkembangan terbagi dalam beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut diantaranya tahap sensorimotor *The Golden Age*, tahap praoperasional, tahap operasional, dan tahap operasional formal. Dari keempat tahap tersebut, tahap *The Golden Age* lah yang sangat berperan besar dalam perkembangan otak manusia karena di masa tersebut otak manusia mengandung sekitar 100 milyar neuron yang siap berikatan. Dalam masa ini juga otak manusia mengalami pertumbuhan yang tinggi dengan proporsi terbesar bahkan dapat berkembang hingga bertrilyun-trilyun sambungan antar neuron (Uce, 2014). Namun sambungan yang mencapai trilyunan tersebut harus diperkuat dengan berbagai rangsangan psikososial karena apabila otak manusia dibiarkan begitu saja maka akan terjadi penyusutan (*antrofi*) ikatan neuron yang pada akhirnya akan mempengaruhi kecerdasannya. Oleh karena itu pada masa *The Golden Age* inilah anak-anak sebisa mungkin untuk diseimbangkan antara motori, sensorik maupun sosialnya. Semakin banyak anak menerima pengetahuan baru maka otaknya pun akan berkembang dengan maksimal yang tentu akan berpengaruh terhadap kecerdasan anak (Kuntarto, 2017).

Perkembangan dini seorang anak biasanya ditandai dengan adanya kemampuan si anak dalam berjalan dan berbicara. Untuk menunjang perkembangan tersebut diperlukan dukungan dari berbagai aspek seperti perhatian dari orang tuanya, gizi, lingkungan bermain dan lain-lain. Perhatian dari orang tua juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama terhadap perkembangan berbicaranya. Logat dan bahasa anak pun akan menyesuaikan terhadap bahasa yang mereka sering dengar dan otak anak pun akan merekam bahasa itu sebagai bahasa pertama yang dipelajari si anak. Dalam Penmendiknas No. 58 tahun 2009 menjelaskan mengenai tingkat pencapaian pada lingkup perkembangan bahasa anak sendiri meliputi menerima, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Ciri-ciri dari pencapaian perkembangan bahasa dapat dilihat dari berbagai cara seperti memahami cerita yang dibacakan, menggunakan kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan, serta mengutarakan pendapat kepada orang lain (Annas, 2019). Maka sangat dianjurkan pada masa ini ditatamkan bahasa-bahasa yang baik kepada si anak supaya otaknya pun juga merekam hal yang baik.

Selain bahasa pertama yang biasanya merupakan bahasa khusus dari orang tuanya, anak-anak juga akan menerima dan mempelajari bahasa kedua. Bahasa kedua ini umumnya dimulai ketika anak masuk ke dalam bangku sekolah dimana dalam sekolah tersebut menggunakan bahasa universal atau nasional. Seperti misalnya dalam bahasa pertama, anak diajarkan oleh orang tuanya untuk menggunakan bahasa jawa kemudian dalam bangku sekolah si anak diajarkan bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional sekaligus menjadi bahasa kedua bagi si anak. Pengajaran mengenai bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua pada anak dapat diamati secara psikolinguistik karena berkaitan dengan proses pemerolehan bahasanya seperti fonologi, sintaksis, dan semantik (Sari, 2011).

Dalam perkembangan memperoleh bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak, dapat dilakukan dengan menambahkan perlakuan khusus seperti mengajarkan dengan metode yang mudah dipahami oleh si anak. Metode yang paling efektif salah satunya yaitu dengan permainan yang ringan. Oleh karena itu, dilakukan analisis mengenai permainan yang dapat diterapkan dalam mendapatkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian mengenai permainan dalam mendapatkan kemampuan berbahasa pertama dan bahasa kedua ini akan digunakan metode penelitian berupa deskriptif kualitatif. Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada sifat kajian, sasaran, perspektif teori maupun datanya yang lebih relevan untuk digunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai metode penelitiannya. Kajian dalam penelitian ini difokuskan pada macam-macam permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mendapatkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa keduanya.

Dalam suatu penelitian, metode kualitatif sendiri lebih mengutamakan peran latar yang lebih bersifat alami atau natural. Hal tersebut dapat diartikan bahwa data yang diambil dalam penelitian kali ini berdasarkan konteks yang sebenarnya. Selanjutnya dalam penelitian ini peneliti juga bertindak sebagai instrumen penelitian karena peneliti juga mempunyai peran dalam memberikan stimulus atau rangsangan kepada subjek penelitian supaya bersedia memberikan data yang aktual. Untuk teknik pengambilan datanya sendiri dilakukan dengan menggunakan observasi partisipan dan nonpartisipan. Dalam penelitian kali ini juga menggunakan data yang bersifat deskriptif, yang berarti berupa data permainan-permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak. Data tersebut dikumpulkan berdasarkan budaya, jumlah kuantitatif yang menerapkan dalam lingkungan sekolah maupun keluarga.

Dari data tentang permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak tersebut, kemudian di analisis satu persatu apakah permainan tersebut masih layak untuk diterapkan pada masa sekarang, bagaimana metode dalam penerapannya dan juga bagaimana peran pihak eksternal yang dalam hal ini dapat berupa ibu maupun guru dalam membantu anak untuk memperoleh bahasa pertama maupun keduanya melalui permainan yang disarankan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Taylor dan Bogdan mengenai penelitian kualitatif, bahwa penelitian kualitatif menggunakan metodologi penelitian yang mengacu pada prosedur penelitian yang dihasilkan dari data deskriptif, dapat berupa data tertulis, data lisan maupun data tentang perilaku dari subjek yang dapat diamati. Penelitian ini juga mengadopsi pendekatan induktif karena dalam analisis penelitian ini tidak dicantumkan pengujian terhadap suatu hipotesis yang berkaitan dengan tema penelitian.

Subjek yang dijadikan penelitian ini sendiri adalah orang tua, guru, dan juga anak. Anak dalam penelitian ini merupakan subjek vital karena menjadi subjek yang merasakan perkembangan terhadap kemampuan bahasanya. Sedangkan orang tua merupakan subjek yang menjadi narasumber terhadap perkembangan bahasa pertama anak serta guru dalam penelitian kali ini merupakan subjek yang menjadi narasumber terhadap perkembangan bahasa kedua anak. Adapun proses analisis data dalam penelitian kali ini terbagi menjadi beberapa tahap, diantaranya; mengumpulkan permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak yang dicari melalui buku atau jurnal; menganalisis data yang diberikan kepada orang tua dan guru; serta menyimpulkan tentang permainan yang paling efektif untuk diterapkan guna mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan tentang permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak disajikan dalam uraian berikut. Permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak meliputi 1) Menggambar; 2) Bernyanyi; 3) Acak Kata; 4) Berkebun; 5) Teka-Teki Kata; 6) Huruf Yang Hilang; 7) Berhitung; 8) Bercerita.

### **Menggambar**

Menggambar secara definisi merupakan aktivitas kreatif yang menggunakan imajinasi untuk menyampaikan gagasan, ide, pikiran sebagai bentuk pengekspresian. Menggambar sangat baik untuk anak karena dapat melatih kecerdasan, pikiran, maupun motorik si anak. Selain itu dengan menggambar juga dapat membantu anak dalam memahami benda-benda sekitar (Kurniawati, 2016).

### **Data 1**

*Menggambar secara bebas kemudian menyebutkan benda-benda yang ada dalam gambar.*

Menggambar merupakan kegiatan yang fleksibel dalam artian bahwa menggambar ini dapat dilatih di rumah melalui orang tua maupun di sekolah melalui guru. Menggambar mempunyai tujuan

untuk mengenalkan kepada anak benda-benda di sekitarnya sekaligus melatih imajinasi, daya ingat maupun motorik si anak.

Berdasarkan Data 1 di atas yang merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak. Dalam permainan ini anak-anak diberikan alat gambar dan dibiarkan untuk menggambar secara bebas kemudian di akhir dilakukan tanya jawab terkait gambar dari anak tersebut. Berdasarkan keterangan orang tua, menggambar ini merupakan salah satu permainan yang sering mereka berikan kepada anak mereka karena dapat dilakukan sejak usia dini pada anak. Selain itu anak-anak juga semakin mengerti dengan benda dan nama benda yang mereka gambar yang tentu dapat membantu dalam pengenalan bahasa pertama bagi anak. Sedangkan berdasarkan keterangan guru, menggambar juga penting untuk dilakukan guna mengetahui ketertarikan dan bakat si anak. Ketergantungan anak dalam menggambar sesuatu dapat menjadi indikasi bahwa anak tersebut tertarik dengan hal tersebut. Adanya sesi ketika anak diberikan waktu untuk menyebutkan benda-benda yang mereka gambar juga membantu dalam memperoleh bahasa kedua bagi si anak. Baik dari orang tua maupun dari guru, mereka berpendapat bahwa menggambar merupakan salah satu permainan rekomendasi untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mendapatkan bahasa pertama dan bahasa kedua.

### **Bernyanyi**

Bernyanyi atau bisa disebut juga olah vokal merupakan aktivitas untuk mengeluarkan suara yang berirama. Menyanyi ini dapat dilakukan secara perseorangan atau pun berkelompok. Jika dilakukan secara perseorangan biasanya disebut solo sedangkan jika dilakukan secara kelompok dapat disebut paduan suara. Menyanyi ini dapat membantu seseorang dalam mengekspresikan diri serta juga dapat untuk hiburan semata (Hayati et al., 2019).

### **Data 2**

*Putarkan lagu untuk didengarkan oleh anak secara berkala kemudian menuntun si anak untuk menghafalkan lirik serta nadanya.*

Bernyanyi ini dapat menjadi salah satu metode mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan kedua bagi anak. Seseorang yang baru lahir memang belum dapat untuk berbicara dengan bahasa, namun sudah mendapat kemampuan untuk mendengarkan. Oleh sebab itu, kalimat-kalimat yang didengarkan oleh bayi akan mempengaruhi si bayi dalam memperoleh bahasa pertamanya. Sedangkan bernyanyi ini merupakan tingkatan lebih lanjut yaitu ketika anak sudah dapat berbicara dan dapat diterapkan ketika di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan Data 2 di atas dengan bantuan orang tua atau pun guru dalam memberikan lagu untuk didengarkan oleh si anak, diketahui bahwa anak sangat cepat untuk dapat merekam nada dalam lagu tersebut namun harus memerlukan pengulangan untuk dapat menirukan kata-katanya. Pemberian lagu ini juga dimaksudkan untuk memperbanyak kosakata anak lewat irama yang mudah dipahami oleh anak. Bernyanyi ini dapat membantu dalam memperoleh kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi si anak karena baik orang tua di rumah maupun guru di sekolah dapat memberikan metode ini dengan mudah. Ketika di rumah si anak diberikan lagu-lagu daerah yang kemudian menjadi bahasa pertama sedangkan di sekolah diberikan lagu-lagu nasional yang dapat menjadikan bahasa kedua bagi anak. Baik dari orang tua maupun dari guru, mereka berpendapat bahwa bernyanyi dan mendengarkan lagu merupakan salah satu permainan rekomendasi untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mendapatkan bahasa pertama dan bahasa kedua.

### **Acak Kata**

Acak kata merupakan permainan yang telah lama ada di masyarakat dan hingga saat ini masih eksis. Adanya kata yang diacak kemudian dilakukan penyusunan sehingga menjadi kata yang padu merupakan teknis permainan ini. Selain dapat melatih pikiran, acak kata ini juga dapat memperbanyak kosa kata sebagai bahasa pertama maupun bahasa kedua bagi anak (Saidah & Nugroho, 2015).

### **Data 3**

*Berikan beberapa kata sederhana yang disusun dalam posisi acak.*

Acak kata dapat melatih pikiran dan kosa kata anak secara bersamaan. Acak kata juga merupakan permainan yang tidak membutuhkan banyak perlengkapan serta mudah dilakukan sehingga banyak orang tua yang menggunakan permainan acak kata ketika di rumah sebagai metode pemerolehan bahasa pertama bagi anak. Data 3 di atas diberikan kepada anak secara bertahap, dimulai dari kata

yang sederhana dan banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Bahasa yang digunakan pun fleksibel tergantung orang tua atau pun guru dari anak tersebut. Permainan acak kata ini akan lebih efisien jika menggunakan instrumen seperti balok yang bertuliskan huruf-huruf karena akan melatih motorik anak juga. Karena sifat permainannya yang relatif mudah untuk diterapkan kepada anak sehingga baik orang tua atau pun guru tidak mengalami kendala untuk melakukannya.

### **Berkebun**

Dalam mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak, berkebun memang jarang terlihat dalam masyarakat Indonesia. Kebanyakan orang Indonesia menganggap bahwa berkebun harus memerlukan lahan yang luas, alasan tersebut yang menyebabkan berkebun ini kurang di pilih oleh masyarakat Indonesia sebagai metode perkembangan bahasa pertama dan kedua anak. Padahal dalam prakteknya, berkebun dapat dilakukan di lahan sempit karena yang terpenting adalah esensi dari berkebun ini dapat diperoleh (Ratnasari et al., 2016).

#### **Data 4**

*Menanam beberapa benih dan ketika benih tersebut sudah tumbuh, anak-anak diberikan tugas untuk menyebutkan nama tumbuhan tersebut.*

Berkebun sendiri dapat melatih emosional, motorik serta kosa kata anak terhadap tumbuh-tumbuhan itu sendiri. Berkebun juga dapat menjadi olahraga bagi anak yang tentu baik bagi motorik dan metabolisme anak. Berkebun sendiri memang lebih sering terlihat dilakukan di lingkungan sekolah dengan bimbingan guru walaupun tidak menutup kemungkinan terdapat orang tua yang mengajarkan berkebun anak sejak dini.

Data 4 diatas merupakan metode yang digunakan dalam permainan berkebun, dimana anak-anak diberikan tugas untuk menanam beberapa benih. Ditanam beberapa benih karena ingin melatih daya ingat, imajinasi serta kosa kata anak terhadap benih tersebut ketika sudah tumbuh. Orang tua atau pun dapat membimbing melalui pemilihan benih yang akan ditanam. Semakin mengertinya si anak terhadap tumbuh-tumbuhan sekitar dapat membantu dalam mengembangkan bahasa pertama dan kedua karena seperti kita tau nama benih sendiri berbeda-beda tiap daerah. Orang tua dan guru melalui permainan berkebun ini memang lebih setuju untuk diterapkan di sekolah daripada di rumah. Karena dengan jumlah anak yang banyak ketika di sekolah, koordinasi untuk menanam benih lebih bervariasi pun lebih mudah yang akan berpengaruh ke dalam perkembangan jumlah kosa kata anak.

### **Teka-Teki Kata**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, teka-teki sendiri adalah soal yang berupa kalimat, dapat berupa cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar serta biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran. Jika dalam hal ini yang digunakan adalah teka-teki kata karena yang menjadi tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak (Ratnasari et al., 2016).

#### **Data 5**

*Diberikan deskripsi sederhana tentang suatu benda kemudian si anak diberikan waktu untuk menebak benda yang dimaksud.*

Permainan teka-teki kata ini memang permainan yang mudah untuk dilakukan sehingga orang tua dan guru pun tidak kesulitan untuk mengadakan permainan ini. Oleh karena itu banyak orang tua dan guru yang menggunakan permainan teka-teki kata ini untuk mengembangkan bahasa pertama dan kedua anak. Teeka-teki kata ini dapat mealtih pikiran anak, kepercayaan diri anak untuk mengutarakan pendapat serta mengembangkan kosa kata anak.

Teknis permainan teka-teki kata ini seperti yang ditunjukkan oleh Data 5. Orang tua di rumah atau guru di sekolah memberikan deskripsi sederhana tentang benda yang mudah ditebak karena tujuan utama teka-teki kata disini adalah memperkaya kosa kata si anak. Setelah deskripsi selesai maka diberikan waktu untuk anak menebak benda yang dimaksud, para orang tua dan guru diusahakan jangan menghakimi anak apabila menebak dengan salah karena hal tersebut justru akan mengurangi rasa percaya diri dari si anak. Baik orang tua maupun guru pun setuju jika permainan teka-teki kata ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak.

### **Huruf Yang Hilang**

Huruf yang hilang merupakan permainan dengan mengisi atau menambahkan huruf yang hilang pada suatu kata. Permainan huruf yang hilang ini secara konsep hampir sama dengan teka-teki kata namun jika huruf yang hilang ini si anak akan menebak kata yang kehilangan satu atau beberapa huruf (Alfian, 2016).

#### **Data 6**

*Diberikan kata yang belum lengkap, anak-anak diberikan waktu untuk mengisi huruf yang hilang tersebut supaya menjadi kata yang padu.*

Dalam permainan huruf yang hilang ini mempunyai tujuan untuk melatih berpikir serta untuk menambah kosa kata anak terhadap benda atau kata yang sering digunakan. Permainan huruf yang hilang ini juga salah satu permainan yang sederhana sehingga dapat dilakukan oleh orang tua di rumah maupun guru di sekolah.

Berdasarkan data 6 di atas tentang perintah “*Diberikan kata yang belum lengkap, anak-anak diberikan waktu untuk mengisi huruf yang hilang tersebut supaya menjadi kata yang padu*” merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam permainan huruf yang hilang ini. Awal mula dapat dimulai dengan satu huruf yang hilang dengan kata yang sederhana yang kemudian dapat ditingkatkan menjadi beberapa huruf yang hilang dengan kata yang rumit. Mudah-mudahan permainan ini untuk dilakukan dengan manfaat yang baik bagi anak sehingga baik orang tua maupun guru pun setuju jika permainan huruf yang hilang ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak.

### **Berhitung**

Berhitung sendiri merupakan kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Kegiatan berhitung untuk anak dapat disebut juga sebagai kegiatan yang menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Manfaat dari berhitung bagi anak diantaranya yaitu membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar (Kurniawati, 2016). Sedangkan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, berhitung ini dapat digunakan untuk membantu anak dalam memahami bahasa yang berkaitan dengan angka dan matematika.

#### **Data 7**

*Menyebutkan bilangan dari satu hingga seratus.*

Selain dapat membantu anak dalam memahami konsep matematika yang benar, permainan ini juga dapat membantu menambah kosakata anak terhadap bilangan yang sering digunakan.

Data 7 merupakan metode yang digunakan dalam permainan berhitung ini. Metode berdasarkan Data 7 ini memang lebih cocok untuk diterapkan di sekolah karena jumlah siswa yang relatif banyak. Setiap siswa dapat menyebutkan satu angka yang kemudian dilanjutkan oleh teman sebelahnya dengan menyebutkan angka setelah angka yang disebutkan. Sedangkan dalam konsep di rumah, berhitung ini dapat diterapkan dengan bertahap seperti pada hari pertama menyebutkan bilangan satu hingga 10 kemudian 11 hingga 20 dan seterusnya hingga 100. Manfaat bagi anak yang banyak menyebabkan permainan ini banyak diterapkan oleh orang tua di rumah maupun guru di sekolah.

### **Bercerita**

Bercerita merupakan kegiatan dengan menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Bercerita ini dapat melatih imajinasi, motorik, dan kosa kata yang dikuasai oleh anak sehingga memang salah satu permainan dengan manfaat yang baik bagi anak (Alfian, 2016).

#### **Data 8**

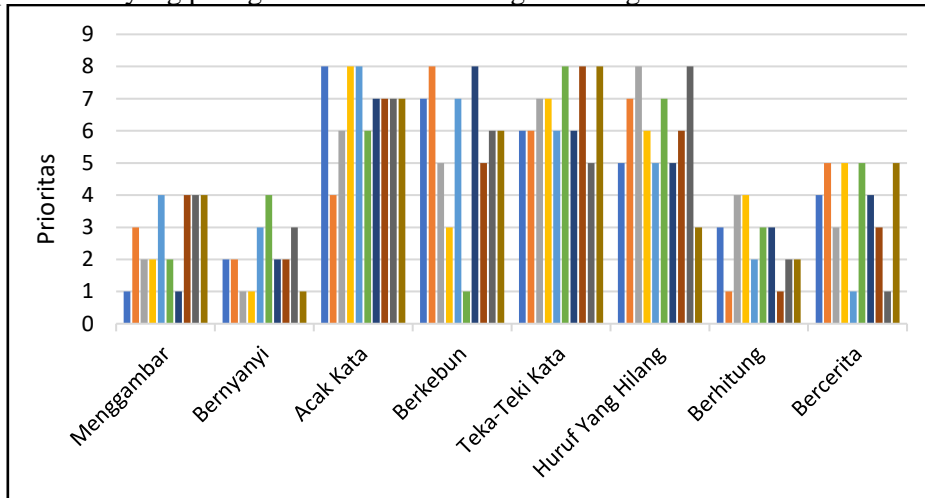
*Tuliskan cerita sederhana kemudian bacakan di depan.*

Sama seperti permainan-permainan sebelumnya, bercerita juga merupakan permainan yang mudah untuk dilakukan sehingga banyak orang tua dan guru yang mempraktekkan permainan ini untuk si anak.

Data 8 merupakan metode yang digunakan pada anak dalam bercerita ini. Ditambahkan perintah untuk menuliskan terlebih dahulu cerita yang akan diceritakan dengan tujuan untuk mempermudah si anak untuk menyampaikan ceritanya di depan. Dengan metode seperti Data 8 sehingga dapat melatih keberanian anak dalam menyampaikan pendapat mereka. Jika di rumah dapat

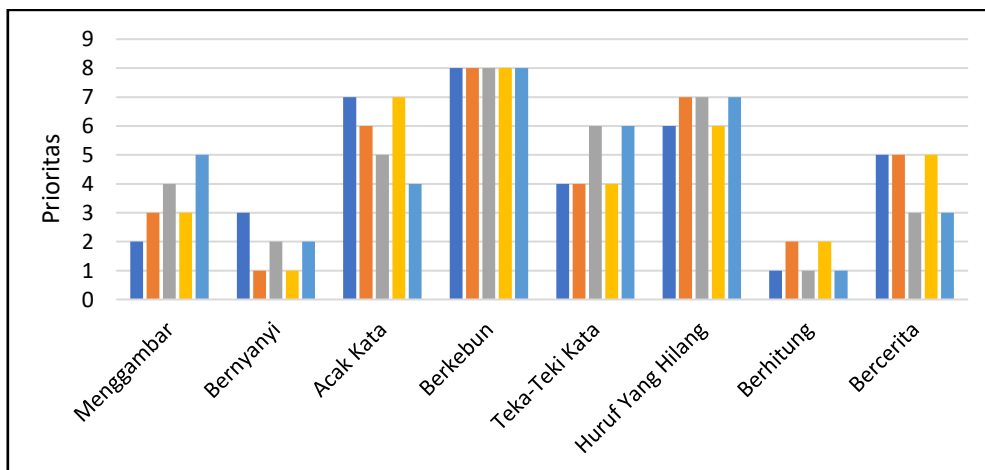
diceritakan di depan keluarga sedangkan jika di sekolah dapat diceritakan di depan teman-temannya. Orang tua dan guru pun setuju bahwa bercerita ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak.

Berdasarkan data-data yang telah didapatkan melalui para orang tua dan guru tentang permainan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa pertama dan kedua, diperoleh data bahwa semua orang tua dan guru setuju permainan yang telah disebutkan merupakan permainan yang bermanfaat bagi anak untuk memperoleh bahasa pertama maupun keduanya. Berikut disajikan gambar mengenai permainan yang paling efektif menurut orang tua dan guru



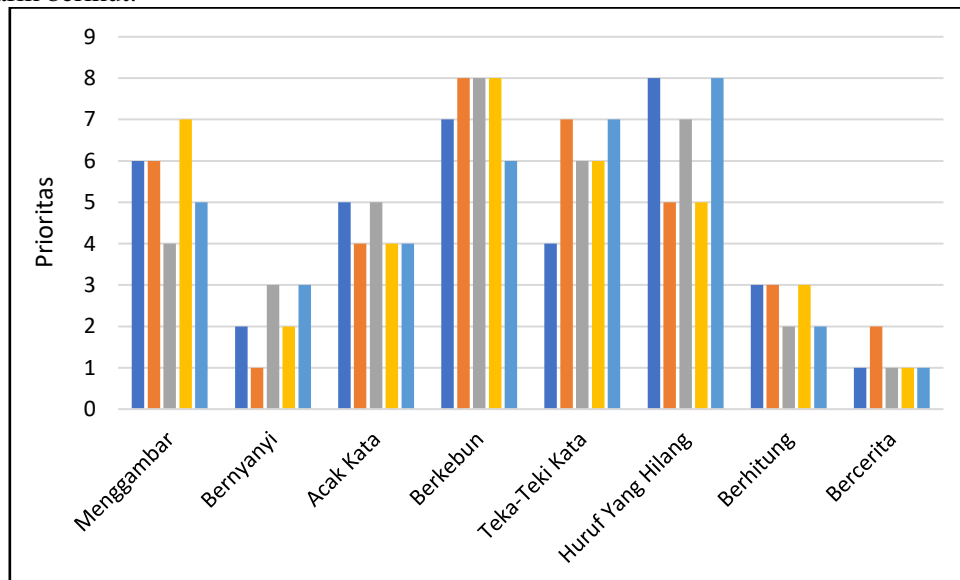
Gambar 1. Permainan Paling Efektif Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pertama dan Bahasa Kedua Anak

Dari Gambar 1 tersebut diketahui bahwa bernyanyi merupakan permainan yang paling efektif untuk diterapkan dalam mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua bagi anak. Hal tersebut dikarenakan permainan bernyanyi ini mudah untuk dilakukan baik oleh orang tua di rumah maupun oleh guru di sekolah. Lirik lagu mengandung banyak kosa kata baru bagi anak seperti lagu daerah yang diberikan orang tua sewaktu di rumah yang disini merupakan bahasa pertama bagi anak dan juga lagu nasional yang diberikan saat di sekolah yang menjadi bahasa kedua bagi anak. Selain itu dengan menyanyi juga mendapatkan banyak manfaat bagi anak seperti melatih daya ingat, motorik, dan dapat membantu anak dalam memahami nama benda-benda disekitarnya seperti rumah, gunung, sungai, sawah dan lain-lain. Metode seperti yang dilakukan pada Data 2 pun sangat membantu anak karena pemutaran lagu yang berulang akan membuat otak anak merekam lebih baik tentang kosaa kata yang terdapat di dalam lagu. Kemudian setelah bernyanyi sendiri terdapat permainan berhitung, menggambar, bercerita, berkebutan, huruf yang hilang, teka-teki kata serta yang terakhir adalah acak kata yang merupakan permainan paling efektif bagi perkembangan bahasa pertama dan kedua anak. Sedangkan untuk permainan yang diterapkan pertama kali oleh orang tua disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 2. Permainan Yang Pertama Kali Diterapkan Oleh Orang Tua

Dari sisi orang tua, ternyata berhitung merupakan permainan yang pertama kali diterapkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua. Metode yang diterapkan seperti Data 7 pun dirasa mempunyai banyak manfaat karena selain dapat menambah kosa kata anak terhadap angka dan matematika, menghitung juga mempunyai manfaat dalam meningkatkan daya pikir dan konsentrasi anak. Adanya perbedaan kata dalam penyebutan angka seperti angka 1 dalam Bahasa Indonesia disebut ‘satu’ sedangkan misalnya dalam Bahasa Jawa disebut ‘siji’ ini semakin memperkaya kosa kata anak dalam memperoleh bahasa pertama dan bahasa keduanya. Berhitung juga merupakan permainan yang mudah untuk dilakukan serta banyak instrument yang dapat mendukung permainan berhitung ini seperti permainan tradisional dakon atau pun gadget sehingga para orang tua pun tidak mengalami kesulitan dalam menerapkan permainan berhitung ini. Setelah berhitung, terdapat permainan bernyanyi, menggambar, bercerita, teka-teki kata, acak kata, huruf yang hilang dan yang terakhir adalah berkebun. Berkebun menjadi permainan yang sepertinya kurang diminati oleh orang tua untuk diterapkan saat ini karena dalam permainan berkebun ini identik dengan alam yang mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya sedangkan saat ini sedang adanya pandemic Covid-19 yang dihimbau untuk banyak melakukan aktivitas di dalam rumah terlebih dahulu. Selain itu berkebun juga merupakan permainan yang terlihat kurang simple jika dibandingkan permainan yang lain. Sedangkan dari sudut pandang guru, permainan yang pertama kali diterapkan di sekolah disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 3. Permainan Yang Pertama Kali Diterapkan Oleh Guru

Dari sudut pandang guru, permainan yang diterapkan pertama kali untuk mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak yaitu bercerita, yang kemudian disusul oleh permainan bernyanyi, berhitung, acak kata, menggambar, teka-teki kata, huruf yang hilang, dan yang terakhir yaitu berkebun. Bercerita sangat cocok untuk diterapkan di sekolah karena selain dapat menambah kosa kata anak, bercerita ini juga dapat mengembangkan kepercayaan diri mereka. Sesuai dengan metode yang dilakukan seperti Data 8, bercerita juga bermanfaat bagi pertumbuhan daya imajinasi, daya ingat serta kreatifitas anak. Lewat dari cerita yang dibacakan oleh si anak, guru juga mengerti tentang daya pikir, karakter dan ketertarikan anak sehingga lebih mudah untuk mengembangkan kemampuannya.

Dari ketiga gambar yang telah disajikan, dapat diketahui bahwa permainan bernyanyi dan berhitung merupakan permainan yang paling efektif dan paling disukai oleh orang tua dan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak. Hal tersebut dikarenakan banyak manfaat yang diperoleh dari kedua permainan tersebut seperti mudahnya untuk diterapkan, melatih motorik, daya pikir, kepercayaan diri anak serta banyak instrument yang mendukung permainan tersebut.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dalam mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak, banyak permainan yang dapat diterapkan seperti menggambar, bernyanyi, acak kata, berkebung, teka-teki kata, huruf yang hilang, berhitung, maupun bercerita. Namun berdasarkan hasil yang didapatkan, diperoleh bahwa berhitung dan bernyanyi merupakan permainan yang paling efektif dan paling disukai oleh orang tua dan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa pertama dan bahasa kedua anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, E. (2016). Penggunaan Unsur Aksara Nusantara Pada Huruf Modern. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 42–48.
- Annas, A. (2019). Akuisisi Bahasa Kedua pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Manafiul Ulum Kudus. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 7(2), 243–260.
- Hayati, N., Fatimaningrum, A. S., & Wulandari, R. (2019). Kegiatan Menyanyi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 116–125.
- Kuntarto, E. (2017). *Memahami Konsepsi Psikolinguistik* (pp. 1–97).
- Kurniawati, D. W. (2016). Jurnal Imajinasi. *Jurnal Imajinasi*, X(2), 39–50.
- Ratnasari, T., Sujana, Y., Kom, S., Kom, M., Rahma, A., & Pudyaningtyas, S. (2016). Pengaruh Penerapan Kegiatan Berkebung Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak. *Kumara Cendekia*, 6(2), 66–74.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).
- Sari, E. (2011). Pemerolehan Bahasa Kedua Dan Dampak Bahasa Ibu Dalam Pemerolehan Bahasa Pada Anak TK. *Jurnal Psikolinguistik*, 1–9.
- Uce, L. (2014). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *History of Mechanism and Machine Science*, 25, 77–92.