

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL “TAPO’ PIPIT” UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PRIMANDA UNTAN**

SKRIPSI

**OLEH
TASYA WANANDA
NIM. F1121211013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PRIMANDA UNTAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan**

**OLEH
TASYA WANANDA
F1121211013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

KEEFEKTIFAN PERMAINAN TAPO' PIPIT UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PRIMANDA UNTAN

TASYA WANANDA

F1121211013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Halida, M.Pd
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP.198206292023212020

Disahkan,

Rekan FKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.196604011991021001

Lulus Tanggal:

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TAPO' PIPIT UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PRIMANDA UNTAN**

TASYA WANANDA

F1121211013

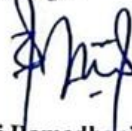
Disetujui Oleh:

Pembimbing 1



Dr. Halida, M.Pd
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Arivani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP. 198206292023212020

Penguji I



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 198407222008012005

Penguji II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd
NIP. 198612102014041002

**Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD**



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

TASYA WANANDA

NIM F1121211013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Halida M.Pd
NIP.197405222006042001

Pembimbing II



Ariyani Ramadhani S.T., M.Pd
NIP. 198206292023212020

Mengetahui,

Ketua Prodi PG-PAUD



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP.198407222008012005

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TAPO' PIPIT UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PRIMANDA UNTAN**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

TASYA WANANDA

F1121211013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Halida, M.Pd
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP.198206292023212020

**Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**




Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.196604011991021001

Lulus Ujian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tasya Wananda

Nim : F1121211013

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Tasya Wananda

NIM.F1121211013

MOTTO

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang

(Amsal 23:18)

ABSTRAK

Implementasi penelitian ini adalah untuk mengetahui produktivitas permainan tapo' pipit pada anak usia lima sampai enam tahun di kelas B1 TK Primanda Untan. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Model yang digunakan adalah sepuluh anak, laki-laki dan perempuan lima sampai lima. Metode pengumpulan datanya adalah observasi, dokumentasi, dan lembar tes. Instrumen penelitian menerapkan tiga indikator yaitu anak mendengarkan setiap perkataan yang didengarnya, anak dapat mengungkapkan dan mengungkapkan pikirannya, dan anak dapat berkomunikasi secara lisan. Melalui observasi yang dilakukan peneliti menyaksikan perkembangan bahasa yang masih belum maksimal pada sebagian anak, peneliti melihat kemampuan berbahasa pada sebagian anak masih belum maksimal. Berdasarkan apa yang terjadi di lapangan, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan tradisional tapo' pipit untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia lima sampai enam tahun kelas B1 di TK Primanda Untan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum diberikan permainan tradisional tapo' pipit dan setelah diberikan permainan tradisional tapo' pipit. Dimana rata-rata hasil *post-test* lebih tinggi dari rata-rata hasil *pre-test* yaitu *post-test* sebesar 47,8 dan *pre-test* sebesar 38,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tapo' pipit dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak usia lima sampai enam tahun di kelas B1 TK Primanda Untan.

Kata kunci: TK, Bahasa, Tapo' Pipit, Permainan Tradisional

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur atas selesainya skripsi ini, peneliti persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus atas Berkat, Rahmat dan Anugerah-Nya yang senantiasa memberikan kelancaran dan kekuatan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Untuk kedua orang tua saya Martinus Marwan dan Silvia Tati Kusmawati yang senantiasa mendoakan, mendukung serta memberikan motivasi kepada saya.
3. Kepada kedua abang saya Ian Perdana Kusuma dan Tamario Pedro dan adik saya Rizki Adako, kedua kakak saya kak Lina dan kak Lusi serta kedua keponakan saya.
4. Kepada seluruh keluarga yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang senantiasa mendukung saya
5. Untuk diri sendiri terimakasih telah bertahan sampai selesainya skripsi ini.
6. Untuk sahabat saya keluarga bunga yaitu Anugrah Gata, Linda Kurniawan, Apriyana Siti Yanti, Dewi Agustina dan Angela Intan Nukusari. Serta teman-teman yang serta dalam penelitian ini Anggi, Diana, Lusi, Nadia, Diana Lia, Wina, Mira dan Desi.
7. Untuk teman-teman mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2021 saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan semangat yang telah kalian berikan selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti haturkan kepada tuhan yang maha esa, berkat rahmat dan berrkatnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “keefektifan Permainan Tradisional Tapo’ Pipit untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Primanda Untan”. Skripsi ini disidangkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura pontianak.

Peneliti Menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Halida, M.Pd, selaku dosen pembimbing utama dan ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd, selaku doseem pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dian Miranda, S, Psi, M.A, selaku Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam penggunaan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Staf Akademik serta Administrasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, yang

telah membantu selama proses perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Pihak perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi.
7. Untuk kedua orangtua dan keluarga peneliti, yang memberikan doa dukungan, motivasi yang membantu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura angkatan 2021 yang telah memberi dukungan, semangat, bantuan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
1. Masalah Umum	6
2. Masalah Khusus	7
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Variabel Penelitian	9
1. Variabel Bebas	9
2. Variabel Terikat	9
F. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12

A. Kajian Teori	12
1. Bahasa	12
a. Pengertian bahasa	12
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	15
c. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	17
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.....	20
2. Permainan Tradisional	23
a. Pengertian Permainan Tradisional	23
b. Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini	26
c. Permainan Tapo' Pipit	32
d. Langkah-langkah Permainan Tapo'Pipit.....	34
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Hipotesis Penelitian.....	37
1. Hipotesis Nihil Ho	38
2. Hipotesis Alternatif Ha	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Populasi Dan Sampel.....	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	41
C. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43

2. Alat Pengumpulan Data	44
D. Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Data.....	48
1. <i>Pre-test</i>	48
2. Pelaksanaan Pemberian Perlakuan	50
3. <i>Post-test</i>	54
4. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Tradisional Tapo' Pipit	57
B. Pengujian Hipotesis.....	60
1. Uji Persyaratan Analisis.....	60
2. Hasil Uji Statistik.....	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian	63
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Sebelum Diberikan Permainan Tradisional Tapo' Pipit (<i>Pre-test</i>)	63
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Sesudah Diberikan Permainan Tradisional Tapo' Pipit (<i>Post-test</i>)....	65
3. Perbedaan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Permainan Tradisional Tapo' Pipit	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69

B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Penelitian One Group <i>Pre-test Post-test</i> Design	40
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Populasi	41
Tabel 1.2 Karakteristik Subjek	42
Tabel 1.3 <i>Pre-test</i>	48
Tabel 1.4 Descriptive Statistic <i>Pre-test</i>	50
Tabel 2.1 <i>Post-test</i>	54
Tabel 2.2 Descriptive Statistic <i>Post-test</i>	56
Tabel 2.3 Diagram Perolehan Skor Kemampuan Bahasa Anak.....	57
Tabel 2.4 Distribusi Frekuensi	58
Tabel 3.1 Tingkat Pencapaian Bahasa Anak	59
Tabel 3.2 Hasil Uji <i>Normalitas Shapior Wilk</i>	60
Tabel 3.3 Hasil Uji T	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	77
Lampiran 2 Lembar Observasi	79
Lampiran 3 Lembar Kategori	83
Lampiran 2 Kegiatan <i>Pre-test</i>	84
Lampiran 3 Kegiatan <i>Post-test</i>	85
Lampiran 4 Link Jurnal.....	87
Lampiran 5 LOA.....	88
Lampiran 6 Jurnal	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses masa perkembangannya. Baik perkembangan fisik, seni, motorik, kognitif, sosial emosional dan perkembangan bahasanya. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dan karakteristik tersendiri. Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Setiap aspek perkembangan *pre-test* anak antara satu dan yang lainnya saling berkaitan. Jika salah satu aspek perkembangan anak terhambat maka aspek perkembangan anak yang lainnya juga dapat terhambat pula.

Perkembangan anak harus didukung secara optimal agar tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan baik, oleh sebab itu dalam proses perkembangannya anak sangat perlu dukungan dari keluarga, lingkungan maupun orang-orang disekitar. Oleh sebab itu perkembangan anak perlu mendapat stimulasi agar dapat berkembang secara optimal, dan berjalan sesuai usianya serta semua aspek perkembangannya yaitu fisik, seni, nilai agama dan moral, motorik, kognitif, sosial emosional serta bahasa berkembang dengan baik, karna aspek-aspek tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

Perkembangan bahasa anak taman kanak-kanak diperluas melalui kegiatan-kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan anak. Banyak

kegiatan yang dapat dilakukan baik didalam ruangan maupun diluar ruangan, agar anak tidak bosan dengan suasana kelas. Lingkungan pembelajaran yang dikembangkan secara tepat untuk melibatkan anak berpartisipasi aktif dan praktik, kegiatan pembelajaran informal bersama dengan kegiatan yang diarahkan guru yang dapat melibatkan anak dalam percakapan sosial dan instruksional sehingga dapat menstimulasi perkembangan bahasa pada anak.

Salah satu bagian dari proses tumbuh kembang anak adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan komponen penting yang harus diperhatikan karena merupakan alat komunikasi yang utama. Bahasa diartikan sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan emosi, pikiran, peristiwa, dan situasi (Kenanoglu, 2021). Menurut Hurlock bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang mengubah pikiran dan perasaan menjadi simbol-simbol yang dapat disampaikan kepada orang lain. Komunikasi dapat berbentuk tulisan, ucapan, bahasa isyarat, dan penggunaan ekspresi wajah (Robingatin dan Ulfah, 2019). Keterampilan berbahasa sangat diperlukan pada diri anak agar anak dapat berkomunikasi dengan orang disekitarnya sehingga anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Perkembangan bahasa dimulai dari peniruan bunyi, kemudian erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial (Novitawati, dkk., 2022). Karena anak sangat mudah menirukan bunyi-bunyi yang diucapkan orang disekitarnya, maka jika perkembangan bahasa

berkembang dengan baik maka perkembangan intelektual anak juga akan berjalan dengan baik. Jika perkembangan bahasa terhambat oleh kemampuan intelektual anak maka kemampuan bersosialisasi anak juga dapat terganggu.

Menurut teori pemerolehan bahasa, anak mempunyai kemampuan luar biasa dalam menyerap, mencipta, dan memanfaatkan kata-kata untuk kesadaran dan interaksi (Yusuf, 2016). Dalam kehidupan sehari-hari diperlukan sarana komunikasi untuk dapat berkomunikasi satu sama lain, berdasarkan pembahasan sebelumnya, penting untuk menstimulasi sisi bahasa anak sejak dini agar bahasa anak berkembang dengan baik, sejalan dengan Rosmala pada usia 5-6 tahun, anak sudah dapat berbicara dengan lancar menggunakan kosakata praktis (Aprinawati, 2017). Mereka juga dapat menyebutkan banyak benda, hewan, dan tumbuhan yang memiliki warna, bentuk, dan ciri khas. Pada masa ini anak sudah dapat berbicara dengan banyak orang, dan bahasa yang digunakan anak dapat dimengerti dan dimengerti. Kosakata yang dimiliki anak juga beragam dan anak sudah mulai memahami bahasa, anak dapat berinteraksi satu sama lain, anak dapat mengungkapkan perasaannya ketika berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana, serta dapat menyebutkan nama orang dan benda disekitarnya.

Perluasan perkembangan bahasa pada anak dapat ditingkatkan dengan kegiatan-kegiatan yang menstimulasi kemajuan anak. Kegiatan yang

diberikan kepada anak antara lain memberikan rangsangan dan dorongan. Stimulasi merupakan kegiatan yang menstimulasi kemampuan inti anak agar dapat berkembang secara optimal (Putra, dkk., 2018). Anak yang mendapat rangsangan yang terfokus dan sistematis mengalami perkembangan yang maksimal dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat rangsangan (Hashim, 2017). Oleh karena itu, perlu diberikan stimulasi yang tepat dan tepat sasaran untuk mendorong anak tumbuh maksimal. Banyak aktivitas yang dapat merangsang dan mengoptimalkan bahasa anak, misalnya saja aktivitas bermain. Secara tidak langsung kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan bahasa pada anak, dimana anak dapat meningkatkan penguasaan bahasa melalui teman bermain, memperkaya kosa kata, mengulang kalimat sederhana dan anak dapat mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaannya. Kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan bahasa anak, khususnya perkembangan bahasa lisan.

Salah satu upaya yang dilakukan agar tetap terjaga dan tidak hilang atau punah adalah dengan permainan tradisional petak umpet yang diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah (Asrial, dkk., 2022). Ada banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak, salah satunya adalah kegiatan bermain sebagai warisan budaya. Kegiatan ini sudah dimainkan masyarakat sejak dahulu kala sebagai warisan nenek moyang. Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah

dengan tradisi yang terdapat di daerah tersebut, tradisi yang dimaksud disini adalah permainan yang terdapat di daerah tersebut, tradisi yang dimaksud disini adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun. Berikut kegunaan bermain kegiatan turun temurun ini, : 1) mendorong tumbuhnya kreativitas pada anak 2) melatih kecerdasan 3) mengembangkan nilai-nilai karakter 4) mengoptimalkan kemampuan motorik 5) bermanfaat bagi kesehatan 6) meningkatkan perkembangan kognitif anak 7) memberikan hal-hal baru pengalaman untuk anak-anak.

Peneliti menggunakan permainan tradisional tapo' pipit sebagai penelitian ini yaitu untuk mengenalkan pada anak salah satu permainan tradisional yang berada di daerah Kalimantan Barat yaitu permainan tradisional tapo' pipit. Dengan mengenalkan permainan ini juga secara tidak langsung mengenalkan pada anak salah satu warisan budaya yang ada di daerahnya sehingga warisan budaya berupa permainan tradisional tapo' pipit ini dikenal secara turun-temurun, tetap terjaga dan tidak hilang atau punah. Permainan ini dimainkan dengan cara mencari dan bersembunyi, yang mencari disebut penjaga sedangkan yang bersembunyi disebut penyerang. Semakin banyak orang yang bermain, maka semakin seru pula permainan ini dimainkan karena banyak orang yang menjadi penyerangnya. Permainan tradisional tapo' pipit, disebut juga petak umpet, merupakan permainan menyenangkan bagi anak dimana anak akan mencari temannya

yang bersembunyi serta mencari tempat bersembunyi agar tidak tertangkap teman yang menjadi penjaga.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelompok B1 di TK Primanda Untan, karna melalui observasi yang telah dilakukan terdapat perkembangan bahasa yang belum optimal pada beberapa anak. Peneliti melihat beberapa kemampuan berbahasa anak masih belum optimal, masih ada anak yang belum bisa mengungkapkan ide, keinginan maupun perasaannya, dimana saat ditanya dan diberikan kesempatan untuk mengungkapkan apa yang sedang anak rasakan, masih terdapat beberapa anak yang masih kebingungan dan belum dapat mengungkapkan ide, keinginan maupun perasaannya. Saat melakukan observasi peneliti juga menemukan ada beberapa anak yang saat sedang berbicara masih ada kata yang belum tepat diucapkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Permainan Tradisional Tapo’ Pipit Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Primanda Untan”

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan umum

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah Keefektifan Permainan Tradisional Tapo’ Pipit Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Primanda Untan”.

2. Rumusan Khusus

Dari pertanyaan umum di atas terdapat beberapa pertanyaan khusus yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan sebelum diberikan stimulasi permainan tradisional tapo' pipit?
- b. Bagaimanakah perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan sesudah diberikan stimulasi permainan tradisional tapo' pipit?
- c. Bagaimanakah keefektifan permainan tapo' pipit setelah diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda UNTAN untuk menstimulasi perkembangan bahasa?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Primanda UNTAN sesudah diberikan permainan tradisional tapo' pipit.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan sebelum diberikan stimulasi permainan tradisional tapo' pipit.

- b. Mengetahui perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan sesudah diberikan stimulasi permainan tradisional tapo' pipit.
- c. Mengetahui keefektifan permainan tapo' pipit setelah diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda UNTAN untuk menstimulasi perkembangan bahasa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai masukan peneliti serta menambah pengetahuan mengenai keefektifan permainan tradisional tapo' pipit pada bahasa anak khususnya di TK Primanda UNTAN dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat menambah wawasan dan pengetahuan kita tentang kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional tapo' pipit.

b. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan bahasa pada anak melalui permainan tradisional tapo' pipit agar anak dapat mengembangkan aspek bahasanya serta mendapatkan memperkaya perbendaharaan kata.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang dalam menambah pengetahuan dalam memberikan pengetahuan baru dalam menstimulasi anak melalui permainan tradisional

d. Bagi guru Paud

Dapat meningkatkan kinerja guru dalam mencapai tujuan pembelajaran khusus dalam mengoptimal kemampuan bahasa anak melalui permainan tapo' pipit.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018:39) variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen), yang disimbolkan dengan simbol (X). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional tapo' pipit sebagai (X).

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018:39) variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya

variabel bebas, yang disimbolkan dengan simbol (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai (Y).

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dari pembaca terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka peneliti perlu memberikan definisi atau penjelasan mengenai hal yang ada didalam penelitian ini. Adapun operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri. Pada usia 5-6 tahun anak sudah banyak mengalami banyak perkembangan, khususnya perkembangan pada aspek bahasa anak, dimana anak mampu untuk mengekspresikan dan mengungkapkan ide, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, anak mampu untuk memahami ucapan yang didengar, sudah mulai mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung serta menyusun kalimat sederhana. Dalam penelitian ini perkembangan bahasa yang akan diteliti mencakup 3 indikator yaitu:

- a) Menyimak setiap ucapan
- b) Mengekspresikan dan mengungkapkan pikiran
- c) Anak dapat berkomunikasi secara lisan

2. Permainan tradisional tapo' pipit

Permainan tapo' pipit merupakan salah satu permainan tradisional, permainan tapo' pipit ini lebih dikenal dengan sebutan petak umpet, seperti namanya Tapo' (sembunyi) permainan ini dimainkan dengan bersembunyi disuatu tempat dan dimainkan lebih seru jika dimainkan dengan orang ramai. Permainan tapo' pipit ini dimainkan lebih dari 2 orang, diawali dengan memilih 1 orang yang akan menjadi penjaga yang bertugas untuk mencari teman-temannya yang menjadi penyerang atau yang akan bersembunyi. Permainan ini akan dianggap selesai jika penjaga dapat menemukan semua penyerang atau teman-temannya yang bersembunyi. Setelah itu akan dilakukan pemilihan siapa yang akan menjadi penjaga selanjutnya dan setelah mendapatkan penjaga selanjutnya permainan dilanjutkan kembali.