

MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *CHINESE WHISPERS*

Eva Roswati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Cibiru
email: evaroswati283@gmail.com

Received (Bulan Januari 2020), Accepted (Bulan Februari 2020), Published (Bulan April 2020)

Abstract: *Improving Early Childhood Vocabulary through Chinese Whispers Game. Vocabulary are words that someone has to socialize with other people. The process of acquiring a child's vocabulary can be influenced by external factors as well as from factors within the child itself. The topics contained in this article include the game Chinese whispers to improve vocabulary in children. Chinese whispes game is a game that is done in groups, by whispering to convey messages in sequence until the last player. In principle the game Chinese Whipers is able to train children in improving vocabulary, because in this game the child will mention the words instructed by the teacher or friend.*

Keywords: *child vocabulary, chinese whispers game.*

Abstrak: **Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini melalui Permainan *Chinese Whispers*.** Kosakata adalah kata-kata yang dimiliki seseorang untuk bersosialisasi dengan oranglain. Proses pemerolehan kosakata anak dapat dipengaruhi dari faktor luar maupun dari faktor dalam diri anak itu sendiri. Adapun pokok bahasan yang terdapat dalam artikel ini meliputi permainan *chinese whispers* untuk meningkatkan kosakata pada anak. Permainan *chinese whispes* ini merupakan suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan cara berbisik menyampaikan pesan secara berurut sampai pemain terakhir. Pada prinsipnya permainan *chinese whipers* mampu melatih anak dalam meningkatkan kosakata, karena dalam permainan ini anak akan menyebutkan kata-kata yang diintruksikan guru atau temannya.

Kata Kunci: kosakata anak, permainan *chinese whispers*.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” Tujuan pendidikan anak usia dini tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 bahwa “tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan potensi psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian.”

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering juga disebut *Golden Age*. Pada masa ini anak mengalami perkembangan dalam otaknya yang paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal tersebut berlangsung pada saat anak dalam kandungan sampai usia dini, yaitu dari usia nol sampai dengan usia enam tahun. Maka dari itu dengan memberikan perhatian yang lebih terhadap anak di usia dini merupakan hal yang paling penting untuk dilakukan oleh para orang tua terutama ibunya. Wujud perhatian yang bisa diberikan pada anak diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun dari lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini atau masa *Golden age* akan menjadi sebuah penentu bagi perkembangan selanjutnya (Fauziddin, 2018).

Pada dasarnya lingkungan keluarga sangat penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Jika lingkungan keluarga kurang baik dalam menstimulus anak pada tahap perkembangan, maka anak tersebut akan sulit atau kurangnya pelafalan kosakata yang diungkapkan anak. Terlihat dari hasil observasi dilapangan, ada anak usia 3,5 tahun yang kurang jelas dalam berbicara atau mengungkapkan kosakata sehingga guru atau teman sebaya sulit untuk memahami apa yang diungkapkan anak tersebut. Seperti anak diintruksikan untuk menyebutkan angka satu, tetapi anak tersebut hanya bisa menyebutkan “au”, dua “ua”, tiga “ga”, tidak hanya itu anak tersebut jika sudah menyelesaikan kegiatan

belajarnya, anak hanya mampu menyampaikan perasaannya melalui ekspresi wajah dan bertepuk tangan tanpa berbicara. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor keluarga, karena seorang ibu yang bekerja dan ayah yang mengurus anaknya. Anak diperlakukan manja dengan diberikan *gadget* dan ayah yang tidak memperbolehkan anaknya untuk bermain di lingkungan luar rumah. Sehingga anakpun kurang kejelasan dalam mengungkapkan kosakata, karena dalam lingkungan keluarganya kurang menstimulus anak untuk berbahasa atau bersosialisasi. Sedangkan peran ibu itu sangat penting dalam membentuk kosakata pada anak.

Kosakata Anak

Manusia pada dasarnya telah mendapatkan bahasanya sejak lahir. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi dengan orang lain yang bertujuan untuk menyampaikan ide/ gagasan, perasaan serta keinginan yang diharapkan (Bawono, 2017; Zubaidah, 2004; Delfita, 2012). Bahasa juga dapat meliputi segala bentuk dalam berkomunikasi baik secara lisan, tulisan bahasa isyarat, mimik/ ekspresi wajah, bahasa gerak tubuh, dll. Hartanto, dkk (2011) mengemukakan bahwa “gangguan perkembangan berbahasa adalah ketidakmampuan atau keterbatasan dalam menggunakan simbol linguistik untuk berkomunikasi secara verbal atau keterbatasan kemampuan perkembangan bicara dan bahasa anak sesuai kelompok umur, jenis kelamin, adat istiadat, dan kecerdasannya.”

Berbahasa tidak terlepas dari kosakata. Kosakata adalah kata-kata yang dimiliki seseorang untuk bersosialisasi dengan oranglain (Rahmawati, 2014; Nurzaman, 2017). Karena Nurjamiaty (2015) mengemukakan bahwa “anak usia 3-6 tahun telah memperoleh kosakata, yaitu kosakata dasar (kata benda, kata kerja, kata sifat, kata bilangan, kata ganti, kata yang melibatkan kekerabatan, dan kata depan), kosakata tirunan (imbuhan prefiks, imbuhan sufiks, imbuhan infiks, dan imbuhan konfiks), dan kosakata ulang.”

Proses pemerolehan kosakata anak dapat dipengaruhi dari faktor luar maupun dari faktor dalam diri anak itu sendiri. Pemerolehan kosakata yang didapatkan dari faktor luar dipengaruhi oleh lingkungan bermain, lingkungan keluarga dan juga lingkungan sekolahnya. Karena pemerolehan kosakata

anak itu tergantung pada masukan-masukan yang diterima oleh anak. Dalam pemerolehan bahasa setiap anak pun berbeda-beda karena manusia itu merupakan makhluk hidup yang bervariasi karakteristiknya dan unik.

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

Penggunaan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak dimaksudkan agar belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep, serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak, bermain bersama, memberi kesenangan dan kepuasan tersendiri dan dapat mengembangkan aspek berbahasa yaitu menyebutkan kembali kata yang didengar (Mulyati, TT).

Dengan sering mengajak anak untuk berbahasa atau berbicara secara otomatis anak akan memperoleh kosakata yang sebelumnya belum diketahui anak dan sebaliknya jika anak jarang diajak untuk berbicara maka anak akan sulit untuk menyampaikan perasaan atau keinginan melalui verbal, hal ini akan menjadi suatu permasalahan pada anak karena sejak kecil anak kurang distimulus untuk berbicara sehingga anak menyebabkan kurang pelafalan kosakata dalam berbicaranya. Karena itu, untuk meningkatkan kosakata anak dalam perkembangan bahasanya bisa menggunakan permainan *chinese whispers* atau bisa disebut bisik berantai.

Pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Karena bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak, bermain itu kehidupan anak-anak. Dengan bermain anak akan membuat suasana hati menjadi senang dan gembira, selain itu bermain juga mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, seperti mengembangkan aspek

sosial-emosi, moral, agama, bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Permainan *Chinese Whispers*

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Fauziddin, 2018: 164). Dengan melakukan suatu permainan, anak akan mampu memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih luas dan lebih mendalam. Oleh sebab itu anak akan mencari tahu apa yang anak belum ketahui sampai akhirnya pertanyaan terjawab dan anak menjadi tahu.

Permainan *chinese whispers* atau bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan cara berbisik menyampaikan pesan secara berurut sampai pemain terakhir (Utami, dkk. 2018; Roemingsih, dkk. 2017; Nurzaman, dkk. 2017).

Menurut Utami (2018), ada beberapa langkah-langkah dalam memainkan permainan *chinese whispers* diantaranya sebagai berikut:

1. Guru memberi tahu siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 7-10 orang.
2. Game akan dimainkan dengan dua grup.
3. Untuk dua grup di bagian pertama, guru memberi tahu siswa untuk berdiri dengan tim mereka dan pilih pemimpin.
4. Kemudian guru akan memberika kaliman kepada pemimpin.
5. Pemimpin membaca kalimat itu sebentar. Kemudian, bisikkan ke pemain berikutnya.
6. Pemain berikutnya akan melakukan hal yang sama ke pemain berikutnya sampai pemain terakhir.
7. Akhirnya, pemain terakhir akan mengumumkan pesan bersama dengan yang lain anggota dalam grup.
8. Grup yang lebih cepat yang menyelesaikan pertama dan pesannya benar menjadi pemenang.
9. Kemudian lanjut dengan grup lain yang belum bermain.
10. Pada akhirnya, siswa bersama guru menemukan artinya dan memeriksa tata bahasa bersama.

Dalam melakukan permainan *chinese whispers* ada beberapa keunggulan menurut Nugraheny (Utami, dkk. 2018) seperti, memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan, selanjutnya keterampilan

bahasa dasar siswa yang terlatih, karena mereka mendengarkan, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Pada prinsipnya permainan *chinese whispers* mampu melatih anak dalam meningkatkan kosakata, karena dalam permainan ini anak akan menyebutkan kata-kata yang diintruksikan guru. Penggunaan metode bermain dianggap cocok untuk mengembangkan pembendaharaan kosakata anak dan mampu memberikan penanaman yang tepat dan cepat bagi anak. karena dengan bermain anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ada tujuan dalam melakukan permainan *chinese whispers*/ bisik berantai yaitu “untuk melatih kerjasama, kecerdasan verbal dan melatih berbicara.” (Hastuti, 2018).

Dari pendapat diatas membuktikan kebenarannya, karena ada sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan bahasa menggunakan permainan *chinese whispers* atau ”bisik berantai sebesar 10,83% pada anak kelompok B semester II TK Dharma Kumara Sunantaya, Kabupaten Tabanan. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak pada siklus I sebesar 77,50% menjadi sebesar 88,33% pada siklus II yang ada pada kategori tinggi.” Maka dari itu permainan *chinese whispers* terbukti mampu meningkatkan kosakata anak (Dewi, 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan kajian isi dan pembahasan yang telah diuraikan atau dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *chinese whispers* ini mampu meningkatkan kosakata anak. Karena dengan melakukan permainan *chinese whispers* ini anak akan memperoleh kosakata yang diterimanya. Selain itu dalam proses pemerolehan kosakata anak terdapat dalam faktor luar seperti faktor lingkungan bermain, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Bawono, Y. (2017). Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah. 166-125
Delfita, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-kanan Bina Anaprasa Mekar Sari Padang. *Pesona PAUD*, I(1): 1-10.
Dewi, dkk. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Melalui Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Perkembangan Berbahasa pada Anak. *e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, II(1): 1-10.

- Hartanto, F. dkk. (2011). Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun. *Sari Pediatri*, XII(6): 386-390.
Hastuti, E, W, dkk, (2018). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Pesan Berantai. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi*. (Online), jilid 2, No. 2, (<http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud>, diakses Desember 2017)
Markus, N. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Fenomena*. (Online), jilid 4, No. 2, (<http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/pbs>, diakses Desember 2017)
Mulyati, TT. Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur. *Jurnal Pesona Paud*, I(1): 1-13.
Nurjamiaty. (2015). Pemerolehan Bahasa Anak Usia Tiga Tahun berdasarkan Tontonan Kesukaanya ditinjau dari Kontruksi Semantik. *Edukasi kultura*, II (1): 42-62.
Nurzaman, I, dkk. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, I(1): 40-51.
Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Putera Harapan Surabaya. *Jurnal: PAUD Teratai*, III(1): 1-6.
Roesminingsih, E, Sakti, M. (2017). Implementasi Permainan Bisik Berantai Kartu Bergambar dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo. *Jurnal PAUD Teratai*, VI (3): 1-4.
Utami, P. dkk. (2018). Chinese Whispers Game as One Alternative Technique To Teach Speaking. *Tradis bahasa inggris*, XI(1): 99-112.
Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah. *Jurnal*

- Cakrawala Pendidikan. (Online), No. 3,* (<https://media.neliti.com>, diakses November 2004)
- Fauziddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi. (Online), jilid 2, No. 2,* (<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>, diakses 03 Agustus 2018).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Bab 1 pasal 1 ayat 14.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini.