

Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan Tradisional Oray - Orayan pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah

Lala Aprilia¹, Elnawati², Redi Awal Maulana³

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 43166

e-mail: lalaaprilia6403@gmail.com

Corresponding author: lalaaprilia6403@gmail.com

Informasi Artikel:

Terima: 02-01-2026

Revisi: 25-01-2026

Disetujui: 03-02-2026

ABSTRAK

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini, karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide secara lisan. Namun, hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Istiqomah menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari anak yang kurang mampu mengungkapkan pendapat, terbatasnya kosakata yang digunakan, serta kurangnya keberanian berbicara di depan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui permainan tradisional oray-orayan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional oray-orayan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, serta keberanian berbicara selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional oray-orayan efektif digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Kata kunci: Bahasa Ekspresif, Permainan Tradisional, Oray-Orayan, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Expressive language skills are one of the important aspects in early childhood language development, because they relate to children's ability to express thoughts, feelings, and ideas orally. However, the results of initial observations at Istiqomah Kindergarten show that the expressive language skills of children aged 5-6 years are still relatively low. This can be seen from children who are less able to express their opinions, the limited vocabulary used, and the lack of courage to speak in front of peers. This research aims to improve early childhood expressive language skills through traditional snake games. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles, with each cycle including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were children aged 5-6 years at Istiqomah Kindergarten. Data

collection techniques are carried out through observation, documentation, and field notes. Data analysis was carried out descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of the study show that the application of traditional snake games can improve children's expressive language skills. The improvement can be seen in the child's ability to express opinions, answer questions, communicate verbally, and have the courage to speak during learning activities. Thus, it can be concluded that the traditional game of snakes is effectively used as one of the learning strategies to improve early childhood expressive language skills.

Keywords: Expressive Language, Traditional Games, Snakes, Early Childhood

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan fundamental dalam masa kanak-kanak awal karena berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana berpikir, dan media untuk mengekspresikan ide, emosi, serta kebutuhan (Rahmadi, 2024). Pada usia dini, bahasa tidak hanya berperan sebagai kemampuan akademik, tetapi juga sebagai dasar pembentukan interaksi sosial, perkembangan kognitif, serta pembentukan kepribadian anak. Salah satu komponen penting dalam perkembangan bahasa anak adalah bahasa ekspresif, yaitu kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kata-kata, kalimat, intonasi, serta struktur bahasa yang sesuai (Elnawati, 2024). Bahasa ekspresif yang baik memungkinkan anak berkomunikasi secara efektif, mengurangi konflik sosial, dan meningkatkan kemampuan adaptasi dalam lingkungan belajar.

Perkembangan, usia 5-6 tahun merupakan periode kritis (*critical period*) dalam pemerolehan bahasa, di mana anak sedang berada pada tahap cepat dalam memperkaya kosakata, menyusun kalimat kompleks, serta mulai mampu mengungkapkan gagasan secara runtut (Redi Awal Maulana, 2025). Kurikulum PAUD menekankan bahwa anak pada tahap ini diharapkan mampu menyampaikan pendapat, menceritakan pengalaman, serta bertanya dan menjawab pertanyaan secara jelas. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami keterbatasan dalam bahasa ekspresif, seperti kurang percaya diri berbicara, kesulitan menyusun kalimat, penggunaan kosakata terbatas, serta belum mampu menceritakan sesuatu secara runtut. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kurang stimulatif, minimnya kesempatan anak untuk berbicara, serta pembelajaran yang terlalu berorientasi pada lembar kerja dan bukan pengalaman langsung. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan menjadi sarana yang sangat efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa, karena permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak (Elnawati, 2025). Salah satu permainan yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan bahasa ekspresif adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional melibatkan komunikasi verbal, interaksi sosial, kerja sama, serta penggunaan bahasa spontan yang muncul dalam konteks alami. Salah satu permainan tradisional Sunda yang masih relevan untuk diterapkan di Taman Kanak-Kanak adalah "Oray-orayan", yaitu permainan berkelompok yang melibatkan gerakan mengikuti barisan seperti ular dan biasanya diiringi nyanyian atau dialog sederhana antar pemain. Permainan Oray-orayan memungkinkan anak untuk berbicara, bernyanyi, bernegosiasi, mengekspresikan pendapat, serta membangun interaksi sosial yang kaya akan penggunaan bahasa.

Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif beberapa anak masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan, namun belum optimal. Anak-anak terlihat masih malu berbicara di depan guru dan teman, kesulitan mengungkapkan ide secara runtut, dan cenderung pasif saat kegiatan diskusi. Selain itu, kegiatan pembelajaran bahasa selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab terbatas, dan kegiatan yang kurang melibatkan interaksi aktif antar anak. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih banyak berbicara dan mengekspresikan diri secara natural, salah satunya melalui permainan tradisional Oray-orayan.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa anak masih kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lisan, kurang terbiasa menggunakan kalimat lengkap, serta belum percaya diri dalam berkomunikasi dengan teman maupun guru. Selain itu, derasnya arus globalisasi dan pengaruh teknologi menyebabkan anak semakin jauh dari nilai-nilai budaya lokal. Permainan modern berbasis digital lebih banyak digemari anak, sehingga permainan tradisional yang sarat makna kebersamaan, kerja sama, dan kearifan lokal mulai ditinggalkan. Hal ini mengakibatkan Taman Kanak-Kanak anak kurang mengenal budaya sendiri dan berpotensi kehilangan identitas budaya.

Permainan tradisional Oray-Orayan, sebagai salah satu kebudayaan lokal yang unik, memiliki nilai edukatif yang dapat merangsang perkembangan bahasa melalui interaksi sosial dan komunikasi verbal selama kegiatan bermain (Sujana, 2021). Selain itu, permainan ini juga mengandung unsur budaya yang dapat membantu anak memahami nilai-nilai serta tradisi yang diwariskan secara turun-temurun (Elnawati, 2024). Dengan demikian, permainan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang menyenangkan dan menyatu dengan pengalaman nyata anak. Di Taman Kanak-Kanak Istiqomah, terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga pada kemampuan bahasa dan pembentukan karakter melalui pemahaman budaya. Namun, adanya keterbatasan variasi metode pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media tradisional membuat anak kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Oleh karena itu, penerapan permainan Oray-Orayan diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang menjembatani kebutuhan pembelajaran bahasa sekaligus memperkuat akar budaya anak sejak usia dini. Masalah yang muncul adalah bagaimana mengoptimalkan penggunaan permainan tradisional Oray-Orayan sebagai sarana untuk meningkatkan Taman Kanak-Kanak kemampuan bahasa dan pemahaman budaya anak usia 5-6 tahun yang tentu membutuhkan pendekatan khusus sesuai tahap perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran dan strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik di Taman Kanak-Kanak Istiqomah agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan berakar pada konteks budaya lokal, sehingga anak tidak hanya mahir berbahasa tetapi juga memiliki rasa cinta terhadap budaya bangsa.

Kemampuan berbahasa adalah anugerah Allah yang harus dikembangkan. Allah berfirman dalam QS. Ar-Rahmān ayat 3-4: *"Dia menciptakan manusia, dan mengajarkannya pandai berbicara."*

خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

Artinya:

"Dia menciptakan manusia (3), dan mengajarkannya pandai berbicara (4)".



Ibnu Katsir menafsirkan bahwa "*al-bayān*" adalah kemampuan mengungkapkan apa yang ada dalam hati dengan kata-kata yang jelas. Ini merupakan nikmat agung Allah, karena dengan bahasa manusia bisa berkomunikasi, memahami agama, serta membedakan benar dan salah. (Tafsir Ibnu Katsir, 2020). Menurut As-Sa'di menjelaskan bahwa Allah memberikan manusia nikmat penciptaan dan menyempurnakannya dengan *al-bayān*, yaitu kemampuan berbicara, menulis, memahami, dan menjelaskan. Dengan kemampuan inilah manusia bisa mengembangkan ilmu, peradaban, serta menyampaikan dakwah. Manusia diciptakan dengan potensi istimewa berupa akal dan Bahasa. *Al-bayān* bukan sekadar berbicara, tetapi juga kemampuan mengekspresikan, memahami, dan menyampaikan makna dengan jelas. Nikmat ini menunjukkan keutamaan manusia atas makhluk lain, sekaligus amanah untuk menggunakan bahasa dalam kebaikan, menuntut ilmu, dan menyampaikan kebenaran.

Ayat ini menegaskan pentingnya pendidikan bahasa sejak dini. Selain itu, QS. Al-'Alaq ayat 4-5 menyebutkan bahwa Allah mengajarkan manusia dengan perantaraan kalam, yang menunjukkan pentingnya keterampilan literasi dan komunikasi. Dengan demikian, permainan tradisional Oray-orayan dapat menjadi media pembelajaran yang tepat di Taman Kanak-Kanak Istiqomah untuk meningkatkan kemampuan bahasa sekaligus memperkenalkan nilai budaya. Integrasi pembelajaran berbasis budaya lokal juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional Oray-Orayan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa dan pemahaman budaya anak berdasarkan hasil observasi dan analisis data numerik (Sugiyono, 2021).

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran di kelas, dengan melibatkan guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Menurut Arikunto (2020), PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik pembelajaran di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode yang bersifat sistematis dan reflektif, di mana guru berperan langsung sebagai peneliti untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya merancang dan melaksanakan tindakan, tetapi juga terlibat dalam mengamati dan mengevaluasi hasil tindakan tersebut guna meningkatkan proses serta capaian belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2019), PTK merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada pemecahan masalah konkret yang terjadi dalam kelas, dan bertujuan untuk meningkatkan mutu praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas bukan hanya bertujuan untuk mengamati kondisi pembelajaran, tetapi juga untuk menciptakan perubahan melalui implementasi tindakan nyata. Penelitian ini bersifat kontekstual karena fokus utamanya adalah pada perbaikan langsung terhadap situasi pembelajaran di kelas, berdasarkan permasalahan yang benar-benar dihadapi oleh guru dan peserta didik. Oleh karena itu, PTK menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara langsung melalui tindakan yang berbasis refleksi dan evaluasi terus-menerus.

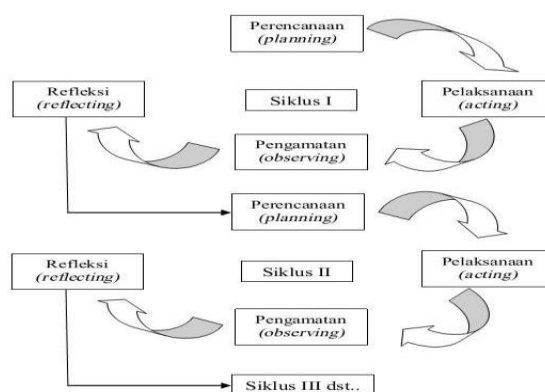
Dalam pelaksanaannya, PTK menggabungkan unsur pendekatan kualitatif dan kuantitatif, sehingga disebut sebagai penelitian kombinasi (mixed methods). Aspek kualitatif terlihat dari proses pengumpulan data berupa observasi perilaku, wawancara, serta refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Data kualitatif ini membantu menggambarkan bagaimana respon siswa, perubahan sikap, serta dinamika pembelajaran selama tindakan berlangsung (Suharsimi, 2019). Proses reflektif yang dilakukan setelah setiap siklus juga menjadi ciri khas pendekatan kualitatif dalam PTK.

Sementara itu, aspek kuantitatif dalam PTK digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan tindakan melalui analisis data numerik, seperti persentase ketercapaian indikator atau skor observasi. Penggunaan instrumen seperti lembar penilaian atau checklist memungkinkan guru untuk mengukur kemajuan siswa secara objektif dan sistematis (Mila, 2021). Hasil pengukuran ini menjadi dasar pertimbangan untuk melanjutkan atau memodifikasi tindakan dalam siklus berikutnya. Dengan demikian, kombinasi dua pendekatan ini memperkuat validitas hasil penelitian.

“Karakteristik PTK sebagai penelitian kombinasi menjadikannya relevan dan efektif dalam konteks pendidikan, khususnya dalam praktik guru di kelas. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih utuh tentang kondisi pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil. Dengan memadukan data kualitatif dan kuantitatif, PTK mampu menyajikan informasi yang kaya, mendalam, sekaligus terukur untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perbaikan pembelajaran (Kartono, 2024). Oleh karena itu, PTK tidak hanya memperkuat kapasitas guru sebagai praktisi reflektif, tetapi juga sebagai peneliti yang adaptif terhadap dinamika kelas.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2021). Desain ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis di dalam kelas. Menurut Kemmis & McTaggart (2021), PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui serangkaian siklus yang terdiri atas empat tahap, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Siklus ini dilakukan secara berulang hingga mencapai hasil yang diharapkan, yaitu peningkatan kemampuan bahasa dan pemahaman budaya anak usia dini melalui kegiatan permainan tradisional *Oray-orayan*.



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis dan McTaggart



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah mengalami peningkatan yang bertahap dari pra siklus hingga Siklus II melalui penerapan permainan tradisional Oray-orayan. Pada pra siklus, kemampuan bahasa ekspresif anak masih rendah karena anak kurang aktif berbicara dan belum percaya diri dalam mengungkapkan pikiran serta perasaannya.

Hasil Penilaian Pra Siklus

Hasil penilaian pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah masih tergolong rendah. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 55,83%, yang berada pada kategori mulai berkembang. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta menceritakan pengalaman sederhana.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan anak secara aktif. Anak cenderung pasif dan kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara. Padahal, menurut teori perkembangan bahasa anak usia dini, kemampuan bahasa ekspresif akan berkembang optimal apabila anak diberi kesempatan untuk berkomunikasi secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bermain.

Hasil Penilaian Siklus I

Pada Siklus I, setelah diterapkan permainan tradisional Oray-orayan, kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan. Rata-rata persentase meningkat menjadi 68,75%, yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Anak mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta mampu menceritakan pengalaman sederhana meskipun belum sepenuhnya runtut.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Oray-orayan mampu menciptakan interaksi sosial yang mendorong anak untuk berkomunikasi secara lisan. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa bermain dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan bahasa anak karena melibatkan interaksi, ekspresi emosi, dan penggunaan kosakata secara alami. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang percaya diri, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Hasil Penilaian Siklus II

Pada Siklus II, kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata persentase mencapai 84,58%, yang berada pada kategori berkembang sangat baik. Anak telah mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dengan jelas, menjawab pertanyaan dengan tepat, menceritakan pengalaman secara runtut, serta berani berbicara di depan orang lain.

Keberhasilan pada Siklus II menunjukkan bahwa penyempurnaan strategi pembelajaran melalui permainan tradisional Oray-orayan, pemberian motivasi, dan penguatan bahasa yang dilakukan guru memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak. Dengan demikian, permainan



Oray-orayan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

1. Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan Bahasa ekspresif anak dari pra siklus hingga Siklus II. Berikut adalah ringkasan perbandingan hasil:

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Persentase Pra Siklus ,Siklus I Siklus II

Tahap	Rata-rata Persentase Kedisiplinan
Pra Siklus	55,83%
Siklus I	68,75%
Siklus II	84,58%

Berdasarkan Tabel 4.22, terlihat adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan bahasa ekspresif anak dari tahap pra siklus hingga Siklus II. Pada pra siklus, rata-rata persentase sebesar 55,83%, yang menunjukkan kemampuan anak masih rendah. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, rata-rata persentase meningkat menjadi 68,75%, menandakan adanya perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II dengan rata-rata persentase mencapai 84,58%, yang berada pada kategori berkembang sangat baik. Data ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Oray-orayan secara bertahap dan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Perbandingan Rata-Rata Persentase Pra Siklus ,Siklus I Siklus II Tiap Indikator

No.	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Siklus ke Siklus I	Peningkatan Siklus I ke Siklus II
1	Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan	55%	66,66%	83,33%	11,66%	16,67%
2	Menjawab pertanyaan dengan tepat	51,66%	65%	81,66%	13,34%	16,66%
3	Menceritakan pengalaman sederhana	53,33%	70%	85%	16,67%	15%
4	Berani berbicara di depan orang lain	63,33%	73,33%	88,33%	10%	15%

Berdasarkan Tabel 4.23, seluruh indikator kemampuan bahasa ekspresif anak menunjukkan peningkatan yang konsisten dari pra siklus hingga Siklus II. Pada indikator mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan, terjadi peningkatan dari 55% pada pra siklus menjadi 66,66% pada Siklus I dan 83,33% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa anak semakin mampu menyampaikan ide dan perasaannya secara lisan. Indikator menjawab pertanyaan dengan tepat juga mengalami peningkatan dari 51,66% pada pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan 81,66% pada Siklus II. Peningkatan ini menandakan anak semakin terampil dalam merespons pertanyaan secara tepat. Pada indikator menceritakan pengalaman sederhana, peningkatan terlihat cukup besar, yaitu dari 53,33% menjadi 70% dan



meningkat lagi menjadi 85%, yang menunjukkan kemampuan anak dalam menyusun cerita semakin berkembang. Sementara itu, indikator berani berbicara di depan orang lain mengalami peningkatan dari 63,33% pada pra siklus menjadi 73,33% pada Siklus I dan 88,33% pada Siklus II. Secara keseluruhan, data ini membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional Oray-orayan efektif dalam meningkatkan seluruh indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini secara bertahap dan berkelanjutan.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Oray-orayan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dan konsisten dari tahap pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II, baik pada rata-rata capaian keseluruhan maupun pada setiap indikator kemampuan bahasa ekspresif anak. Pada tahap pra siklus, kemampuan bahasa ekspresif anak masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata persentase sebesar 55,83%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dengan lancar, masih ragu menjawab pertanyaan, serta kurang berani berbicara di depan orang lain. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat konvensional dan kurang memberi ruang bagi anak untuk berkomunikasi secara aktif. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan bahasa anak usia dini yang menegaskan bahwa kemampuan bahasa ekspresif tidak berkembang secara optimal tanpa adanya stimulasi yang bersifat interaktif, kontekstual, dan bermakna melalui kegiatan bermain.

Setelah diterapkan permainan tradisional Oray-orayan pada Siklus I, kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase mencapai 68,75% dan berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Anak mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta mampu menceritakan pengalaman sederhana meskipun belum sepenuhnya runtut. Permainan Oray-orayan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana anak terlibat dalam komunikasi verbal melalui nyanyian, dialog sederhana, serta interaksi sosial antar teman sebaya. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan penggunaan bahasa dalam konteks nyata (social interactionist theory). Meskipun demikian, pada Siklus I masih terdapat beberapa anak yang kurang percaya diri dan membutuhkan pendampingan guru, sehingga diperlukan perbaikan strategi pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, setelah dilakukan penyempurnaan dalam pelaksanaan permainan, pemberian motivasi, serta penguatan bahasa oleh guru, kemampuan bahasa ekspresif anak meningkat secara signifikan dengan rata-rata persentase mencapai 84,58% dan berada pada kategori berkembang sangat baik. Anak telah mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dengan lebih jelas, menjawab pertanyaan dengan tepat, menceritakan pengalaman secara runtut, serta berani berbicara di depan teman dan guru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Oray-orayan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik dan sosial, tetapi juga sebagai media yang efektif untuk menstimulasi penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan keberanian berbicara anak.

Ditinjau dari setiap indikator, seluruh aspek bahasa ekspresif menunjukkan peningkatan yang konsisten. Indikator mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan, menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman, serta keberanian berbicara mengalami peningkatan dari pra siklus hingga Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Oray-orayan memberikan kesempatan luas bagi anak untuk menggunakan bahasa secara spontan



dan alami. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang menekankan *learning by doing*, di mana anak belajar bahasa melalui pengalaman langsung, bukan sekadar melalui instruksi verbal guru. Selain meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, permainan tradisional Oray-orayan juga memberikan kontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak. Anak belajar bekerja sama, mengikuti aturan, mengekspresikan emosi, serta menghargai teman sebaya selama permainan berlangsung. Di sisi lain, permainan ini juga berperan dalam menanamkan nilai budaya lokal, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas budaya anak sejak usia dini. Dengan demikian, permainan Oray-orayan menjadi media pembelajaran yang bersifat holistik, integratif, dan kontekstual. Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa penerapan permainan tradisional Oray-orayan secara terencana dan berkelanjutan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional merupakan strategi yang relevan, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Istiqomah mengenai upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional *oray-orayan*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Kondisi awal kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum diterapkannya permainan tradisional oray-orayan masih belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh masih banyak anak yang belum mampu mengungkapkan pendapat, perasaan, maupun ide secara lisan dengan lancar. Anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, berbicara dengan kalimat yang sangat sederhana, serta kurang berani menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Interaksi verbal antaranak juga masih terbatas, sehingga kesempatan anak untuk melatih kemampuan bahasa ekspresif belum maksimal. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional oray-orayan berjalan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru melaksanakan pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Permainan oray-orayan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya secara alami. Melalui nyanyian, dialog sederhana, serta aturan permainan, anak terdorong untuk berbicara, mengekspresikan perasaan, dan merespons instruksi guru maupun teman. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna, sehingga anak terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam berbahasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diterapkannya permainan tradisional oray-orayan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat secara lisan, menjawab pertanyaan dengan kalimat yang lebih jelas, serta berani berkomunikasi dengan teman dan guru. Dari pra siklus hingga siklus II, kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan secara bertahap dan signifikan. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional oray-orayan efektif digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-Kanak Istiqomah.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu, bagi guru: Disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional oray-orayan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran dalam



mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak, karena permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Guru juga diharapkan dapat mengombinasikan permainan tradisional dengan metode pembelajaran lain agar perkembangan bahasa anak semakin optimal. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat mendukung pelestarian permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari pembelajaran berbasis budaya lokal, serta menyediakan ruang dan waktu yang memadai agar anak dapat belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna. Bagi Peneliti Selanjutnya: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan permainan tradisional lainnya atau mengkaji aspek perkembangan anak yang berbeda, sehingga dapat memperkaya wawasan dan inovasi dalam pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- Andriani, E., Fahrudin, F., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2024). Increasing Children's Expressive Language Development through the Role-Playing Method. *Path of Science: International Electronic Scientific Journal*.
- Anggraini, R., Risnita, & Fridiyanto, F. (2024). *Melalui Kegiatan Bermain dan Bernyanyi dapat Mengembangkan Bahasa untuk Anak 5-6 Tahun*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Basri, H., Asti, A. S. W., & Amal, A. (2025). *Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). *Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Elnawati, Redi Awal Maulana (2025) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Membatik Ecoprint Dengan Teknik Pounding Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Kb Mawar 1*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Progresif*
- Firdausy, A., Dwijayanti, I., & Sumarno. (2025). *Analisis Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Menggunakan Media Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9.
- Hartati, T. (2024). *Kaulinan Oray-Orayan dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Anak Usia Dini*. *Jurnal Asghar*.
- Hartati, T., Sopiah, & Fauyan, M. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Sunda Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Tradisional*. *Asghar: Journal of Children Studies*, 4(1).
- Huda, N. (2022). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Khairunnisa, T. A., Kasih, D., & Widiyastuti, A. (2024). *Improving Expressive Language Skills in Children Aged 4-5 Years Through Role-Playing Activities*. *INTELEKTUUM*, 6(1).
- Nurhayati, S., & Rumsari, C. (2020). *Social Skill Development In The Game Oray-orayan Traditional Children of West Java*. *EAI Conference Proceedings*.
- Rahmawati, S. (2025). *Bahasa dan Bermain: Keterampilan Ekspresif Anak*. Bandung: Cahaya Ilmu.
- Sadaruddin, dkk. (2025). *Development of Storytelling-based Learning in Stimulating Children's Receptive and Expressive Language*. *JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini*.



- Suyanto, E. (2023). *Permainan Tradisional untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Veryawan, V., & Jellysha, J. (2024). *Kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui permainan kata orak-arik*. *Atfālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Wijayanti, L. (2024). *Metode Bermain dalam Pendidikan Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: Aksara Media.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). *Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60-69.