

KEEFEKTIFAN PERMAINAN SEBUT KATA DAN ULAR TANGGA KATA (SETUTA) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA ANAK USIA 4-6 TAHUN

Nun Illiyyiin Yunda Putri
S1 PGPAUD, Universitas Ngudi Waluyo
Email : yundaputri95@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang pengawasan orang tua dan guru dalam kemampuan mengenal kata sebagian anak-anak menggunakan kosa kata yang kurang santun di usianya di TK IT Bintang Kecil. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata dengan cara permainan SETUTA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data tentang keefektifan SETUTA terhadap kemampuan mengenal kata di TK IT Bintang Kecil. Metode di dalam penelitian adalah metode kuantitatif, analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Paired sample t-test. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak TK IT Bintang Kecil. Sampel yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Hasil perhitungan hubungan variabel sebelum dan sesudah diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,940 dengan nilai signifikansi sebesar 0,0 . Karena nilai sig. 0,00 < probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel sebelum dan variabel sesudah. nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara kemampuan mengenal kata sebelum dan sesudah menggunakan permainan sebut kata dan ular tangga kata.

Kata kunci : *mengenal kata, permainan sebut kata, permainan ular tangga kata*

Abstract

The problem in this study is the lack of parental and teacher supervision in the ability to recognize words, some children use less polite vocabulary at their age at TK IT Bintang Kecil. To improve the ability to recognize words by means of the SETUTA game. The purpose of this study was to describe the data about the effectiveness of SETUTA on the ability to recognize words in TK IT Bintang Kecil. The method in this research is quantitative method, the analysis used in this research is using Paired sample t-test. The population of this study were all children of IT Bintang Kecil Kindergarten. A sample of 20 children consisting of 9 boys and 11 girls. The results of the calculation of the relationship between variables before and after the correlation coefficient is known of 0.940 with a significance value of 0.0. Because the sig. 0.00 < probability 0.05, it can be said that there is a relationship between the variables before and after variables. sig value. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 then Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is a significant average difference between the ability to recognize words before and after using word spelling games and word ladder snakes.

Key words: recognizing words, word games, word ladder game

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah dasar bagi kehidupan seorang anak, buat itu perlu ditingkatkan kualitasnya. Kualitas pendidikan seharusnya selalu dipertahankan atau ditingkatkan lantaran menjadi pencetak penurus bangsa. Pendidikan anak usia dini menjadi awal sebuah pendidikan yang diperuntukan bagi anak usia 0-6 tahun sesuai dengan undang-undang yang ditetapkan pemerintah. Pendidikan dimulai semenjak dini tanpa mengenal batasan usia berawal berdasarkan pendidikan keluarga. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, mencakup dalam program pendidikan di taman pendidikan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992).

Sehubungan dengan tahapan perkembangan bahasa anak usia dini, Menurut Piaget dan Vygotsky (dalam Tarigan, 2008) perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar yaitu periode prelinguistik (0-1 tahun) dan linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah mulai hasrat anak mengucapkan kata-kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua. Periode linguistik terbagi dalam tiga fase besar yaitu : a. Fase Holofrase (satu kata). Pada fase ini anak mempergunakan satu kata menyatakan pikiran yang kompleks, baik yang berupa kegiatan, perasaan atau temuannya tanpa ada perbedaan yang jelas. Misalnya : kata duduk, bagi anak dapat berarti “saya mau duduk”, atau kursi tempat duduk, dapat juga diartikan “mama sedang duduk”; b. Fase lebih dari satu kata. Fase dua kata muncul sekitar anak berusia sekitar 18 bulan. Pada fase ini anak sudah dapat membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata; c. Fase diferensiasi. Periode terakhir dari masa balita yang berlangsung antara 2,5-5 tahun. Keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat.

Prinsip pembelajaran di sekolah Taman Kanak-Kanak adalah hasil belajar sambil bermain karena dengan bermain, anak akan belajar banyak hal sehingga tanpa disadari akan bertumbuh pengalamannya dan kemampuannya. Permainan (play) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002)

Sama seperti permainan sebut kata dan ular tangga kata pada umumnya, anak harus menyusun kalimat dan memakai dadu untuk melakukan permainan tahap-tahap tersebut. Permainan sebut kata dan ular tangga kata yang hasil akhirnya anak dapat menyebutkan sebuah kata, sehingga anak tidak hanya aktif bermain tetapi juga dalam perkembangan bahasa tentang kemampuan mengenal kata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak IT Bintang Kecil pada anak usia 4-6 tahun, ditemukan bahwa pada perkembangan bahasa anak dalam mengenal kata masih rendah. Kemampuan mengenal kata anak usia dini di zaman sekarang masih relatif kurang karena sebagian besar anak dalam mengucapkan kata kurang santun diusianya, stimulasi bermain online muncul kalimat-kalimat yang kurang santun seperti memakai nama hewan dan lainnya, dan lingkungan rumah sekitar yang kami teliti sebagian besar menggunakan kata-kata kasar.

Sejalan penelitian Prahesti, Swantyka Ilham, dkk. (2016) menjelaskan bahwa keefektifan permainan manbota dan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membaca dan menulis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk (2019) menjelaskan bahwa permainan ular tangga besar mempunyai efek terhadap kemampuan mengenal membaca anak. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yahman, EA dan Rakhmawati, NIS (2020) menjelaskan tentang adanya pengaruh signifikan dari permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu keefektifan permainan sebut kata dan ular tangga kata (SETUTA) terhadap kemampuan mengenal kata pada usia 4-6 tahun dan cara permainan pengenalan kata di Taman Kanak-kanak IT Bintang Kecil. Terkait dari rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan sebut kata dan ular tangga (SETUTA) terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 4-6 tahun dan memahami cara permainan pengenalan kata di Taman Kanak-Kanak IT Bintang Kecil Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, (Sugiyono:2017) yang mana penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pre-eksperimental design yaitu eksperimen tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura. Sedangkan desain yang digunakan adalah *One Grup Pre test – Post test Design* sebelum mulai perlakuan, kedua kelompok diberi test awal atau *Pretest* untuk mengukur kondisi awal (O1). Selesai diberi perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi *Post-test* (O2). Hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Seperti gambaran sebagai berikut :

O1		O2
Nilai <i>Pretest</i>	X	Nilai <i>Posttest</i>

Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK IT Bintang Kecil terdiri dari Kelompok A dan Kelompok B yang berjumlah 20 peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan alat permainan sebut kata dan ular tangga kata, sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal kata. Teknik pengumpulan data penelitian yang dirancang peneliti adalah sebagai berikut: observasi, tes pretest dan tes posttest, dokumentasi. Uji persyaratan yang dilakukan meliputi tiga uji, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sampel t-test. Sebuah instrumen sebelum digunakan sebagai alat ukur penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan ujicoba. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian tersebut valid dan reliabel untuk penelitian. Analisis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji paired sampel t-test. Uji beda dilakukan, yaitu Paired sample t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pencapaian Perkembangan dengan Permainan Sebut Kata dan Ular Tangga Kata

Hasil pencapaian perkembangan dengan permainan sebut kata dan ular tangga kata sebelum dilaksanakan pretes memiliki rata-rata kemampuan mengenal kata sebesar 58,75 dan 57,25. Setelah posttest dilaksanakan perlakuan menggunakan permainan sebut kata dan ular tangga memiliki rata-rata kemampuan mengenal kata sebesar 68,25 dan 68,5.

Hasil pengujian menggunakan uji sample berpasangan (paired sample tests) dinyatakan bahwa hasil pengujian keefektifan permainan sebut kata dan ular tangga kata dalam mengenalkan kemampuan mengenal kata bagi anak usia dini efektif.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample Statistics

Paired Sample Statistics					
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	58.75	20	16.293	3.643
	Posttest	68.25	20	14.534	3.250

Pada output ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai sebelum dan sesudah. Untuk nilai sebelum diperoleh rata-rata sebesar 58,75. Sedangkan untuk nilai sesudah diperoleh rata-rata sebesar 68,25. Jumlah anak yang digunakan sebagai sampel penelitian sebanyak 20. Untuk nilai Standar Deviasi pada sebelum sebesar 16,293 dan sesudah sebesar 14,534. Terakhir adalah nilai standar eror mean untuk sebelum sebesar 3,643 dan sesudah sebesar 3,250.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Sample Test					
Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Sig.	
Pair 1	prettes & postes	20	,940	,000	

Output di atas menunjukkan hasil uji hubungan antara kedua data atau hubungan variabel sebelum dan sesudah. Berdasarkan hasil output di atas diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,940 dengan nilai signifikansi sebesar 0,0. Karena nilai sig. $0,0 < \text{probabilitas } 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel sebelum dengan sesudah.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Sample Test		Paired Samples Test		Paired Differences		95% Confidence				
		Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	pretes - postes	-9,500	5,596	1,251		-12,119	-6,881	-7,592	19	,000		

Berdasarkan output Uji Paired Simple Test di atas diperoleh nilai t-hitung = 7,592 dan nilai sig. = 0,000. Selanjutnya guna melakukan pengujian hipotesis dalam penelitian dilakukan untuk menguji dihipotesis sebagai berikut :

Jika Nilai Sig. $> \alpha$ (0.05) maka H_a Ditolak

Jika Nilai Sig. $< \alpha$ (0.05) maka H_0 Diterima

Hipotesis Statistik :

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Berdasarkan tabel paired samples test di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan mengenal kata anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan SETUTA. Dapat disimpulkan bahwa permainan SETUTA efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hasil eksperimen kemampuan mengenal kata anak telah dianalisis menggunakan paired sampel test. Berdasarkan analisis paired sampel test diperoleh nilai signifikansi (sig.) $0.000 < 0,05$. Maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima, yang artinya ada keefektifan penggunaan SETUTA untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata anak.

Berdasarkan dari hasil paparan diatas menunjukkan bahwa ada keefektifan penggunaan permainan SETUTA untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Jadi penggunaan permainan SETUTA itu memudahkan anak untuk mengenal kata dengan mudah dan sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran mengenal kata. Selain itu ular tangga kata juga melatih motorik anak dan kognitif anak dalam bermain ular tangga kata sedangkan sebut kata juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata berbentuk kalimat.

Hal ini didasari oleh kelebihan penggunaan SETUTA dalam pembelajaran mengenal kata yaitu : mendorong minat untuk belajar mengenal kata, media ular tangga kata dan sebut kata mudah digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Keefektifan Permainan Sebut Kata dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-6 Tahun di TK IT Bintang Kecil dapat disimpulkan bahwa :

1. Anak usia dini mempunyai proses perkembangan bahasa anak dalam memahami bahasa akan menunjang pengucapan bahasa anak dan diucapkan anak untuk mengucap kata sangat penting dilakukan oleh guru.
2. Perbedaan hasil tes kemampuan mengenal kata anak usia 4-6 tahun TK IT Bintang Kecil Desa Bulu Lor Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan SETUTA dapat dilihat dari hasil uji paired sample t-test. Berdasarkan output Uji Paired Simple Test diperoleh nilai t-hitung = 7,592 dan nilai sig. = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan mengenal kata anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan SETUTA. Dapat disimpulkan bahwa permainan SETUTA efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas diperolehnya gelar sarjana ini untuk memperlancar proses penelitian dengan judul “Keefektifan Permainan Sebut Kata dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-6 Tahun”. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasihnya terhadap pihak-pihak terkait yang telah memberikan kesempatan penulis pembuatan artikel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Santrock, John W., 2002, *Life Span Development*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 3
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Prahesti, Swantyka Ilham, dkk. (2016) *Keefektifan Permainan Mandi Bola Kata Dan Kartu Kata Untuk Mengenalkan Konsep Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. *Journal of Primary Education*, 5 (2) [Journal of Primary Education \(unnes.ac.id\)](http://unnes.ac.id)
- Putri, Sri NA, dkk (2019) *Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Umma Padang*. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 No 2.
- Yahman, EA dan Rakhmawati, NIS (2020) *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya*. Hal 1-9