



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

SKRIPSI

Oleh:

NUN ILLIYYIIN YUNDA PUTRI

NIM. 120117A006

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN

ANAK USIA DINI

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2021



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

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh:

NUN ILLIYYIIN YUNDA PUTRI

NIM. 120117A006

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN

ANAK USIA DINI

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2021

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 PG PAUD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Februari 2021
Nun Illiyyiin Yunda Putri
120117A006

Keefektifan Permainan Sebut Kata dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-6 Tahun

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang pengawasan orang tua dan guru dalam kemampuan mengenal kata sebagian anak-anak menggunakan banyak kata/kosa kata yang kurang santun di usianya dan tidak pantas diucapkan, karena stimulasi bermain online banyak muncul kalimat-kalimat yang tidak pantas, lingkungan sekitar rumah yang saya teliti sebagian menggunakan kata-kata kasar dan dapat didengar oleh anak di TK IT Bintang Kecil Kota Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya pemahaman anak terhadap kosakata. Maka dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata dengan cara permainan SETUTA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data tentang keefektifan SETUTA terhadap kemampuan mengenal kata dan memahami cara permainan pengenalan kata di TK IT Bintang Kecil Kota Semarang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Desain eksperimen yang digunakan adalah one grup pretest posttest, analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Paired sample t-test. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK IT Bintang Kecil Kota Semarang tahun ajaran 2020-2021. Sampel yang digunakan berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Berdasarkan hasil analisis pada pengujian hipotesis diterima, dilakukan pengujian dengan perhitungan uji-t. Dan hasil perhitungan uji hubungan antara kedua data atau 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. Berdasarkan output Uji Paired Simple Test diatas diperoleh nilai t hitung = dan nilai sig. =0,000. Pada tabel tersebut diketahui 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 : Kemampuan Mengenal Kata, Permainan SETUTA

Ngudi Waluyo University
Study Program S1 PG PAUD, Faculty of Computer and Education
Final Project, February 2021
Nun Illiyyiin Yunda Putri
120117A006

The Effectiveness of Word Play and Word Ladder Snakes (SETUTA) on the Ability to Recognize the Words of Children aged 4-6 Years

ABSTRACT

The problem in this study is the lack of parental and teacher supervision in the ability to recognize words, some children use a lot of words / vocabulary that are not polite at their age and inappropriate to pronounce, because stimulation of online play appears inappropriate sentences, the environment around them. Some of the houses that I researched used harsh words and could be heard by children at TK IT Bintang Kecil Semarang City. This is indicated by the child's lack of understanding of vocabulary. So an effort was made 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 and understand how to play word recognition in TK IT Bintang Kecil Semarang City.

The method used in this research is quantitative method. The experimental design used was one group pretest posttest, the analysis used in this study used a Paired sample t-test. The population taken in this study were all children of TK IT Bintang Kecil in Semarang City for the academic year 2020-2021. The sample used was 20 children consisting of 9 boys and 11 girls.

Based on the results of the analysis on testing the hypothesis is accepted, the test is carried out by calculating the t-test. And the results of the calculation of the relationship test between the two data or the relationship between variables before and after it is known that the correlation coefficient is 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. Based on the output of the Paired Simple Test above, the t value = and the sig value are obtained. = 0,000. The table shows the 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.

Keywords: Word Recognition Ability, SETUTA Game

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

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

Disusun oleh

NUN ILLIYYIIN YUNDA PUTRI

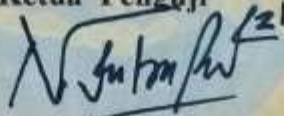
NIM. 120117A001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 15 Februari 2021

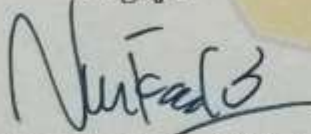
Ketua Penguji



Nur Intan Rochmawati, S.Pd., M.Pd

NIDN.0612107102

Penguji 1



Nufitriani Kartika Dewi, S.Pd., M.Pd. I

NIDN. 0626058603

**Fakultas Komputer dan Pendidikan
Dekan**



Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom

NIDN. 06140779001

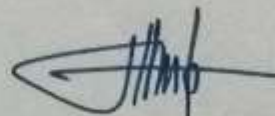
Penguji 2



Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0605069101

**Program Studi S1 PG PAUD
Ketua Prodi**



Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN. 2122128801

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : NUN ILLIYYIIN YUNDA PUTRI
NIM : 120117A006
Program Studi / Fakultas : S1 PG PAUD / Fakultas Komputer Dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi berjudul **"KEEFEKTIFAN PERMAINAN PERMAINAN SEBUT KATA DAN ULAR TANGGA KATA (SETUTA) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA ANAK USIA 4-6 TAHUN"** adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 01 Februari 2021

Pembimbing,



Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101



buat pernyataan,

Nun Illiyyiin Yunda Putri
NIM. 120117A006

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nun Illiyyiin Yunda Putri
NIM : 120117A006
Program Studi : S1 PG PAUD
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Skripsi : Keefektifan Permainan Sebut Kata dan Ular
Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan
Mengenal Kata Anak Usia 4-6 Tahun

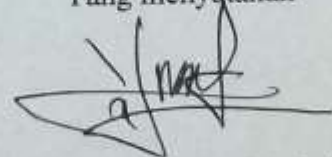
Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti/pemberian dan kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberian hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian surat keterangan pernyataan surat publikasi ini saya tuliskan dengan sadar dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 01 Februari 2021

Yang menyatakan



Nun Illiyyiin Yunda Putri
NIM. 120117A006

RIWAYAT HIDUP



Nun Illiyyiin Yunda Putri, Dilahirkan di kota Jepara, Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 08 Desember 1995. Penulis lahir dari pasangan Baginda Abu Fahrur Malay dan Sri Wahyuni dan merupakan anak bungsu dari dua bersaudara yakni Baginda Fahyun Hudallah.

Pada tahun 2001 penulis masuk Sekolah Dasar (SD) 4 Purwosari Kudus dan lulus pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP 1 Jati Kudus dan lulus tiga tahun pada tahun 2010. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah kejuruan di SMK N 1 Kudus dan lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2017 penulis diterima menjadi mahasiswa di program studi PG PAUD Fakultas Komputer dan Pendidikan, program Strata Satu (S1) di Universitas Ngudi Waluyo melalui BBL (Basiswa Bina Lingkungan)

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Berkat dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Keefektifan Permainan Sebut Kata dan Ular Tangga Kata (SETUTA) Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 4-6 Tahun”*** tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ngudi Waluyo. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada :

1. Yayasan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan Beasiswa Bina Lingkungan kepada saya.
2. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
3. Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan.
4. Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing.
6. Noor Zaitunnah Permatasari, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Bintang Kecil.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

8. Alm. Ayah dan mamak serta abangku yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman satu angkatan, yang telah berjuang bersama-sama penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis ini menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak bagi penulis juga dan bagi pembaca juga.

Ungaran, 01 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINILITAS	v
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori.....	7
B. Kerangka Teori	9
1. Pengertian Anak Usia Dini	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini	10
3. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini	12
4. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun.....	14
5. Pengertian Bermain	16
6. Tujuan Bermain.....	17
7. Permainan Sebut Kata	18
8. Permainan Ular Tangga Kata	20
9. Kerangka Berpikir	22
10. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Lokasi Penelitian	25

C. Subyek Penelitian.....	26
D. Definisi Operasional.....	27
E. Pengumpulan Data	28
F. Pengolahan Data.....	29
G. Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Profil Taman Kanak-kanak IT Bintang Kecil	33
a. Identitas Taman Kanak-Kanak IT Bintang Kecil.....	33
b. Visi dan Misi Taman Kanak-kanak IT Bintang Kecil	34
c. Data Guru Taman Kanak-Kanak IT Bintang Kecil.....	34
d. Data Jumlah Peserta Didik	36
B. Pembahasan Penelitian.....	43
C. Keterbatasan Penelitian	47
BAB V PENUTUP.....	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53