

# PENGARUH PERMAINAN MENGARSIR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA KEAKSARAAN ANAK

Fitriani Purwaningtyas  
Julianto

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Teratai 4 Surabaya 60136.(Email:fitrianiipurwaning@gmail.com)(juli.pgsd@yahoo.com)

**Abstract:***The purpose of this study was to determine the effect on the ability of the game shading language literacy of children in group B TK Anita Surabaya. This study uses a quantitative research approaches to study design kind of Pre Experimental Design One - group pretest - posttest design. The sample was all kindergarten children in group B Anita Surabaya, amounting to 22 children. Data collection techniques are observation and documentation, as well as measured using observation sheet with a rating scale methods that have been tested for validity and reliability. Data analysis using non-parametric statistical test Wilcoxon signed ladder. The results showed that the game shading effect on the child's language skills literacy.*

**Keywords:***Games shading, Literacy Language Proficiency, Group B*

**Abstrak:**Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan mengarsir terhadap kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Experimental Design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah semua anak kelompok B TK Anita Surabaya yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi, serta diukur dengan menggunakan lembar observasi dengan metode *rating scale* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mengarsir berpengaruh terhadap kemampuan bahasa keaksaraan anak.

**Kata kunci:**Permainan mengarsir, Kemampuan bahasa keaksaraan, Kelompok B

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentan usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia menurut Berk (dalam Sujiono, 2009:06). Dimana kematangan fungsi fisik dan psikis dalam diri anak untuk menerima stimulus dari lingkungan terjadi. Usia ini merupakan masa meletakkan pondasi dasar anak dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, moral serta nilai-nilai agama.

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain, memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang

dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Melalui komunikasi saat bermain dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan daya penerimaan serta mengekspresikan kemampuan berbahasa anak menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009: 63)

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Anita Surabaya, selama ini kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, anak hanya sebagai pendengar dan guru lebih aktif untuk memberi penjelasan. Proses pembelajaran yang dilakukan terarah pada guru. Selain itu, kegiatan dilakukan di dalam kelas yaitu belajar hanya menggunakan buku-buku pelajaran atau lembar kegiatan anak (LKA). Anak banyak mengerjakan tugas menulis dengan jawaban yang sudah dituliskan guru dan kegiatan membaca terarah pada papan tulis. Padahal akan lebih efektif bila belajar dilakukan sambil bermain.

Dari hasil pengamatan, diperoleh data tentang kemampuan bahasa keaksaraan anak di TK Anita Surabaya beberapa aspek perkembangan bahasa keaksaraan masih ada yang perlu ditingkatkan, yakni capaian perkembangan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Hal ini terlihat saat kegiatan menulis dan membaca beberapa anak masih merasa kesulitan untuk menyebutkan huruf karena disetiap kegiatan menulis dan membaca anak hanya menunggu jawaban dari guru. Akibatnya, anak merasa kesulitan dalam memahami huruf dan mengerjakan kegiatan sendiri, sehingga masih banyak anak yang bertanya kepada guru tentang apa yang akan dikerjakan. Padahal kemampuan tersebut penting dimiliki bagi anak sebagaimana aktualisasi diri untuk perkembangan anak selanjutnya.

Mengembangkan kemampuan bahasa keaksaraan di Taman Kanak-kanak yaitu dengan permainan mengungkapkan simbol-simbol huruf. Karena anak akan belajar mengungkapkan kemampuan membaca dan menulis mereka dari apa yang mereka lihat dan dengar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendukung tercapainya tingkat kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar dengan menerapkan permainan mengarsir (kartu huruf). Oleh karena itu, penggabungan dari penggunaan permainan pembelajaran yang tepat dengan kegiatan yang mengembangkan kemampuan bahasa keaksaraan perlu untuk dilaksanakan. Permainan pembelajaran yang digunakan yaitu permainan mengarsir (kartu huruf).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan mengarsir terhadap kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B di TK Anita Surabaya. Adapun tujuan dari penelitian dari penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh permainan mengarsir terhadap

kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya.

Melalui kegiatan bermain dapat membuat kegiatan belajar anak lebih menarik. Anak akan mendapatkan informasi dan pengalaman belajar menyenangkan dari pengalaman yang dialami anak sendiri, sehingga anak mampu menyerap informasi tentang bahasa dari lingkungan dengan baik yaitu, dengan cara menyebutkan huruf-huruf di lingkungan sekitar dan menyebutkan kata pada kartu dari hasil bermain dan pengalaman anak sendiri. Dari kegiatan permainan mengarsir ini mampu menstimulasi kemampuan bahasa keaksaraan anak usia dini.

Sedangkan kemampuan bahasa keaksaraan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak kelompok B dalam fokus pengembangan menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar, dengan kegiatan bermain mengarsir kartu untuk memunculkan kata (meja guru dan buku guru) dan kemudian menyebutkan huruf dan kata dari hasil arsiran anak sendiri.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experiment Design* dengan desain *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Pada desain ini terdapat *pre-test* atau sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan bahasa keaksaraan anak sebelum diberi perlakuan penerapan permainan mengarsir. Sehingga akan terlihat perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 22 anak di TK Anita Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi anak kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 24 Maret – 4 April 2015. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, sedangkan

untuk tehnik pengumpulan data sendiri dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data ordinal atau berjenjang, sehingga analisis statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik. Teknik analisis data yang penelitian ini adalah menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pairs Test*), Teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dan sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiono, 2010: 134).

## HASIL

Hasil penelitian tentang penerapan permainan mengarsir terhadap kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya dilaksanakan pada bulan Maret-April 2015 dengan 6 kali pertemuan, yaitu 1 kali *pre-test*, 4 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test*. Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal bahasa keaksaraan anak. Adapun *post-test* bertujuan

untuk mengetahui perbedaan kemampuan bahasa keaksaraan anak setelah mendapat perlakuan. Kegiatan *pre-test* pada 24 Maret 2015 yaitu kegiatan bercakap-cakap terlebih dahulu kepada anak tentang pekerjaan (guru) dengan sub tema peralatan guru, yang meliputi alat-alat yang dipergunakan guru. Kemudian satu persatu anak diminta memilih satu kartu tentang peralatan guru dan menyebutkan huruf pada kartu serta menyebutkan kata. Kegiatan *treatment* berupa bermain mengarsir mengarsir untuk memunculkan kata (meja, buku, dan guru), menulis kembali kata (meja guru dan buku guru), serta melengkapi kalimat sederhana. Pelaksanaan *post-tests* sama dengan pelaksanaan *pre-test* menggunakan instrumen yang sama.

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan analisis data dengan membandingkan nilai *pre-test*/observasi awal dan *post-test*/observasi akhir. Oleh karena itu rumus yang digunakan untuk menganalisis data yaitu rumus *Wilcoxon* dengan menggunakan tabel penolong.

**Tabel 1** Data Hasil Sebelum dan Sesudah Perlakuan (*Pre-Test*/Observasi Awal) dan Sesudah Perlakuan (*Post-Test*/Observasi Akhir)

No	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda		Tanda Jenjang	
			$X_{B1}-X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
2.	3	5	+2	10	+10	-
3.	6	8	+2	10	+10	-
4.	5	6	+1	3,5	+3,5	-
5.	5	8	+3	18,5	+18,5	-
6.	5	6	+1	3,5	+3,5	-
7.	7	7	0	1	+1	-
8.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
9.	5	8	+3	18,5	+18,5	-
10.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
11.	4	6	+2	10	+10	-
12.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
13.	5	6	+1	3,5	+3,5	-
14.	6	8	+2	10	+10	-
15.	3	5	+2	10	+10	-
16.	5	7	+2	10	+10	-
17.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
18.	4	8	+2	10	+10	-
19.	5	7	+2	10	+10	-
20.	5	7	+2	10	+10	-
21.	7	8	+1	3,5	+3,5	-
22.	4	7	+3	18,5	+18,5	-
<b>Jumlah</b>					<b>T+ = 253</b>	<b>T- = 0</b>

(Sumber: hasil Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*)

Berdasarkan tabel perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 0, kemudian  $T_{hitung}$  dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan  $N=22$ . Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* diketahui bahwa nilai  $T_{tabel}$  untuk  $N=22$  dan taraf signifikansi 5% adalah sebesar 66.

Apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 66$ ) dengan demikian dapat dilihat peningkatan kemampuan bahasa keaksaraan adalah signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 66$ ) dan  $H_0$  ditolak jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $0 > 66$ ), maka penerapan permainan mengarsir efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya.

## PEMBAHASAN

Kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya yang berjumlah 22 anak awalnya masih kurang dengan aspek menyebutkan huruf yang dikenal dilingkungan sekitar berdasarkan tema peralatan kerja (guru) dan menyebutkan kata. Penyebab kurang mampunya anak di TK tersebut dikarenakan pembelajaran yang kurang variatif dan terpaku pada papan tulis.

Hal ini diperkuat oleh teori yang diungkapkan Dhieni (5.18) bahwa melalui pendekatan pengalaman bahasa anak menggunakan pengalaman mereka sendiri sebagai bahan utama belajar membaca dan menulis. Hal ini berarti belajar membaca dan menulis anak diperoleh dari kesempatan anak dalam memperoleh informasi dan pengalaman dalam berbagai kegiatan belajar yang dialami anak. Apabila permainan mengarsir dihubungkan dengan kemampuan bahasa keaksaraan dalam aspek menyebutkan huruf yang dikenal dilingkungan sekitar berdasarkan tema peralatan kerja (guru) dan menyebutkan kata, maka anak akan lebih mudah untuk menyerap dan menyimpan informasi yang telah didapatnya melalui pengalaman menyenangkan anak dari bermain.

Sebelum dilakukan *treatment* terlebih dahulu dilakukan observasi awal (*pre-test*). Kegiatan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan

(1) membaca kata: guru menjelaskan kata yang digunakan, kemudian anak bermain mengarsir dengan pensil, menebak kata dan menyebutkan kata yang timbul pada kartu; (2) menyebutkan huruf: anak memilih satu kata dari beberapa kata yang diberikan guru, kemudian anak menuliskan kata pada kartu kosong dengan krayon putih kemudian mengarsir menggunakan pensil, setelah mengarsir anak menyebutkan huruf yang terdapat pada kata tersebut; (3) menyebutkan kata: anak memilih satu kata dari beberapa kata yang diberikan guru, kemudian anak menuliskan kata pada kartu kosong dengan menuliskan juga penambahan kata dari guru dengan krayon putih kemudian mengarsir menggunakan pensil, setelah mengarsir anak membaca kata dan menyebutkan huruf yang terdapat pada kata tersebut; (4) permainan: guru membagi kartu berisi kalimat yang tidak lengkap, anak mengarsir untuk menemukan kata dan menulisnya sehingga kalimatnya lengkap, kemudian anak membacakan kalimat dan menyebutkan huruf dari kata.

Setelah diberi perlakuan (*treatment*) sebanyak empat kali pertemuan berupa penerapan permainan mengarsir kemudian dilanjutkan dengan mengobservasi anak sesudah diberi perlakuan (*post-test*). Dan hasil dari kegiatan sesudah perlakuan (*post-test*) adalah saat kegiatan menyebutkan huruf dan menyebutkan kata dari kartu berdasarkan tema peralatan kerja guru (meja dan buku), anak mengalami peningkatan yang signifikan saat sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*). Karena anak mampu menyebutkan empat huruf dari kartu dengan benar, serta menyebutkan kata dari kartu dengan tepat, jelas/lantang dan lancar.

Dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B di TK Anita Surabaya dapat dipengaruhi oleh penerapan permainan mengarsir. Melalui penelitian tentang kemampuan bahasa keaksaraan anak kelompok B dengan aspek menyebutkan simbol-simbol huruf di lingkungan sekitar dan menyebutkan kata dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan permainan mengarsir terhadap kemampuan

bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian perlakuan berupa permainan mengarsir dapat berpengaruh terhadap bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Anita Surabaya, "telah terbukti".

### Saran

Dari uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka disampaikan saran sebagai berikut :

Bagi sekolah tetap menerapkan permainan mengarsir sebagai kegiatan yang mendukung kemampuan bahasa keaksaraan anak. Karena dengan permainan mengarsir ini anak dapat berkreasi, memperoleh informasi, dan memperoleh pengalaman baru dengan membaca dan menulis yang diterapkan dalam permainan. Kemampuan bahasa keaksaraan anak diharapkan tercapai karena anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan

dari pengalaman yang dialaminya secara langsung.

Agar kemampuan bahasa keaksaraan anak dalam aspek menyebutkan huruf-huruf di lingkungan sekitar berdasarkan tema peralatan kerja guru (meja dan buku) dapat tercapai maksimal, hendaknya guru menyampaikan dengan bahasa yang sederhana (mudah dipahami anak), dan penjelasan tersebut diulang.

Bagi peneliti lain, semoga dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya dengan variabel yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dhieni, Nurbiana dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks