Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 307-316
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Metode *Symbolic Play* untuk Meningkatkan Kosakata Reseptif Anak *Down Syndrome*

Nabilah Tara Sophia Harianja [1]✉, Nadya Susanti [2], Anisyah Dewi Syah Fitri [3]
Terapi Wicara dan Bahasa Program Sarjana Terapan Poltekkes Kemenkes Surakarta, Surakarta, Indonesia [(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7933

Abstrak

Anak dengan *Down Syndrome* cenderung mengalami keterbatasan kosakata reseptif yang berdampak pada keterlibatan mereka dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini inklusif. Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak *Down Syndrome*. Metode *Symbolic Play* merupakan pendekatan bermain pura-pura yang mendorong anak mengaitkan objek, tindakan, dan makna yang berlangsung secara lebih alami dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Symbolic Play* terhadap kemampuan kosakata reseptif anak *Down Syndrome* usia 4–8 tahun di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental dengan desain *one-group pretest–posttest*. Teknik *total sampling* diterapkan pada 10 anak dalam 10 sesi intervensi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata reseptif setelah penerapan metode *Symbolic Play*, yang didukung oleh hasil uji statistik dengan nilai $p = 0{,}028$ ($p < 0{,}05$). Temuan ini menunjukkan bahwa *Symbolic Play* layak diterapkan sebagai pendekatan intervensi yang mendukung peningkatan bahasa reseptif, menstimulasi pemahaman makna dan penguatan kosakata, serta berkontribusi pada pratik terapi wicara dan praktik pembelajaran inklusif anak usia dini.

Kata Kunci: *down syndrome, metode symbolic play, kosakata reseptif.*

Abstract

Children with Down Syndrome have deficits in receptive vocabulary, which can hinder their participation in early childhood inclusive education. Addressing this requires play-based learning approaches that match the cognitive development of these children. The *Symbolic Play* method, a form of pretend play, encourages children to associate objects, actions, and meanings, promoting more natural and meaningful language comprehension. This study investigated the effect of *Symbolic Play* on the receptive vocabulary of children with Down Syndrome aged 4–8 years in Surakarta. A quantitative pre-experimental design with a one-group pretest–posttest was employed, involving 10 children selected through total sampling who participated in 10 intervention sessions. Results demonstrated a significant improvement in receptive vocabulary after the intervention ($p = 0.028$, $p < 0.05$). These findings indicate that *Symbolic Play* is an effective approach to enhance receptive language, stimulate understanding of meaning, reinforce vocabulary, and support both speech therapy interventions and inclusive early childhood education practices.

Keywords: *Down Syndrome; Receptive Vocabulary; Symbolic Play Methode.*

Copyright (c) 2026 Nabilah Tara Sophia Harianja, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: Nabilaharianja08@gmail.com (Surakarta, Indonesia)
Received 28 December 2025, Accepted 24 January 2026, Published 31 January 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

Pendahuluan

Down Syndrome adalah kelainan kromosom 21, yang terdapat gen yang mengkode peningkatan amyloid protein di otak, sehingga memicu pengaktifan mikroglia yang mempengaruhi gangguan pada sel saraf (Kamil et al., 2023). Sebagian besar anak dengan *Down Syndrome* menunjukkan tingkat kecerdasan yang lebih rendah dari rata-rata, dengan IQ biasanya di bawah 70. Keterbatasan kognitif tersebut berdampak pada kemampuan akademik dan proses belajar anak. Anak *Down Syndrome* sering mengalami kesulitan belajar karena kecepatan atensi, kemampuan persepsi, daya ingat atau *working memory*, serta kemampuan menerapkan pengetahuan yang lebih lambat dibandingkan anak seusianya (Pramesti & Qamaria, 2022).

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi kemampuan belajar anak di lingkungan sekolah adalah kemampuan komunikasi. Komunikasi adalah suatu kemampuan yang ditunjukkan melalui keterampilan berbicara dan penguasaan bahasa (Fitri & Setyaningsih, 2024). Secara umum, keterampilan tersebut dikelompokkan ke dalam dua aspek utama, yaitu kemampuan reseptif dan ekspresif (Luthfiyah, 2021). Bahasa reseptif adalah kemampuan pemahaman. Mengutip dari Permendikbud (2014), yang menjabarkan beberapa kemampuan reseptif anak usia dini, seperti memahami perintah ganda, menyimak, memahami cerita, dan mengenal kosakata (Tika, 2021). Oleh karena itu, kemampuan bahasa reseptif menjadi fondasi utama dalam pemerolehan bahasa. Setelah kemampuan pemahaman bahasa terbentuk, perkembangan bahasa anak umumnya berkembang ke tahap ekspresif, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara lisan untuk berkomunikasi (Sunarti, 2024).

Pada anak umur 4-6 tahun idealnya mampu berkomunikasi efektif, menggunakan kata sifat, bercerita, membuat kalimat sederhana, dan memiliki kosakata yang kaya (Hasiana, 2020). Kondisi ini berbeda pada anak dengan *Down Syndrome* pada usia kronologis yang sama, karena adanya perbedaan antara usia kronologis dan usia mental. Jika dibandingkan dengan anak berkembang tipikal yang disesuaikan berdasarkan usia mental, individu dengan *Down Syndrome* menunjukkan keterbatasan fungsi memori jangka panjang yang berkaitan dengan fungsi hipokampus (Bochud-Fragnière et al., 2024). Perbedaan umur mental dengan umur kronologis menyebabkan anak umur 4–8 tahun dengan *Down Syndrome* cenderung menunjukkan perkembangan tertunda dibandingkan anak-anak seusianya, karena adanya perbedaan antara tingkat mental dan umur kronologis. Implikasi pada keterbatasan intelektual dan gangguan fungsi memori pada anak *Down Syndrome* yang memengaruhi proses kognitif serta kemampuan bahasa, sehingga menghambat efektivitas komunikasi (Pramesti & Qamaria, 2022). Kesulitan berbahasa pada anak *Down Syndrome* muncul sebagai hasil dari berbagai aspek perkembangan yang terdampak oleh kondisi genetik mereka, bukan hanya karena satu faktor tunggal (Mailinda et al., 2022).

Berdasarkan data WHO, jumlah penyandang *Down Syndrome* di seluruh dunia diperkirakan mencapai 8 juta orang, dengan ribuan kasus baru setiap tahun. Di Indonesia, data dari Riskesdas angka kejadian meningkat dari 0,12% (2010) dan menjadi 0,41% (2018) pada anak umur 24 - 69 bulan (Khalida et al., 2024). Surakarta, yang berada di wilayah Jawa Tengah, melaporkan adanya sekitar 12,42 anak berkebutuhan khusus. Kelompok ini juga termasuk anak disabilitas penyandang *Down Syndrome* (khasanah, 2018, dalam (Patricia et al., 2025).

Temuan pada penelitian Ismail (2015), menunjukkan bahwa keterbatasan kemampuan intelektual berkontribusi terhadap hambatan perkembangan bahasa, termasuk terbatasnya penguasaan kosakata pada anak. Berdasarkan hal tersebut, penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan yang variatif dan menyesuaikan dengan karakteristik individu *Down Syndrome*. Sehingga, mampu membantu mengoptimalkan perkembangan kemampuan bahasa mereka (Dayana, 2023).

Bermain merupakan aktivitas yang melekat pada dunia anak-anak, lebih dari sekadar hiburan. Aktivitas bermain bagi anak-anak berlangsung dengan gembira atas inisiatif anak, memanfaatkan seluruh pancaindra, imajinasi, dan gerakan tubuh (Harahap, 2022). Jean Piaget menyatakan bahwa aktivitas bermain mampu memberikan rangsangan yang menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri anak. Proses ini berperan dalam membangun jaringan saraf yang penting bagi perkembangan anak di masa mendatang (Andriani & Zebua, 2025). Aktivitas terapi

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

bermain bertujuan sebagai sarana stimulasi untuk meningkatkan ketelitian, memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, serta mendukung peningkatan keterampilan motorik dan kognitif anak melalui interaksi yang terarah (Jafar et al., 2024). Salah satu bentuk bermain yang sangat relevan dengan perkembangan kognitif dan bahasa adalah bermain simbolik (*Symbolic Play*).

Symbolic Play ialah bermain dengan penggunaan objek yang fungsi asli benda berbeda dari kegunaan aslinya, yakni memberikan karakteristik atau peran pada objek yang sebenarnya tidak dimilikinya, yakni hasil dari imajinasi anak. Melalui jenis permainan ini, anak-anak memperoleh berbagai pembelajaran dengan meniru situasi yang umumnya muncul dalam kehidupan sehari-hari kita. Tahap kemampuan *symbolic play* berkembang natural sekitar umur 18-24 bulan pada anak normal. Sebagai contoh, anak menunjukkan permainan simbolik dengan menggunakan balok seolah-olah sebagai mobil, berpura-pura menelepon menggunakan pisang, memegang botol dengan bantuan tangan boneka, atau membayangkan tubuhnya sendiri sebagai pesawat (González-Sala et al., 2021)

Penelitian oleh Bentenuto dkk. mengelompokkan *Symbolic Play* menjadi empat kategori; pura-pura yang berpusat pada diri sendiri, pura-pura yang berpusat pada orang lain, pura-pura berurutan, dan pura-pura substitusi. Penelitian lain menyatakan kategori dalam *Symbolic Play* berupa; substitusi objek, pemberian sifat khayalan pada mainan, berpura-pura sesuatu ada padahal tidak, atau bermain peran. Libby dkk. mengklasifikasikan *Symbolic Play* menjadi substitusi objek, pemberian sifat palsu, dan referensi pada objek yang tidak ada (Orr & Geva, 2015). Sejumlah penelitian telah mengembangkan berbagai metode sebagai alat asesmen kemampuan *Symbolic Play* dan bahasa dengan pendekatan yang berbeda-beda. Beragam alat ukur tersebut memiliki prinsip masing-masing dalam menilai pelaksanaan *Symbolic Play* dan pengaruhnya terhadap kemampuan bahasa reseptif mereka (González-Sala et al., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Symbolic Play* dapat meningkatkan interaksi bahasa yang lebih kompleks (Creaghe et al., 2021). Meskipun *Symbolic Play* terbukti berperan dalam perkembangan bahasa pada usia dini, sebagian besar studi masih bersifat observasional dan tidak menguji secara langsung efek intervensi (Orr & Geva, 2015). Meta-analisis juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *Symbolic Play* dan bahasa, namun sebagian besar dilakukan pada anak dengan perkembangan normal, sehingga bukti empiris mengenai efektivitas intervensi *Symbolic Play* untuk meningkatkan kosakata reseptif pada anak *Down Syndrome* masih sangat terbatas (Quinn et al., 2018). Temuan lainnya juga telah melakukan observasi terhadap perkembangan *Symbolic Play* sebagai indikator awal pada anak ABK lainnya yaitu ASD yang dimana berpotensi mendukung perkembangan bahasa mereka (González-Sala et al., 2021). Namun, studi yang menelaah efektivitas *Symbolic Play* sebagai strategi intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak *Down Syndrome* usia dini masih sangat terbatas, terutama di konteks Indonesia.

Pendekatan ini memiliki potensi sebagai pendekatan yang tepat untuk mendukung keterampilan perkembangan bahasa dan kemampuan kognitif anak, karena permainan simbolik memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan berbagai simbol dan situasi yang merepresentasikan pengalaman nyata maupun imajinatif mereka. Dengan penerapan permainan simbolik secara berulang dan konsisten, anak dapat melatih kemampuan memori serta representasi simbolik secara bertahap, yang selanjutnya memperkuat penguasaan kosakata dan pemahaman bahasa, dengan mengaitkan simbol dengan makna kata dan tindakan atau aksi. . Selain itu, proses bermain yang menyenangkan tidak hanya mendukung keterampilan bahasa, tetapi juga mendorong kreativitas, imajinasi, ekspresi diri, serta keterlibatan aktif anak dalam interaksi sosial. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *Symbolic Play* terhadap peningkatan kemampuan kosakata reseptif anak *Down Syndrome* umur 4–8 tahun di Kota Surakarta.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

Metodologi

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini berupa kuantitatif pre-eksperimental dengan desain *One-Group Pretest–Posttest* untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan kosakata reseptif anak *Down Syndrome* setelah mendapatkan intervensi dengan metode *Symbolic Play*. Pendekatan ini diterapkan mengingat penelitian hanya melibatkan satu kelompok, tanpa adanya kelompok kontrol atau kelompok pembanding (Hardani et al., 2020).

Tabel 1. Desain *One-Group Pretest–Posttest*

Pretest	Intervensi	Posttest
O_1	x	O_2

Keterangan :
O_1 = Skor sebelum mendapatkan intervensi dengan *Symbolic Play*
X = Intervensi dengan *Symbolic Play*
O_2 = Skor sesudah mendapatkan intervensi dengan *Symbolic Play*

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November – Desember 2025 dengan subjek penelitian yaitu anak *Down Syndrome* yang tergabung dalam komunitas "Pusat Informasi dan Kegiatan Persatuan Orang Tua Anak dengan Down Syndrome" (PIK POTADS) di Kota Surakarta. Intervensi diberikan sebanyak 10 sesi dengan durasi 15–30 menit pada setiap sesi.

Subjek penelitian berjumlah 10 anak yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*, sehingga seluruh subjek yang memenuhi kriteria inklusi diikutsertakan dalam penelitian (Hardani et al., 2020). Kriteria inklusi meliputi anak dengan *Down Syndrome* yang mengalami gangguan bahasa reseptif umur 4-8 tahun di Surakarta, tidak memiliki gangguan penglihatan maupun pendengaran, serta diperolehnya persetujuan dari orang tua atau wali.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Survey Kosakata Anak (Pratomo, 2025), yang dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata reseptif dan ekspresif anak. Instrumen ini terdiri dari 22 kategori dengan total 380 kosakata, yang diisi oleh orang tua dengan menandai kosakata yang telah dipahami anak sesuai daftar pada instrumen. Untuk memastikan keakuratan data, pengisian survei dilengkapi dengan panduan yang jelas bagi orang tua, serta hasilnya divalidasi melalui observasi peneliti selama asesmen. Instrumen ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya pada item representatif dan dinyatakan valid dengan nilai korelasi 0,320–0,795, serta reliabel dengan Cronbach's alpha 0,965. Hasil uji menunjukkan instrumen dapat digunakan secara menyeluruh untuk menilai perkembangan kosakata anak dalam penelitian ini.

Kemudian intervensi diberikan melalui penerapan metode *Symbolic Play* dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari beberapa instrumen asesmen *Symbolic Play* yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, seperti ; Fewell Play Scale 5th edition (Fewell & Rich, 1987), Developmental Play Assessment (Lifter, 2000), The Test of Pretend Play (Lewis & Boucher, 1997), dan Child-Initiated Pretend Play Assessment (Stagnitti, 2007). Prinsip-prinsip dari instrumen tersebut dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan intervensi peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak (González-Sala et al., 2021).

Intervensi diberikan melalui metode *Symbolic Play* dengan menggunakan berbagai mainan simbolik seperti miniatur peralatan rumah tangga, boneka, mainan transportasi, dan alat tulis yang dapat direpresentasikan dengan makna berbeda dari fungsi aslinya. Prinsip dasar intervensi adalah mendorong anak untuk menghubungkan objek dengan tindakan simbolik, misalnya menggunakan balok sebagai telepon atau sendok sebagai mikrofon. Peneliti memodelkan tindakan simbolik sambil memberikan instruksi sederhana. Apabila anak belum melakukan secara mandiri, diberikan *prompt* verbal atau demonstrasi tindakan untuk menstimulasi peniruan. Aktivitas diakhiri ketika anak mampu melakukan tiga tindakan simbolik berturut-turut atau menunjukkan tiga kesalahan berturut-turut. Setiap sesi berlangsung selama 15–30 menit dengan total 10 kali sesi intervensi.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

Penelitian ini telah disetujui secara etik oleh Komite Etik Penelitian Universitas Muhammadiyah Purwokerto, dengan nomor registrasi KEPK/UMP/27/XII/2025 pada 07 Oktober 2025. Pelaksanaan penelitian mengikuti prinsip etika penelitian dengan menerapkan *informed consent,* menjaga anonimitas responden melalui penggunaan inisial, serta menjamin kerahasiaan data (*confidentiality*) dengan penyimpanan data secara aman dan perlindungan terhadap seluruh informasi responden.

Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui pemberian *pre-test* sebelum intervensi dan *post-test* setelah seluruh sesi selesai, menggunakan instrumen yang sama. Data pre-test dan post-test diperoleh dari hasil pengisian survei oleh orang tua subjek. Data berskala rasio dan data diolah menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), dengan pemeriksaan normalitas data dilakukan sebelum hipotesis diuji. Data yang berdistribusi normal dianalisis lebih lanjut dengan *Paired t-test* untuk menilai pengaruh *Symbolic Play* terhadap kemampuan kosakata reseptif pada anak *Down Syndrome* (Setyawan, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak dengan *Down Syndrome* berumur 4–8 tahun. Berdasarkan jenis kelamin, subjek terdiri atas 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Dari segi umur, sebagian besar subjek berada pada umur 7–8 tahun, yaitu 3 anak berumur 7 tahun dan 3 anak berumur 8 tahun, sedangkan 4 subjek lainnya berada pada rentang umur 4–6 tahun.

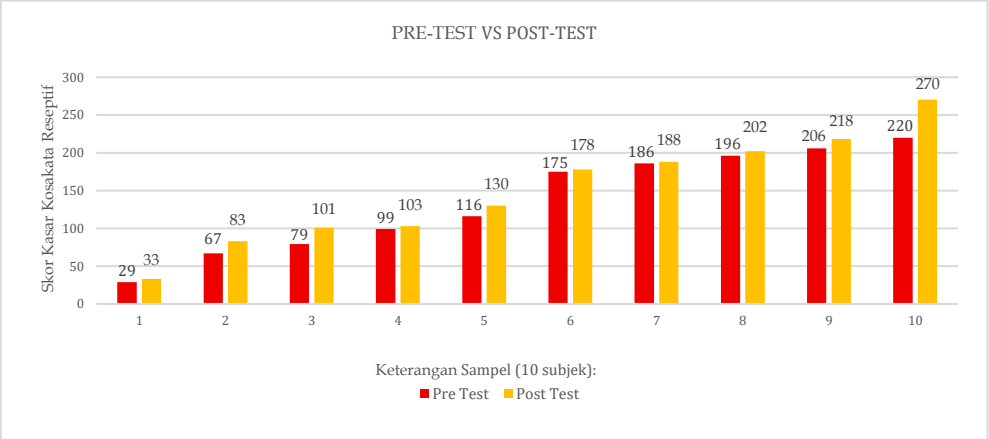
Berdasarkan hasil asesmen, anak-anak dengan *Down Syndrome* umur 4–8 tahun umumnya berkomunikasi menggunakan kata tunggal, gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau dengan menunjuk objek. Sebagian besar anak menunjukkan kesulitan dalam mengekspresikan ide yang lebih kompleks serta memahami nama benda dan perintah sederhana. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan pada kemampuan bahasa reseptif maupun ekspresif, yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan merespons lingkungan di sekitar mereka.

Gambaran kemampuan bermain Anak *Down Syndrome* berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti, anak *down syndrome* umur 4-5 tahun umumnya masih cenderung menggunakan objek sesuai fungsi dasarnya, seperti menumpuk balok atau mendorong mobil mainan tanpa variasi simbolik. Pada umur 6-8 tahun, kemampuan bermain mulai berkembang menuju simbolik. Anak mulai dapat meniru permainan pura-pura sederhana setelah diberikan contoh. Namun, aksi simbolik mereka masih terbatas dan jarang muncul secara spontan tanpa model dari orang dewasa. Untuk itu, peneliti melibatkan orang tua sebagai model berperan penting untuk memberikan rasa aman serta memfasilitasi keterlibatan anak dalam interaksi secara bertahap. Didukung dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aspek-aspek bermain simbolik dalam interaksi antara *caregiver* (pengasuh atau orangtua) dan anak memiliki hubungan positif dengan kemampuan berbahasa serta berkontribusi terhadap perkembangan bahasa berdasarkan analisis korelasional (Creaghe et al., 2021).

Jean Piaget membagi *milestone* perkembangan kognitif anak normal, yaitu tahap sensorimotor (0–2 tahun), diikuti oleh pra-operasional (2–7 tahun). Pada periode pra-operasional, anak mulai mampu berpikir dengan cara yang lebih logis mengenai hal-hal yang nyata dan dapat mengelompokkan objek seperti ukuran dan warna. Hal ini menandakan kemampuan anak dalam memahami simbol dan hubungan antar objek mulai berkembang (Nisa et al., 2025). Berdasarkan perbandingan antara *milestone* kognitif anak normal dan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman simbolik anak *Down Syndrome* berkembang lebih lambat daripada anak normal, karena adanya perbedaan tingkat usia mental, yang tidak sejalan dengan usia kronologis. Namun anak *down syndrome* di usia 6-8 tahun mulai mengejar dan memahami simbolik sederhana pada objek familiar sehingga masih membutuhkan pendampingan dan model dari orang tua atau terapis untuk mendorong spontanitas dan penguatan keterampilan simbolik.

Untuk memperoleh gambaran kemampuan anak, penilaian dilakukan melalui asesmen berbasis skor yang diperoleh dari survei yang diisi oleh orang tua dengan hasil pada tabel grafik berikut :

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993



Gambar 1. Skor Kasar Reseptif Sebelum dan Sesudah Diberikan Metode Symbolic Play

Berdasarkan hasil pre-test pada 10 subjek penelitian, skor kosakata reseptif berada pada rentang 29–220, yang menunjukkan variasi kemampuan awal antar subjek. Hasil post-test menunjukkan skor kosakata reseptif berada pada rentang 33–270. Seluruh subjek mengalami peningkatan skor kosakata reseptif setelah diberikan intervensi *Symbolic Play*.

Rendahnya skor kosakata reseptif pada tahap *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan bahasa reseptif anak *Down Syndrome* masih berada jauh di bawah standar perkembangan usia kronologis. Berdasarkan tahapan kemampuan reseptif yang dikemukakan Shipley & McAfee, (2021) anak umur 4 tahun ke atas seharusnya memiliki kosakata reseptif sekitar 10.000 kata reseptif. Namun, sejalan dengan temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa anak *Down Syndrome* mengalami gangguan fungsi otak dan struktur alat bicara, sehingga sering menghadapi kesulitan dalam kemampuan berbahasa, baik dalam menghasilkan ucapan maupun memahami pesan dari orang lain (Haya & Fitri, 2024). Peningkatan skor kosakata reseptif pada seluruh subjek setelah intervensi menunjukkan adanya perubahan kemampuan yang bersifat positif, meskipun capaian tersebut belum menyamai standar perkembangan usia kronologis. Hal ini mengindikasikan bahwa *Symbolic Play* dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung perkembangan bahasa reseptif anak *Down Syndrome* secara bertahap.

Seiring bertambahnya umur, proses penguasaan bahasa oleh anak-anak *Down Syndrome* sering terhambat akibat keterbatasan kemampuan kognitif, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memperoleh kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan ini tidak dapat berkembang secara optimal jika dasar bahasa, yaitu pemahaman kosakata, tidak dilatih terlebih dahulu. Hasil wawancara dalam Irwanto et al., (2019) melalui Vineland Scales menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak *Down Syndrome* cenderung lebih rendah dibandingkan bahasa reseptif sejak usia 24 bulan, serta mengalami penurunan seiring meningkatnya tuntutan aktivitas sehari-hari dan interaksi sosial. Oleh karena itu, intervensi dini yang dilakukan secara bertahap menjadi penting untuk memperkuat penguasaan kosakata dan pembentukan makna, sebagai fondasi bagi perkembangan bahasa anak *Down Syndrome* (Nurhayati et al., 2024).

Tabel 2. Perbandingan Mean Skor Pretest & Postets

	N	Minimum	Maximum	Mean	SD
Pre-test	10	29	220	137.30	67.320
Post-test	10	33	270	150.60	72.373

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 137,30 dan dibandingkan dengan rata-rata nilai *post-test* setelah diberikan intervensi menjadi 150,60. Selanjutnya, nilai rata-rata dianalisis menggunakan uji normalitas. Mengingat jumlah sampel kurang dari 30, uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro–Wilk* (Setyawan, 2022). Hasil uji normalitas

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pre-test* sebesar 0,335 dan pada *post-test* sebesar 0,933. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Pengaruh Metode Symbolic Play Terhadap Peningkatan kosakata Reseptif Anak Down Syndrome

	Paired Differences					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95%		Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper	
Skor Pretest – Skor Posttest	-13.300	16.070	5.082	-24.796	-1.804	0.028

Berdasarkan tabel 3, hasil diperoleh nilai dari hasil uji *paired T-test* dengan P *Asymp*. Sig (2-*tailed*) sebesar 0,028. Hasil P *value* memperlihatkan bahwa < 0,05, sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa metode *Symbolic Play* berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan kosakata reseptif anak *Down Syndrome* umur 4 – 8 tahun di Surakarta.

Peningkatan kemampuan kosakata reseptif yang muncul setelah intervensi menunjukkan bahwa *Symbolic Play* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memfasilitasi proses pemaknaan bahasa secara kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Kurniawati (2017) yang menyatakan anak dengan *Down Syndrome* memiliki potensi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan komunikasinya dengan intervensi pendekatan bermain, serta keterlibatan keluarga menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kosakata, pemahaman bahasa, dan kemampuan berkomunikasi dalam konteks sosial (Dayana, 2023). Melalui penggunaan objek sebagai simbol dan keterlibatan dalam skenario imajinatif, anak tidak hanya menerima stimulus linguistik, tetapi juga memproses informasi melalui pengalaman visual dan tindakan nyata. Proses ini memungkinkan pembentukan asosiasi antara kata, objek, dan fungsi, yang menjadi dasar penting dalam pemahaman bahasa reseptif pada anak *Down Syndrome*. Hasil ini mendukung temuan sebelumnya bahwa *Symbolic Play* berperan dalam meningkatkan bahasa reseptif anak *Down Syndrome* melalui integrasi proses kognitif, visual, dan linguistik (Singh et al., 2021).

Salah satu aspek kemampuan kognitif yang berpotensi dikembangkan pada anak-anak *Down Syndrome* adalah kemampuan visual-spasial (Zam, 2019). Pada aspek visual, anak dengan *Down Syndrome* umumnya mampu mendeskripsikan objek apabila objek tersebut sering mereka jumpai di lingkungan sekitarnya (Nabilah & Pasaribu, 2021). Untuk itu pemanfaatan penggunaan alat visual konkret seperti mainan sebagai media dalam *Symbolic Play* membantu anak menghubungkan kata dengan representasi fisiknya. Dalam kegiatan bermain simbolik, Beberapa anak berhasil mengembangkan kemampuan bermain mereka hingga mencapai tahap bermain peran mikro. Bermain peran mikro dengan menggunakan alat atau benda yang berukuran kecil dimana anak bertindak sebagai penggerak alat main untuk memerankan adegan atau peran tertentu (Sulistiyani et al., 2023). Melalui bermain simbolik yang dipadukan dengan bermain peran mikro, anak juga terstimulasi untuk berimajinasi dan menciptakan skenario pura-pura yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Contohnya, anak berperan sebagai dokter, menggunakan pulpen sebagai simbol suntikan, dan menempelkan stiker di lutut yang dipura-pura terluka sebagai plester. Aktivitas-aktivitas ini secara tidak langsung menstimulasi anak untuk memahami makna kata, mengasosiasikan simbol dengan konsep, serta memperkuat pemahaman kosakata reseptif.

Selama intervensi, terapis melatih kosakata yang tercantum dalam survei untuk menambah kosakata baru pada reseptif anak. Pengulangan kata yang terjadi selama bermain simbolik juga berperan penting dalam memperkuat ingatan kosakata anak *Down Syndrome*, karena mereka membutuhkan repetisi untuk meningkatkan retensi memori bahasa. Diperkuat dalam sebuah penelitian, pada aspek auditori anak dengan *Down Syndrome* umumnya menunjukkan kemampuan yang lebih baik karena mereka sering mendengar pengulangan kata dari lingkungan, sehingga membantu penerimaan bahasa mereka (Nabilah & Pasaribu, 2021).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam penerapan metode *Symbolic Play* pada anak-anak *Down Syndrome*, dengan menekankan pengembangan kemampuan imajinasi yang dihubungkan dengan penggunaan objek representatif, serta melibatkan orang lain untuk meningkatkan kosakata reseptif, kemampuan kognitif, dan keterampilan interaksi sosial anak. Metode berbasis permainan simbolik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, variatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif serta bahasa anak *Down Syndrome*. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian pada anak dengan kebutuhan khusus lainnya, yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis *Symbolic Play* dapat memperkuat keterampilan bahasa dan sosial sesuai dengan tahap perkembangan kognitif masing-masing anak (Quinn et al., 2018).

Penerapan *Symbolic Play* terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan kosakata reseptif dan pemahaman bahasa anak *Down Syndrome*. Metode ini memungkinkan anak terlibat aktif, memperkuat perhatian, serta kemampuan mengikuti instruksi melalui pengalaman belajar sehingga direkomendasikan sebagai strategi intervensi dalam layanan terapis wicara maupun pendidikan usia dini inklusif, sekaligus dapat digunakan oleh orang tua untuk melatih bahasa anak secara mandiri.

Penelitian ini dilaksanakan dengan sejumlah keterbatasan metodologis. Konteks pelaksanaan penelitian ini turut memengaruhi ruang lingkup temuan yang dihasilkan. Rentang usia subjek yang cukup luas, yaitu 4–8 tahun, memungkinkan adanya variasi respon terhadap intervensi seiring perbedaan tingkat kematangan simbolik. Desain penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest–Posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan kosakata reseptif belum sepenuhnya dapat dibandingkan dengan sampel anak perkembangan kemampuan bahasa tanpa perlakuan khusus atau intervensi lain. Kemudian, ukuran sampel yang relatif kecil membatasi generalisasi temuan ke populasi anak *Down Syndrome* yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum mengakomodasi faktor lain yang berpotensi memengaruhi perkembangan kosakata reseptif, seperti kemampuan kognitif dan dukungan lingkungan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diposisikan sebagai temuan awal yang dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih komprehensif dan jumlah sampel yang lebih besar.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Symbolic Play* berpengaruh positif terhadap peningkatan kosakata reseptif anak *Down Syndrome* usia 4–8 tahun. Temuan ini memperkuat landasan teoretis bahwa bermain simbolik merupakan pendekatan yang relevan dalam mendukung pemerolehan bahasa melalui integrasi aspek kognitif dan pengalaman bermakna. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi terapis wicara, guru PAUD inklusif, dan orang tua dalam memilih strategi intervensi berbasis bermain yang adaptif dan kontekstual. Dengan demikian, *Symbolic Play* dapat diposisikan sebagai pendekatan intervensi yang efektif dan aplikatif dalam mendukung perkembangan kosakata reseptif anak *Down Syndrome*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orangtua dan dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan penting selama proses penulisan artikel ini. Penghargaan juga disampaikan kepada POTADS atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis menghargai pihak jurnal yang telah memfasilitasi proses publikasi. Dukungan dari semua pihak tersebut sangat berarti sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Andriani, N., & Zebua, P. (2025). Penerapan metode permainan dalam memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 563–572. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6790

Bochud-Fragnière, E., Bittolo, P., Ehrensperger, G., Antonicelli, N., Costanzo, F., Menghini, D.,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993
Vicari, S., Banta Lavenex, P., & Lavenex, P. (2024). Conditional learning abilities in Down syndrome and Williams syndrome. *Journal of Cognitive Psychology*, *36*(7), 844–866. https://doi.org/10.1080/20445911.2024.2390538

Creaghe, N., Quinn, S., & Kidd, E. (2021). Symbolic play provides a fertile context for language development. *Infancy*, *26*(6), 980–1010. https://doi.org/10.1111/infa.12422

Dayana, I. P. (2023). Perkembangan Bahasa Anak Down Syndrome. *Journal of Special Education Lectura*, *1*(1), 24–28. https://doi.org/10.31849/jselectura.v1i01.14260

Fitri, A. D. S., & Setyaningsih, W. (2024). Hubungan kejelasan bicara dengan kemampuan bahasa pragmatik pada ABK sekolah dasar inklusi di Surakarta. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, *2*(2), 763–778. https://doi.org/10.59686/jtwb.v2i2.114

González-Sala, F., Gómez-Marí, I., Tárraga-Mínguez, R., Vicente-Carvajal, A., & Pastor-Cerezuela, G. (2021). Symbolic play among children with autism spectrum disorder: A scoping review. *Children*, *8*(9), 1–18. https://doi.org/10.3390/children8090801

Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(5), 628. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawati, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu.

Hasiana, I. (2020). Studi kasus anak dengan gangguan bahasa reseptif dan ekspresif. *Special and Inclusive Education Journal*, *1*(1), 59–67. https://doi.org/10.36456/special.vol1.no1.a2296

Haya, A. F., & Fitri, A. D. S. (2024). Hubungan antara oral motor skill dengan kejelasan bicara pada anak dengan Down Syndrome di Surakarta. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, *3*(1), 61–74. https://doi.org/10.59686/jtwb.v3i1.140

Irwanto, Wicaksono, H., Ariefa, A., & Samosir, S. M. (2019). *A-Z Sindrome Down* (Vol. 11, Issue 1). Airlangga University Press.

Jafar, E. S., Pratiwi, N., Agussalim, A. A., Maulana, U. L., & Rifani, R. (2024). Stimulasi fine motor skills anak Down syndrome melalui media picture puzzle. *Jurnal Kebajikan*, *2*(2), 1–8. https://doi.org/10.26858/jk.v2i2.59504

Kamil, N., Fitr, Z. Z., Nasution, H., & Putro, K. Z. (2023). Memahami anak berkebutuhan khusus : Down Syndrome. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 190–198. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.179

Khalida, R., Despalantri, E., Imanniyah, A., & Syahadat, Y. M. (2024). Deskripsi kemampuan bahasa anak down syndrome usia 3 tahun dalam mempersiapkan layanan terapi wicara. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, *7*(1), 096–104. https://doi.org/10.36984/jkm.v7i1.458

Luthfiyah, N. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan reseptif dan ekspresif bahasa anak kelompok B TK dengan berbagai metode yang menarik. *Instruksional*, *2*(2), 62. https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.62-70

Mailinda, A. T., Setyaningsih, W., & Putra, S. P. (2022). Hubungan antara perkembangan bahasa dengan kemampuan interaksi sosial pada Down Syndrome di Malang. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.59686/jtwb.v1i1.1

Nabilah, R., & Pasaribu, L. (2021). Kajian pola penerimaan bahasa pada anak penderita Down Syndrome. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra*, *3*, 674–681. https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/53086

Nisa, I. K., Taulany, H., Prahesti, S. I., & Dewi, N. K. (2025). Analisis Eksperimental Pengaruh Penggunaan Media Fun Fubric terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(5), 1375–1384. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.6938

Nurhayati, F., Firmanto, K., Dewi, K., & Khairunnisa, S. Z. (2024). Pemahaman akan peningkatan kualitas hidup penderita Down Syndrome. *Jurnal Kesehatan Madani Medika*, *15*(01), 77–85. https://doi.org/10.36569/jmm.v15i01.368

Orr, E., & Geva, R. (2015). Symbolic play and language development. *Infant Behavior and Development*, *38*, 147–161. https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2015.01.002

Patricia, D., Mangunsong, R. R. D., & Fitri, A. D. S. (2025). Pengaruh penggunaan PECS terhadap

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7993
kemampuan bahasa ekspresif tingkat kalimat pada anak. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, *11*(7), 1436–1443. https://doi.org/10.33024/jikk.v11i7

Pramesti, A., & Qamaria, R. S. (2022). Penerapan komunikasi terapeutik dengan media Flash Card pada anak yang mengalami Down Syndrome. *Jurnal Tindakan Kelas*, *2*(2), 159–169. https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.92

Quinn, S., Donnelly, S., & Kidd, E. (2018). The relationship between symbolic play and language acquisition: A meta-analytic review. *Developmental Review*, *49*(May), 121–135. https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.05.005

Setyawan, D. A. (2022). Buku ajar statistika kesehatan: Analisis bivariat pada hipotesis penelitian. In A. B. Astuti & W. Setyaningsih (Eds.), *Tahta Media Group*.

Shipley, K. G., & McAfee, J. G. (2021). *Assessment in speech-language pathology: A resource manual* (6th ed.). Plural Publishing, Inc.

Singh, J. S., Gan, B., & Chu, S. Y. (2021). Association between symbolic play and language: A comparison between typically developing children and children with Down Syndrome. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, *42*(2), 146–151. https://doi.org/10.1097/DBP.0000000000000873

Sulistiyani, Herawati, & Sudarti. (2023). Peningkatan kemampuan interaksi sosial anak melalui metode bermain peran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, *10*(10), 1–14. https://doi.org/10.21580/joecce.v3i2.17530

Sunarti. (2024). Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, *2*(3), 374–382. https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i3.392

Tika, D. Dela. (2021). Permainan bahasa untuk stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Tematik : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1–7. https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.15355

Zam, N. A. (2019). Kemampuan visual-spasial pada anak dengan Down Syndrome di klinik A. *Inquiry : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *10*(2), 118–139. https://doi.org/10.51353/inquiry.v10i2.270