

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL “LAMPU MERAH-HIJAU” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA DAN FOKUS ANAK

Abu Bakar¹, Jeni Afriani²

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Natuna

e-mail: abakarntx@gmail.com¹, jeniafriani43@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-6-30
Review : 2026-6-30
Accepted : 2026-6-30
Published : 2026-6-30

KATA KUNCI

Permainan Tradisional, Lampu Merah-Hijau, Keterampilan Berbicara, Anak Usia Dini, Studi Literatur.

A B S T R A K

Permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak usia dini, termasuk keterampilan berbicara. Namun, masih diperlukan kajian mengenai manfaat permainan lampu merah-hijau dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat permainan lampu merah-hijau terhadap keterampilan berbicara anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berupa berbagai jurnal, artikel ilmiah, dan sumber pustaka yang relevan, sedangkan objek penelitian adalah permainan lampu merah-hijau dan keterampilan berbicara anak usia dini. Instrumen penelitian berupa lembar dokumentasi dan pencatatan data dari berbagai sumber literatur. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan lampu merah-hijau dapat mendukung perkembangan keterampilan berbicara anak melalui kegiatan mendengarkan instruksi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman maupun guru. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi, pengendalian diri, interaksi sosial, dan motorik anak.

Keywords: *Traditional Games, Red-Green Light, Speaking Skills, Early Childhood, Literature Review.*

ABSTRACT

Traditional games are a learning medium that can be used to support early childhood development, including speaking skills. However, further research is needed to examine the benefits of the red-green light game in developing children's speaking skills. This study aims to describe the benefits of the red-green light game on early childhood speaking skills. This study used a literature review method with a descriptive qualitative approach. The research subjects were various journals, scientific articles, and relevant literature sources, while the research

objects were the red-green light game and early childhood speaking skills. The research instruments were documentation sheets and data recordings from various literature sources. The data were analyzed using content analysis techniques. The results of the study indicate that the red-green light game can support the development of children's speaking skills through activities such as listening to instructions, answering questions, discussing, and interacting with peers and teachers. Furthermore, this game also helps improve children's concentration, self-control, social interaction, and motor skills.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa perkembangan yang sangat penting dalam berbagai aspek, termasuk perkembangan bahasa dan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi sarana utama anak untuk berkomunikasi, menyampaikan ide, mengungkapkan perasaan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan anak yang kurang percaya diri untuk berbicara, kesulitan menjawab pertanyaan, serta belum mampu mengungkapkan pendapat secara jelas. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga kemampuan berbicara anak dapat berkembang secara maksimal.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak adalah melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain bersifat menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Hayati dan Putro (2021), permainan merupakan kegiatan yang memungkinkan pemain memperoleh pengalaman belajar, sementara Andayani (2021) menjelaskan bahwa permainan menciptakan situasi yang menghadirkan kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas bermain. Dengan bermain, anak tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi juga mendapat kesempatan untuk berinteraksi, mendengarkan, memahami instruksi, serta menyampaikan tanggapan secara lisan.

Permainan tradisional menjadi salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai edukatif sekaligus melestarikan budaya bangsa. Menurut Andayani (2021), permainan tradisional merupakan permainan warisan budaya yang dimainkan secara turun-temurun dengan menggunakan alat sederhana dan aturan yang telah ditetapkan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah permainan lampu merah-hijau. Dalam permainan ini, anak diminta mengikuti instruksi guru berdasarkan warna yang disebutkan serta menjawab pertanyaan yang diberikan selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih menyimak, memahami bahasa, dan memberikan respons verbal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan lampu merah-hijau memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Wijaya et al. (2013) menjelaskan bahwa permainan ini dapat melatih kemampuan self-control dan impulse control melalui kepatuhan anak terhadap instruksi yang diberikan. Selain itu, Hernanda et al. (2023) mengemukakan bahwa permainan lampu merah-hijau efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, sensorik, konsentrasi, serta interaksi sosial

anak. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas pemanfaatan permainan lampu merah-hijau dalam mendukung keterampilan berbicara anak usia dini masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan kajian tersebut, penulis berpendapat bahwa permainan lampu merah-hijau berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Melalui kegiatan mendengarkan instruksi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya, anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dalam suasana yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan permainan lampu merah-hijau dan keterampilan berbicara anak usia dini. Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal, prosiding, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Data diperoleh melalui penelusuran berbagai jurnal ilmiah yang membahas permainan tradisional, permainan lampu merah-hijau, perkembangan bahasa, serta keterampilan berbicara pada anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi dengan cara mengidentifikasi, membaca, mencatat, serta mengelompokkan informasi yang terdapat pada literatur yang telah dipilih. Literatur yang digunakan terdiri dari jurnal-jurnal yang relevan dengan topik penelitian, diterbitkan dalam jurnal ilmiah yang tersedia secara lengkap (full text), dan membahas mengenai manfaat permainan terhadap perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis), yaitu dengan menelaah, membandingkan, dan menginterpretasikan temuan dari berbagai sumber untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh mengenai manfaat permainan lampu merah-hijau terhadap keterampilan berbicara pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Permainan Tradisional Menurut (Hayati & Putro, 2021), permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. Menurut (Andayani, 2021), dalam bukunya menyatakan istilah permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang disebut main.

Menurut (Andayani, 2021), permainan tradisional adalah permainan yang menjadi warisan budaya bangsa yang dimainkan dari generasi ke generasi yang dimainkan dengan alat sederhana dan aturan yang telah ditetapkan. Peserta didik harus melompat sesuai arahan pendidik, jika pendidik mengucapkan warna hijau maka lompat satu kali, warna kuning lompat dua kali dan merah berhenti. Ditengah permainan akan ada pertanyaan, bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan lompat satu kali kedepan dan bagi yang salah akan lompat satu kali ke belakang (Andayani, 2021).

Manfaat permainan lampu merah-hijau untuk keterampilan berbicara Permainan yang nampak sederhana ini sebenarnya memiliki manfaat yaitu mengajarkan self and impulse control. Anak-anak berlatih mengelola diri mereka untuk mengikuti intruksi yang diberikan, ketika lampu hijau menyala anak-anak bebas bergerak,

namun mereka belajar untuk pause dan menunggu ketika lampu menjadi merah (Wijaya et al., 2013).

Langkah-Langkah Permainan Lampu Merah-Hijau Menurut Ningrum (Wijaya et al., 2013), ada beberapa langkah-langkah bermain lalu lintas pada anak usia 5–6 tahun meliputi beberapa tahap diantaranya: Tahap persiapan, yaitu guru menyiapkan media bermain seperti rambu lalu lintas, lampu lalu lintas mainan, dan jalur jalan, serta menjelaskan aturan bermain dengan bahasa sederhana. Tahap pengenalan konsep, di mana guru mengenalkan arti warna lampu lalu lintas dan fungsi rambu peringatan serta rambu petunjuk secara singkat dan jelas.

Pada tahap pelaksanaan bermain, anak berperan sebagai pengguna jalan sesuai dengan peran yang diberikan dan diminta untuk mematuhi aturan yang telah diperkenalkan, seperti berhenti ketika lampu merah menyala dan berjalan saat lampu hijau. Pada tahap pembiasaan, guru memberikan penguatan positif ketika anak menunjukkan perilaku disiplin selama kegiatan bermain. Selanjutnya, pada tahap refleksi, guru mengajak anak untuk berdiskusi secara sederhana mengenai aturan yang telah mereka patuhi selama bermain.

Pengembangan permainan lampu merah-hijau, yang terinspirasi dari konsep permainan *squid game*, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, sensorik, serta interaksi sosial anak. Permainan ini membantu mendukung proses tumbuh kembang anak, melatih kontrol pergerakan saat berlari, serta meningkatkan kecepatan dan konsentrasi terhadap lingkungan sekitar. Aktivitas berlari yang sering dilakukan anak secara alami juga dapat meningkatkan kemampuan lokomotor mereka. Gerakan lokomotor, yang termasuk gerakan fundamental, adalah kemampuan untuk menggerakkan seluruh tubuh dengan berpindah tempat, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. (Hernanda et al., 2023).

KESIMPULAN

Permainan lampu merah-hijau merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ini juga membantu anak memahami aturan, mengikuti instruksi, serta melatih pengendalian diri dan konsentrasi. Melalui tahapan permainan yang terstruktur, anak belajar mendengarkan, memahami, dan merespons arahan yang diberikan oleh guru.

Permainan lampu merah-hijau juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbicara anak. Kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi selama permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan pendapat, menambah kosakata, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan. Selain itu, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, sensorik, dan interaksi sosial anak melalui aktivitas berjalan, berlari, melompat, serta bekerja sama dengan teman. Dengan demikian, permainan lampu merah-hijau dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan bahasa dan aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Hernanda, A. S., Fadilatu, N., Sawalianti, A., & Noviyani, L. (2023). Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Squid Game di TK Sejahtera Cigugur Edu Happiness : *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 01(2), 162–170.
- Wijaya, P., Agung, A., & Cahyadi, J. (2013). Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. 1–8.