

Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Pancasila Lima Dasar di Era Society 5.0

Mitsellyna Azatil Sharfina¹, Dian Dwitasari²

Email: mitsellyna@gmail.com

^{a,b} IAINU Tuban

Abstrak

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini. Pada tahapan ini anak akan belajar kosa kata, mulai belajar berbicara, membaca dan menulis beberapa kata sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak usia dini tidak lepas dari permainan kita kolaborasi dengan belajar adalah kegiatan anak usia dini tanpa paksaan yang dilakukan dengan perasaan senang yang menciptakan inovasi kreatif baik untuk perkembangan anak. Pada zaman sekarang berpusat pada manusia yang tidak lepas dengan teknologi seperti halnya permainan tradisional yang meraba pada game digital.

Kata Kunci: bahasa, aud, permainan pancasila, era society 5.0

Abstract

Language is an important aspect of development in early childhood. At this stage children will learn vocabulary, begin to learn to speak, read and write several words according to their stage of development. Early childhood cannot be separated from our play. Collaboration with learning is an early childhood activity without coercion which is carried out with a feeling of joy which creates creative innovation which is good for children's development. Nowadays, it is human-centric which cannot be separated from technology, such as traditional games which involve digital games.

Keywords: language, AUD, pancasila game, society 5.0 era

Article History

Submitted: 14th January 2024

Accepted: 26th March 2026

Published: 31st March 2026

PENDAHULUAN

Setelah adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat di era society 5.0, peran pendidik dan orang tua menjadi lebih diperhatikan dikarenakan pada era society 5.0 mempunyai beberapa dampak baik itu dampak positif maupun dampak negative. Salah satu dampak negative nya yakni rendahnya Tingkat perkembangan anak dari segi Bahasa. Hal ini ditandai dengan berkurangnya rasa keinginan anak dalam bersosialisasi (Rahayu 2019). Perkembangan aspek bahasa merupakan perkembangan yang mengupayakan pemberian stimulus sehingga anak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar Rendahnya tingkat perkembangan bahasa merupakan hal pokok yang harus diwaspadai karena bahasa merupakan

faktor penting dalam berkomunikasi dengan orang lain (Topping et al., 2013). Sedangkan pada era society 5.0 anak cenderung malas dalam bersosialisasi, karena terpaku kepada hal-hal yang bisa didapatkan dengan mudah melalui teknologi digital. Sehingga hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi seorang pendidik dan orang tua dalam memberikan fasilitas pendidikan yang serba canggih (Rahayu 2019).

Di era sekarang ini, anak usia dini berada pada era society 5.0 dikarenakan kehidupan anak sejak kecil dipengaruhi oleh berbagai macam teknologi (Rofi'ah and Fatonah 2021). Anak usia dini juga dikenal sebagai individu yang sedang melalui proses pertumbuhan yang sangat pesat dan penting bagi kehidupannya di masa depan. Proses pertumbuhan dan kemajuan yang dialami seorang individu tidak hanya berfokus pada bentuk fisik saja melainkan lebih kepada perkembangan emosional, sosial, dan bahasa (Rofi'ah, 2022). Dengan demikian, bentuk intervensi yang dapat dilakukan untuk menangani adanya tingkat perkembangan bahasa yang rendah di era society 5.0 yaitu dengan mencampurkan pembelajaran dengan permainan Pancasila Lima Dasar. Penggunaan permainan tradisional sebagai bentuk pengenalan anak terhadap budaya lokal sehingga budaya tersebut tidak hilang begitu saja (Himma and Sari 2024).

Permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Pancasila Lima Dasar untuk mengasah kemampuan berbahasa sejak dini. Permainan tradisional Pancasila Lima Dasar merupakan permainan tradisional yang sangat populer pada tahun 1990an. Ini adalah game edukasi yang menyenangkan dan mudah dimainkan. Selain menyenangkan dan menghibur, permainan tradisional Pancasila juga bermanfaat untuk mengasah kemampuan berbahasa siswa, termasuk sebagai sarana menghafal huruf dengan cepat dan menyenangkan. Dalam permainan ini siswa berlomba mengucapkan kata yang benar dengan cepat dan berbeda (Rahmah 2021).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul : “ Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Pancasila Lima Dasar Di Era Society 5.0.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif. Alasan pemilihan metode ini yakni dikarenakan permainan Pancasila Lima Dasar ini digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci tentang berkembangnya perkembangan bahasa pada anak usia dini. Penjelasan penelitian ini dilakukan secara rinci dan terstruktur dengan menggunakan bahasa yang sistematis. Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu pengembangan bahasa anak usia dini melalui permainan Pancasila Lima Dasar di era Society 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Bahasa Awal Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang sejak lama dijadikan sebagai objek studi yang diteliti karena merupakan sebuah penopang utama manusia untuk saling berinteraksi. Hal ini didukung oleh (Bredenkamp and Copple 1997) bahwa bahasa mempunyai peran istimewa dalam membantu anak dalam berkomunikasi. Batasan pengertian bahasa ternyata tidak sesederhana hanya sebagai alat komunikasi antar manusia. Seiring berkembangnya zaman, definisi bahasa menjadi lebih luas dan terperinci. Hal ini dikarenakan setiap zaman mempunyai pandangannya sendiri. Kata bahasa sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta yakni “bhāṣā” yang berarti kemampuan berkomunikasi yang dimiliki manusia dengan ditandai adanya gerak dan susunan kata.

Bahasa adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang dikemukakan menurut beberapa ahli dan beberapa ahli juga berpendapat pengaruh dan faktor lain melalui eksternal maupun internal terhadap kemampuan perkembangan bahasa. Uraian dibawah ini akan membahas beberapa teori mengembangkan bahasa dengan menyertakan perbedaan pendapat yang dikemukakan para ahli antara lain:

1. Teori Navitis

Teori navitis mempunyai pandangan mengenai hubungan faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Yang mana hal tersebut berkeyakinan pada adanya factor bawaan sejak lahir yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak. Disampaikan juga untuk belajar

berbahasa itu tidak dipengaruhi pada kecerdasan maupun pengalaman yang di dapat secara individu akan tetapi aliran Navitis juga berpendapat evolusi biologis individu dapat menjadikan anak ahli dalam ilmu bahasa. Sehingga teori ini berfokus pada peningkatan kemampuan Bahasa yang kemampuan tersebut sudah ada atau sudah menjadi bawaan yang dimiliki setiap manusia, contoh seperti kemampuan anak saat belajar berjalan merupakan salah satu bagian perkembangan yang dipengaruhi oleh kematangan otak manusia. Alasan yang dikemukakan oleh terori Navitis ialah diakibatkan otak memiliki beberapa bagian neurologi yang mana jika bagian tersebut kerusakan atau masalah maka perkembangan bahasa anak akan mengalami hambatan, hal ini dikarenakan perkembangan Bahasa berada didalam neurologi otak manusia (Yusuf 2016a).

2. Teori Behavioristik

Teori behavioristik mempunyai pandangan masalah responden sebuah imitasi berasal dari bahasa. Skinner dan Bandurs merupakan tokoh yang menganut teori behavioristik. Buku Verbal Behavior yang ditulis oleh para ahli sebagai rujukan atau pedoman yang mengikuti aliran ini. Disampaikan memahami bahasa dan berbicara di dapat melalui rangsangan pada lingkungan sekitar, seperti halnya tentang operant conditioning adalah teori belajar, sehingga Skinner berpendapat bahwa perilaku yang dikendaki dapat dikendalikan oleh perilaku verbal. Hasil dari teori Behavioristik akan sejalan dengan perkembangan anak, jika hasilnya positif berupa imbalan maka frekuensi perkembangannya akan semakin meningkat, begitu juga sebaliknya jika hasilnya negative berupa hukuman maka frekuensi perkembangannya akan semakin menurun (Adriana 2008).

3. Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini mempunyai pendapat berfikir adalah salah satu syarat untuk berbahasa, hasil dari pengalaman dan adanya nalar hingga terus berkembang. Teori ini lebih menekankan bagaimana proses berpikir dan adanya penalaran. Jean Piaget adalah salah satu Tokoh anak usia dini yang sering kita dengar. Jean Piaget mempunyai pandangan bahwa setiap

tahap perkembangan bahasa bersifat progresif dan melalui perkembangan itu sendiri. Kegiatan anak yang mempengaruhi perkembangan secara umum dan perkembangan bahasa awal anak yang mereka lalui seperti melihat, merasa, mencium, menyentuh dan mendengar.

Menurut Piaget anak mempunyai empat aspek perkembangan kognitif yang terjadi pada diri anak yaitu, yang pertama yakni kedewasaan (proses sempurnanya perkembangan sistem saraf dan akal), yang kedua pengalaman (hubungan timbal balik antara pancaindra dengan alam), yang ketiga transmisi sosial (pengaruh yang diperoleh melalui hubungan dengan lingkungan sosial) dan yang keempat keseimbangan (adanya kemampuan anak dalam mengatur diri sehingga ia dapat mampu menjaga keseimbangan dengan lingkungannya) (Rahmaniar, Maemonah, and Mahmudah 2021).

Beberapa teori perkembangan bahasa yakni pertama, Teori Navitis berpendapat bahwa ada unsur hubungan erat antara faktor biologis dan perkembangan bahasa. Kedua, Teori Behavioristik, berasumsi bahwa bahasa adalah soal tanggapan dan tiruan. Ketiga, yakni teori perkembangan kognitif yang berasumsi bahwa proses berpikir merupakan syarat untuk perkembangan aspek Bahasa, yang berkembang sebagai hasil pengalaman dan penalaran yang logis (Isna 2019).

Pembahasan mengenai bahasa, tidak akan lepas dari tiga teori besar yakni teori navitis, teori behavioristik, dan teori perkembangan kognitif. Teori navitis meyakini bahwa kekuatan gen berpengaruh pada tingkat kemampuan bahasa anak (Yusuf 2016b). Hal ini juga di kemukakan Chomksy bahwa anak yang lahir sudah memiliki kemampuan dalam penguasaan bahasa yang disebut LAD (language acquisition device) (Buadanani and Suryana 2021a, 63). Sedangkan teori behavioristik bertolak belakang dengan teori navitis, yang mana perolehan bahasa dilakukan melalui sebuah interaksi dan pergaulan. Seperti hal-nya anak yang belajar melalui tindakan meniru dan imitasi terhadap orang lain yang ada disekitar mereka. Selanjutnya yakni teori perkembangan kognitif, teori ini berfokus pada pengalaman dan penalaran yang menjadi syarat adanya perkembangan bahasa pada anak. Teori ini juga diusung

oleh tokoh terkemuka yakni Jean Piaget, bahwa perkembangan bahasa terjadi secara revolusioner pada setiap tingkatan perkembangan anak.

Dari ketiga teori yang dipaparkan, terlihat bahwa bahasa merupakan sebuah objek yang mempunyai arti luas dan saling berkaitan. Hal ini menjadikan perkembangan bahasa dapat dilakukan dari berbagai segi, baik itu segi lingkungan, relasi, dan bahkan dari segi gen secara biologis. Hal ini didukung oleh pernyataan Bloom, Piaget dan Slobin dalam sebuah kajian bahasa dengan sudut pandang yang baru, dimana hasil dari interaksi seseorang anak dengan lingkungannya ditambah pengalaman anak dalam berbahasa akan menjadi sebuah siasat untuk mengembangkan perkembangan bahasa pada anak (Buadanani and Suryana 2021a). Oleh dari itu, kemampuan berbahasa anak bergantung pada partisipasi keluarga dan sekolah sebagai lingkungan terdekat untuk merangsang anak dalam interaksi bahasa-nya. Peningkatan kemampuan bahasa bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti memperbanyak kosa kata dan cara pelafalannya (Ruhaena 2015).

Permainan Pancasila Lima Dasar di Era Society 5.0

Dalam pembangunan Eropa, revolusi pada bidang teknologi yang dikenal dengan era society 5.0 tersebut memberikan dampak pada pembenturan norma-norma yang ada di Indonesia terutama pada norma-norma yang terkandung di dalam Pancasila. Hal ini dikarenakan revolusi 5.0 mulai menggeser nilai-nilai gotong-royong dan nilai-nilai positif lainnya yang sudah ada sebagai bentuk kebersamaan dalam kehidupan berbangsa di Indonesia (Nadhiva et al. 2023). Dengan begitu Pancasila menjadi dasar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melahirkan nilai-nilai dalam setiap asasnya Pancasila sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mengacu pada buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu: (Setyorini 2018)

Sila pertama yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa menekankan hal ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimaknai sebagai rasa syukur atas anugerah kecerdasan Tuhan yang Maha Esa. Sehingga dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak ada yang tercipta untuk melemahkan keyakinan agama.

Prinsip kedua tentang kemanusiaan yang adil dan beradab sangatlah mendalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus melalui cara kemanusiaan atau tidak melanggar hak asasi manusia dan tidak merugikan manusia melalui aspek apapun.

Sila ketiga Persatuan Indonesia adalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terarah untuk memberikan kesadaran bahwa rasa nasionalisme masyarakat Indonesia adalah mungkin meningkat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

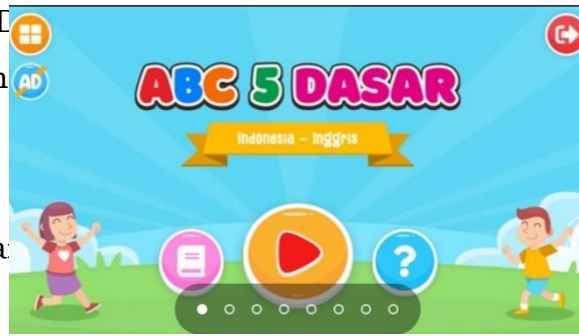
Empat prinsip masyarakat dipandu oleh kebijaksanaan batin permusyawaratan perwakilan ditekankan guna membuka peluang secara merata agar seluruh warga negara mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengalaman hasilnya sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing individu sehingga hal tersebut tidak terjadi monopoli ilmu pengetahuan dan teknologi.

Prinsip keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia yang kelima inilah yang perlu ditegaskan bahwa pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus didasarkan pada keseimbangan dan keadilan dalam kehidupan manusia.

Permainan Pancasila Lima Dasar merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu yang dikenal dengan permainan tradisional (Ilham *et al.* 2018). Permainan Pancasila Lima Dasar sendiri ialah permainan yang dimainkan minimal oleh dua orang anak, yang pada zaman dahulu permainan ini masih menggunakan tangan sebagai media menentukan abjad. Permainan Pancasila Lima Dasar dilakukan dengan cara, setiap anak mengeluarkan jari sesuai dengan keinginan mereka. Kemudian jari-jari yang dikeluarkan dihitung dengan menggunakan huruf "A" sampai dengan huruf "Z" sampai jari-jari yang dikeluarkan habis. Huruf yang paling akhir disebut, menjadi patokan huruf yang akan dicari kosa-katanya. Setiap masing-masing anak harus menyebutkan kosa-kata sesuai dengan huruf yang telah ditentukan. Permainan ini berhenti sampai ada anak yang tidak bisa menyebutkan kosa-kata.

Menurut Gorys dalam (Yusmarini, 2022) permainan Pancasila Lima Dasar ini berperan dalam pembendaharaan kosa-kata, yang menjadi unsur atau pondasi penting dalam mengembangkan tingkatan kemampuan bahasa

anak. Hal ini juga sependapat dengan Brodin (2020) dalam (Yusmarini, 2022) bahwa penguasaan kosa kata dapat berpengaruh dalam kemampuan anak dalam berbahasa. Lima Dasar menjadi salah satu permainan bahasa dan kognitif anak.



Kecanggihannya bisa memprioritaskan suatu hal lebih baik daripada lisir dampak negatif yang ditimbulkan, logi memungkinkan adanya penyimpangan, turunnnya nilai moral serta berkurangnya rasa nasionalisme yang mengakibatkan nilai-nilai luhur bangsa menjadi terlupakan. Pandemi Covid-19 juga turut berperan dalam semakin meluasnya pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan saat ini. Masih ada beberapa instansi yang menerapkan konsep pembelajaran saat ini pandemi. Sebagian besar kegiatan pada saat ini menggunakan teknologi baik itu pada kegiatan belajar-mengajar, bermain, bahkan berbelanja kebutuhan sehari-hari sekalipun (Nadhiva *et al.*, n.d.).

Dalam hal ini, peneliti menjadikan permainan Pancasila Lima Dasar sebagai permainan yang mampu berperan penting dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak di era Society 5.0. Era Society 5.0 merupakan era yang diusung oleh negara Jepang, dimana pada era tersebut manusia lebih memilih untuk mengambil ilmu pengetahuan melalui teknologi-teknologi yang berbasis modern (M.Sc 2004). Yang mana hal tersebut menyebabkan dunia pendidikan mengarah kepada penggunaan teknologi-teknologi canggih. Pada era Society 5.0 juga diyakini, pekerjaan-pekerjaan akan tergantikan dengan mesin-mesin bahkan robot. Dengan demikian, tidak bisa dipungkiri bahwa permainan-permainan tradisional yang dipertahankan secara turun-temurun bisa hilang begitu saja. Dari ketakutan tersebut, peneliti berupaya menggabungkan permainan Pancasila Lima Dasar dengan teknologi yang menjadi ciri khas era Society 5.0. Penggabungan ini sebagai bentuk kepedulian untuk tetap mempertahankan suatu budaya dan tuntutan untuk terus beradaptasi dengan berkembangnya zaman. Salah satu penggabungan sederhana antara permainan Pancasila Lima Dasar dengan teknologi yakni dengan adanya “Game ABC 5 Dasar”.

Gambar 1. Game ABC 5 Dasar

<https://www.microsoft.com/id-id/p/abc-5-dasar/9pk5p6w3rldx?activetab=pivot:overviewtab>

Cara kerja permainan ABC 5 Dasar ini sama dengan permainan Pancasila Lima Dasar versi tradisional. Yang membedakan hanyalah media nya saja, dahulu dilakukan langsung dengan media tangan, sekarang bisa dilakukan tanpa harus tatap muka secara langsung dan dengan melewati digital semisal HP, laptop, dan sejenisnya. Dengan game digital, anak bisa mulai beradaptasi dengan teknologi-teknologi walaupun masih sangat sederhana. Hal ini sebagai upaya peneliti untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan tradisional di era Society 5.0.

Permainan Pancasila Lima Dasar sebagai Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Mengoptimalkan semua potensi dan perkembangan dalam tahapan anak usia dini salah satunya dengan cara bermain. Seperti yang pernah diungkapkan Dewi (2020) kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan dikumpulkan dengan bermain kreatif. Anak dapat dilatih dengan berbagai eksplorasi pada objek- objek baru dan pengalaman baru kegiatan baru yang belum mereka ketahui. Orang-orang disekitarnya juga dapat membantu menumbuhkan pengetahuan anak dengan berinteraksi sosial pada saat mengerti dan paham akan bahasa maupun gerakan sehingga akan menumbuhkan kemampuan kognitif ke arah berfikir verbal. Aspek perkembangan bahasa merupakan bagian bidang terpenting dalam perkembangan yang wajib ditingkatkan dan terus di gali lebih dalam terutama pada tahap anak usia dini.

Montessori berpendapat saat anak memasuki usia empat tahun akan terlihat perkembangan bahasa dalam anak tersebut, saat anak usia empat tahun giat untuk belajar membaca dan menulis sesuai tahapan berkembang mereka dengan antusias. Sedangkan Vygotsky juga

berpendapat bahwa bahasa adalah bagian utama termasuk yang penting dalam tahap perkembangan seorang anak dalam menjalani proses kegiatan belajar, dan suatu di dapat berjalan sendiri tanpa adanya perkembangan lain yang mendukung seperti halnya perkembangan kognitif anak berhubungan langsung dengan perkembangan bahasa anak. Selain itu bahasa merupakan simbol untuk berkomunikasi sehingga bahasa juga dikatakan sebagai alat budaya (Yanti et al., n.d.).

Sarana berpikir, mendengarkan, berbicara dan merepresentasikan fasilitas bagi anak untuk dapat membaca dan menulis adalah fungsi bahasa untuk anak usia dini. Kemampuan berbahasa tidak hanya dinilai baik saat anak dalam belajar membaca, namun dapat kita nilai dari kelebihan anak dalam menguasai kosa kata yang baik dan runtut, cara saat anak berkomunikasi dan bagaimana pemahaman yang di tangkap oleh setiap anak (Markus et al.,2018). Melalui kosakata bahasa berkaitan dengan penggunaan bagaimana orang tersebut berbicara menggunakan kata-kata yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan memperbanyak kosa kata maupun suku kata agar aspek perkembangan bahasa tumbuh sesuai tahapan usia anak dapat memberikan contoh kosa kata yang ada pada sekitar lingkungan anak lingkungan terdekat dan nyata yang dilihat secara langsung (Firdaus,2020).

Melalui aktivitas bermain kita bisa menyelipkan beberapa kosa kata baru agar anak bisa berkembang dalam aspek bahasa dan mengetahui banyak kata baru, seperti jurnal yang kita bahas kali ini pada permainan tradisional yang mulai meramba pada game digital yang melatih kosa kata baru. Dalam penelitian Ilham (2018) contoh lain permainan lama yang sering kita dengar dengan nama permainan kuda berbisik juga dapat melatih kecakapan kosakata baru pada anak usia lima sampai enam tahun sebesar 64%. Begitu juga dalam penelitian Buadanani (2021) bahwa permainan pancasila lima dasar pada anak usia dini dapat menumbuhkan beberapa kosakata anak yaitu 3,58 anak bisa memberikan jawaban enam hingga tujuh kata-kata baru dan 3,05 anak bias memberikan pendapat mereka lima hingga enam jawaban menemukan kata-kata baru. Hal ini dapat kita nilai bahwa dari permainan tradisonal bisa menumbuhkan kecakapan kosakata pada anak.

Zaman dahulu anak bermain tanpa menggunakan alat digital bahkan tidak mengenal digital yang digunakan saat ini oleh anak-anak tetapi anak melakukan permainan jaman dahulu dengan menggunakan digital sudah termasuk permainan tradisional (Ilhami, 2018). Anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh bapak ibu guru melalui bermain termasuk melakukan permainan tradisional. Salah satu contohnya permainan tradisional yang kita bahas pada jurnal ini. Sebagaimana oleh Witasari (2020) berpendapat permainan yang dilakukan secara berkelompok pada permainan ini anak belajar menghubungkan huruf awalan dengan sebuah benda untuk berpikir mengingat dan menuturkan beberapa nama kota, benda atau pun nama yang lainnya sesuai kesepakatan saat bermain dan menyebutkan yang diawali dengan huruf vokal itu adalah cara permainan tradisional Pancasila lima dasar.

Dalam penelitian Fauziddin (2017) permainan pancasila lima dasar permainan tradisional yang termasuk permainan efektif saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan melatih perkembangan kognitif pada anak. Dan ketika anak melakukan permainan ini anak akan lebih komunikatif saat bermain pada permainan ini meminta anak harus ada menyampaikan suatu kata yang diminta sehingga komunikasi dengan teman lainnya. Disisi lain tujuan dari game ini kita menumbuhkan sifat nasionalisme menanamkan pada jiwa sejak anak usia dini.

Berkaitan dengan kecakapan kosa kata yang dimiliki setiap anak, Seringnya muncul masalah pada anak usia dini masih kurang ideal dalam kecakapan kosa kata. Hal ini terlihat ketika anak bercerita dengan mengungkapkan pikirannya sesuai imajinasinya membuat cerita yang diberikan oleh guru. Dan saat guru memberikan tanya jawab, ada beberapa anak yang perlu bantuan saat menjawab soal yang diberikan pendidik dan ada juga beberapa anak mengucapkan kata-kata sudah benar. Kosakata yang dipakai saat bermain tidak mengharuskan nama benda saja, bisa juga pemilihan kosakata yang lebih luas sesuai dengan kemampuan anak dan dapat kita kolaborasi saat pelajaran dengan tema saat itu. Permainan lima dasar Pancasila guru bisa membuat secara semenarik mungkin dengan inovasi yang berbeda-beda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bahasa merupakan kemampuan anak yang dibawa sejak lahir yang dikemukakan oleh beberapa teori yang berbeda maka terlihat bahasa merupakan sebuah objek yang mempunyai arti luas dan saling berkaitan. Salah satu stimulus yang pendidik maupun orang tua lakukan untuk mengembangkan bahasa yaitu melalui permainan pancasila lima dasar di era society. Permainan pancasila lima dasar bukan termasuk permainan baru melainkan permainan tradisional yang sering kita dengar sejak kecil, Namun dengan kemajuan jaman hingga teknologi yang berperan pada dunia ini sehingga muncullah permainan pancasila lima dasar dengan bentuk game digital yang dapat di akses oleh semua kalangan melalui smartphone ataupun laptop dan komputer. Permainan pancasila lima dasar adalah salah satu upaya memanfaatkan karakter pada anak usia dini, penambahan suku kata hingga kosa kata baru yang mereka dapatkan. Dan pada literature penulis di dapatkan penelitian pada permainan pancasila lima dasar permainan efektif yang menambah kosa kata baru dan anak lebih banyak berimajinasi dari kata yang mereka dapatkan dan pendidik juga dapat bermain pancasila lima dasar sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini. Jika pada permainan tradisional anak bermain kelompok dan berkomunikasi dengan temannya dengan media tangan untuk game digital anak tinggal mengakses game pancasila lima dasar pada smartphone mereka. Kekurangannya anak tidak dapat berkomunikasi secara langsung dengan teman sebayanya. Hal ini sebagai upaya peneliti untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan tradisional di era Society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Iswah. 2008. "MEMAHAMI POLA PERKEMBANGAN BAHASA ANAK DALAM KONTEKS PENDIDIKAN" 3.
- Bredenkamp, Sue, and Carol Copple. 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. (Revised Edition)*. National Association for the Education of Young Children, 1509 16th Street, NW, Washington, DC 20036-1426; phone: 800-424-2460 (NAEYC Publication #234). <https://eric.ed.gov/?id=ed403023>.

- Buadanani, Buadanani, and Dadan Suryana. 2021a. "Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (3): 2067–77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>.
- . 2021b. "Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (3): 2067–77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>.
- Dewi, Iratna, and Dadan Suryana. 2020. "Analisis Evaluasi Kinerja Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Al Azhar Bukittinggi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 1051. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.465>.
- Fauziddin, Mohammad. 2017. "Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1): 42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>.
- Firdaus, Muthiara, and Elise Muryanti. 2020. "Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini" 4.
- Himma, Toyyibatul, and Arissona Diah Indah Sari. 2024. "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ABC LIMA DASAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA KELAS 1." *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 1 (6): 71–80. <https://doi.org/10.6734/argopuro.v1i6.1917>.
- Ilham, Nurul, Drs Ariusmedi, M.Sn, Drs Yusron Wikarya, and M.Pd. 2018. "PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SUMATRA BARAT DALAM KARYA SENI GRAFIS." *Serupa The Journal of Art Education* 7 (1). <https://doi.org/10.24036/sr.v7i1.10718>.
- Ilhami, Baiq Shofa, and Mulianah Khaironi. 2018. "Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Golden Age* 2 (02): 59. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1023>.
- Isna, Aisyah. 2019. "PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI" 2 (2).

- Markus, Nengsih, Kusmiyati Kusmiyati, and Sucipto Sucipto. 2018. "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun." *FONEMA* 4 (2). <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>.
- M.Sc, Prof Dr Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Nadhiva, Amelia, Linda Wahyuni, Siti Farianti, Yayang Maulani Indyatmaja, and Arie Metalin Ika Puspita. 2023. "EKSPLOKASI PERKEMBANGAN IMPLEMENTASI NILAI-NILAI LUHUR PANCASILA DI ERA SOCIETY 5.0." *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 1 (6): 51–60. <https://doi.org/10.3783/causa.v1i6.925>.
- Nadhiva, Amelia, Linda Wahyuni, Siti Farianti, Yayang Maulani, and Arie Metalin Ika Puspita. n.d. "EKSPLOKASI PERKEMBANGAN IMPLEMENTASI NILAI-NILAI LUHUR PANCASILA DI ERA SOCIETY 5.0" 1 (6).
- Rahayu, Puji. 2019. "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak." *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 2 (1): 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Rahmah, Siti. 2021. "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ABC LIMA DASAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 KELAS I SDN TERANTANG 2 KECAMATAN MANDASTANA BARITO KUALA." *Tarbiyah dan Keguruan*. January 27, 2021. <https://idr.uin-antasari.ac.id/15386/>.
- Rahmaniar, Erita, Maemonah Maemonah, and Indri Mahmudah. 2021. "Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (1): 531–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>.
- Rofi'ah, Ulya Ainur, and Siti Fatonah. 2021. "Asesmen Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun pada Masa Covid-19" 5 (2).
- Rofi'ah, Ulya Ainur, Nurlaili Dina Hafni, and Layyinatul Mursyidah. 2022. "Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan." *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies* 3 (1): 41–66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>.

- Ruhaena, Lisnawati. 2015. "Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah." *Jurnal Psikologi* 42 (1): 47–60. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6942>.
- Setyorini, Ika. 2018. "Urgensi Penegasan Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Iptek." *Syariati : Jurnal Studi Al-Qur'an dan Hukum* 4 (02): 213–22. <https://doi.org/10.32699/syariati.v4i02.1178>.
- Topping, Keith, Rayenne Dekhinet, and Suzanne Zeedyk. 2013. "Parent–Infant Interaction and Children's Language Development." *Educational Psychology* 33 (4): 391–426. <https://doi.org/10.1080/01443410.2012.744159>.
- Witasari, Oki, and Novan Ardy Wiyani. 2020. "Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2 (1): 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>.
- Yanti, Helda, and Widya Praningrum. n.d. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui metode Ber cerita Menggunakan Boneka Tangan kelompok B TK Negeri 2 Bontang Kalimantan Timur."
- Yusmarini, Intan, and Sri Watini. 2022. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KOSA KATA PADA ANAK MELALUI MODEL ATIK PADA ANAK USIA DINI." *Jurnal Anak Bangsa* 1 (2): 165–80. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i2.17>.
- Yusuf, Enjang Burhanudin. 2016a. "PERKEMBANGAN DAN PEMEROLEHAN BAHASA ANAK." *I S S N* 11 (1).
- . 2016b. "PERKEMBANGAN DAN PEMEROLEHAN BAHASA ANAK." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 11 (1). <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/82>.