

PENGARUH PERMAINAN BOFTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI 1 JOMBANG

Ardi Mahendra Wicaksono

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ardotmbm@gmail.com

Wiwik Widajati

PLB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: widajati.wiwik@yahoo.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Experimental Design* ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan bofter terhadap kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$. Jika T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis data diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} untuk $N=20$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 52 berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$), H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh permainan bofter terhadap kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang.

Kata Kunci: Permainan *bofter*, Kemampuan menulis.

Abstract

Quantitative research with Pre Experimental Design research design is aimed to find out whether there is influence of bofter game on the writing ability of group A children in TK Pertiwi 1 Jombang. The sample used in this research is 20 children of group A. The data technique used is observation and documentation. Data analysis technique using Wilcoxon Match Pairs Test with $T_{hitung} < T_{tabel}$ formula. If Count is smaller than Table, then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the data analysis results obtained $T_{hitung} = 0$ and T_{table} for $N = 20$ with 5% significant level of 52 thus H_a accepted and H_0 rejected. Thus the hypothesis states there is a booster game influence on the ability to write a group A children in TK Pertiwi 1 Jombang.

Keywords: Game *bofter*, Writing ability

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berusia pada rentang usia 0-8 tahun menurut UNESCO. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek sedang mengalami fase yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Sujiono, 2009:6). Berdasarkan kurikulum 2008 Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Atfhal, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan anak anak seraya belajar sambil bermain

Menurut Brewer (2007: 20) bahwa bermain adalah kegembiraan, sebuah kegiatan yang menyenangkan ketika melakukannya, bebas dari paksaan atau tekanan luar, spontan dan dilakukan dengan sukarela. Hal ini memberikan mereka kesempatan untuk membuat, menemukan, dan mempelajari dunia mereka. Hal ini memberikan kegembiraan bagi anak dan pemahaman tentang diri mereka sendiri dan orang lain.

Menurut Soetjiningsih (2012:224) fungsi bermain bagi anak ialah membantu anak untuk mengembangkan fisik, emosi dan kepribadian. Selain itu juga mengembangkan kerja sama dengan teman sebaya, mengurangi ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi dan merupakan pengaman bagi tindakan yang potensial dan berbahaya, serta esensial bagi kesehatan anak.

Bermain dapat membuat anak merasa senang ketika dalam proses pembelajaran. Melalui suasana yang menyenangkan diharapkan aspek perkembangan anak meliputi perkembangan kognitif, sosial emosional, agama dan moral, motorik dan bahasa berjalan dengan lancar sesuai yang ada pada kurikulum. Menulis merupakan perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan karena akan menambah pengetahuan anak tentang konsep bahasa, huruf, tulisan dan sebagainya.

Menulis di Taman Kanak-kanak menurut *High Scope Child Observation Record* dalam Henry dkk (1992), adalah kegiatan menulis dini mencakup anak mencoba teknik menulis menggunakan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau meniru huruf-huruf yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis

beberapa kata atau frasa pendek, menulis frasa atau kalimat bervariasi.

Susanto (2011:91) memberikan pengertian rinci dalam menulis untuk anak usia Taman Kanak-kanak (TK), yaitu menulis pada usia TK lebih menekankan pada kegiatan mencurahkan perasaan, gagasan, atau ide-ide melalui simbol-simbol tertulis dengan cara bebas atau tidak terikat pada kaidah-kaidah penulisan formal, dalam bentuk coretan-coretan sampai anak mampu menirukan bentuk tulisan yang sesungguhnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mencurahkan perasaan, gagasan, dan ide-ide melalui sebuah coretan sampai anak dapat meniru bentuk tulisan melalui media pensil atau cat air dari simbol, huruf, dan kata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Pertiwi Jombang khususnya anak kelompok A (4-5 tahun) banyak anak belum mampu menulis huruf abjad. Hal ini dibuktikan ketika guru menyuruh anak untuk menulis huruf di LKA anak belum mampu meniru huruf yang dicontohkan oleh guru.

Mengatasi permasalahan tersebut, maka akan dilakukan perlakuan menggunakan permainan *bofter*. Permainan *bofter* adalah suatu benda seperti dadu yang biasanya digunakan dalam sebuah permainan. Permainan *bofter* adalah permainan yang menyenangkan untuk anak. Hal itu sama dengan karakteristik anak yang senang melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Melalui permainan ini anak tidak akan merasa bosan jika anak dianjurkan untuk menulis beberapa kali. Dikarenakan gambar pada *Permainan Bofter* sangat menarik untuk anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis pada anak kelompok A (4-5 tahun). Dengan demikian penelitian ini berjudul “Pengaruh permainan *Bofter* terhadap kemampuan menulis anak TK kelompok A (4-5 tahun) di TK Pertiwi 1 Jombang”

METODE

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *bofter* terhadap Kemampuan menulis kelompok A Di TK Pertiwi 1 Jombang” menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam desain penelitian *Pre-Experimental Design*, karena Desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya, yang artinya ada salah satu syarat penelitian eksperimen yang tidak terpenuhi. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, jumlah sampel sedikit, tidak berdistribusi normal dan sampel tidak dipilih secara random.

Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan oleh peneliti adalah anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun

di TK Pertiwi 1 Jombang tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah keseluruhan 64 anak dengan sampel yang berjumlah 20 anak pada kelompok A2.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Peneliti menggunakan observasi *participant observation* yaitu peneliti ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan permainan, sehingga peneliti ikut melakukan dan fokus untuk mengamati perlakuan dan hasil. Perlakuan yang dilakukan peneliti berupa permainan *bofter* yang diberikan pada subjek penelitian.

Teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang dalam penggunaan pengujiannya menggunakan tabel penolong. Kemudian teknik analisis setiap item instrument pada kegiatan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* menggunakan:

Rata-rata item 1 =	$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah murid}}$
Rata-rata item 2 =	$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah murid}}$
Rata-rata item 3 =	$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlsh murid}}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pengaruh permainan *bofter* terhadap kemampuan menulis anak kelompok A TK Pertiwi 1 Jombang dilaksanakan pada bulan april 2016 dengan 6 kali pertemuan yaitu *pre-test*, *treatment 1*, *treatment 2*, *treatment 3*, *treatment 4*, *post-test*. Sampel peneliti terdiri dari 20 anak kelompok A2 yang sebagian besar kemampuan menulis anak masih kurang.. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan bahwa permainan *Bofter* dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam hal meniru dan menulis kata.

Kegiatan *pre-test* dilakukan pada 27 april 2016 dengan pengambilan data sebelum perlakuan awal diperoleh peneliti ketika melakukan penelitian yaitu dengan menyuruh satu persatu anak untuk maju kedepan menirukan huruf dipapan. Dalam penelitian ini, pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan selama empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 28, 29, 30, dan 31 April 2017. Pemberian perlakuan dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis anak apakah ada pengaruh permainan *bofter* terhadap kemampuan menulis sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Setelah kegiatan *treatment* selesai maka dilakukan kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) pada tanggal 2 Mei 2017. Kegiatan *post-test* dilakukan untuk melihat adakah pengaruh setelah dilakukan *treatment* melalui permainan *bofter*

Rekapitulasi perhitungan data dilakukan untuk mengetahui perbandingan tingkat kemampuan menulis anak dengan cara menebali, dan meniru pada anak usia 4-

5 tahun anak yang diberikan perlakuan permainan *bofter*. Berikut ini tabel rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis dengan cara menebali dan meniru anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang:

Tabel 1
Hasil Rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* Kemampuan Menulis Anak Kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang

Nama	Hasil		Nama	Hasil	
	Pre-test	Post-test		Pre-test	Post-test
Adlde	3	8	SHSA	2	8
Asyh	2	8	KEN	3	8
Ptri	4	7	LDYA	2	8
RSHA	1	8	FRRL	3	8
ARY	3	7	ZHRA	4	8
BGS	3	8	ZDNA	3	8
DHO	3	8	HMAN	3	6
DVZIO	2	8	FIZA	2	7
RST	2	7	GLH	3	8
DEO	3	8	NLM	4	8

Selanjutnya, setelah mengetahui hasil kemampuan menulis sebelum permainan dan hasil kemampuan menulis setelah permainan *bofter*. Langkah-langkah selanjutnya adalah menganalisis dengan menggunakan table penolong *wilcoxon*. Hasil analisis pada tabel penolong *wilcoxon match pair test* kemampuan menulis anak dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2
Tabel Penolong *Wilcoxon* Kemampuan Menulis Anak Kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang

no	XA1	XB1	Beda XA1 -XB1	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
1	3	8	5	13.5	+13.5	-
2	2	8	6	19.5	+19.5	-
3	4	7	3	4.5	+4.5	-
4	1	8	7	22	+22	-
5	3	7	4	8	+8	-
6	3	8	5	13.5	+13.5	-
7	3	8	5	13.5	+13.5	-
8	2	8	6	19.5	+19.5	-
9	2	7	5	13.5	+13.5	-
10	2	7	5	13.5	+13.5	-
11	3	8	5	13.5	+13.5	-
12	4	8	4	8	+8	-
13	3	8	5	13.5	+13.5	-
14	2	8	6	19.5	+19.5	-
15	3	8	5	13.5	+13.5	-
16	2	8	6	19.5	+19.5	-
17	3	8	5	13.5	+13.5	-
18	4	8	4	8	+8	-
19	3	8	5	13.5	+13.5	-
20	3	6	3	4.5	+4.5	-
Jumlah				T ⁺ =250	T=0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh adalah 0. Penentuan T_{hitung} menurut Sugiyono (2012:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan T_{tabel} . Untuk menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikan 5% sehingga T_{tabel} diperoleh dari tabel nilai kritis sebesar 52. Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang *wilcoxon* sehingga dapat diketahui $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Hal itu dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan *bofter* berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang

PENUTUP

Simpulan

Hasil perhitungan skor sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) yaitu semula berjumlah 52 menjadi 226 dengan jumlah rata-rata untuk kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah 2,6 dan rata-rata setelah perlakuan (*post-test*) adalah 11,3. Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* sehingga dapat diketahui bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dengan $N = 20$ diperoleh T_{tabel} sebesar 52 ($T_{hitung} < T_{tabel} = 0 < 52$). Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *bofter* berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang.

Saran

Setelah dilakukan penelitian yang berjudul pengaruh permainan *bofter* terhadap kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi 1 Jombang, maka penelitian dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Permainan *bofter* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak, sebaiknya guru dapat menggunakan pembelajaran yang menyenangkan seperti pembelajaran menggunakan metode bermain melalui permainan *bofter* untuk mengembangkan kemampuan menulis anak
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menulis anak kelompok A di TK Pertiwi Jombang, sebaiknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik agar anak-anak tidak merasa bosan saat pembelajaran dimulai
2. Bagi penelitian selanjutnya
 - a. Permainan menggunakan permainan *bofter* memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan menulis anak, sebaiknya penelitian yang selanjutnya dapat mengembangkan

beberapa aspek yang lain agar perkembangan anak dapat meningkat lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, Jo Ann. 2007. *Introduction to Early Childhood Education*. Boston, New York: Allyn and Bacon
- Henry, Guntur Taringan. 2002. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : FKSS IKIP.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :penerbit
- Suetjningsih Hari, Cristiana. 20012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PRENADA
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini. 2008. Jakarta: RinekaCipta.

