

# MODIFIKASI PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI JAMPES PACE NGANJUK

**Wiranti Aprilinda Diyah Permata**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: wirantipermata@mhs.unesa.ac.id

**Nur Ika Sari Rakhmawati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurrakhmawati@unesa.ac.id

## Abstrak

Pengenalan kata merupakan bagian dari penguasaan bahasa, dalam aspek perkembangan bahasa tentang standar tingkat pencapaian perkembangan mengenal kata termasuk sebagai tingkat pencapaian mengungkapkan bahasa yang sangat penting dikembangkan karena penguasaan kata dapat memperluas wawasannya tentang berbagai macam hal baru. Kenyataannya, kondisi yang ada menunjukkan bahwa dari jumlah 47 anak di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk pengenalan kata masih rendah dan perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jampes Nganjuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design* dan desain penelitian *One-Group Pretest – Posttest*. Sasaran dalam penelitian ini adalah 47 anak yang terdiri dari 22 anak laki-laki dan 25 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Penggunaan modifikasi permainan *bowling* yang digunakan dalam pengenalan kata dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Materi yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* serta perlakuan adalah menyusun huruf-huruf menjadi kata, menghubungkan kata yang memiliki arti, menyebutkan kata yang memiliki arti. Analisis data menggunakan statistik SPSS yang melalui beberapa tahap yaitu deskriptif, validitas reliabilitas memperoleh hasil *pretest*  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,287) dan hasil perolehan *posttest*  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,287), uji normalitas memperoleh data  $H_a$  menolak  $H_o$  sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal, uji hipotesis. Jika  $z$  hitung  $> z$  tabel maka hasil penelitian ini signifikan adanya pengaruh antar dua variabel. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata sebelum perlakuan 2,53, sedangkan hasil penelitian rata-rata setelah perlakuan 3,74. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan  $z$  hitung adalah (-6,005) dan  $z$  tabel (-1,96) dengan taraf signifikan 5% (0,05). Dimana  $z$  hitung  $> z$  tabel yaitu (-6,005)  $<$  (-1,96), sehingga  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B.

**Kata kunci** : permainan *bowling* modifikasi, kemampuan mengenal kata

## Abstract

*Word recognition is part of language acquisition. In the language development aspect of the standard level of achievement the development of word recognition includes as the level of achievement reveals a very important language developed because the mastery of the word can broaden his horizons about various things new. In fact, the existing conditions indicate that of the number of 47 children in TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk the word recognition is still low and needs to be improved. The purpose of this research is to know the effect of bowling game modification on the ability to recognize the word in child group B in TK Pertiwi Jampes Nganjuk. This research uses quantitative research approach with Pre Experimental Design and One-Group Pretest-Posttest research design. Subjects in this study were 47 children consisting of 22 boys and 25 girls. Data collection techniques used are observation and documentation. The use of bowling game modification used in word recognition was done 3 times. The material used at the time of pretest and posttest and treatment is to arrange the letters into a word. Data analysis using SPSS statistic through several stages of descriptive, validity of reliability obtained pretest  $r$  calculation  $> r$  table (0,287) and result of posttest calculation  $r$  count  $> r$  table (0,287), normality test get data  $H_a$  reject  $H_o$  so expressed no normal distribution, hypothesis testing. If  $z$  arithmetic  $> z$  table then the results of this study significant influence between two variables. Based on the results of the average research before treatment 2.53, while the average research after treatment 3.74. Wilcoxon test results showed  $z$  arithmetic is (-6.005) and  $z$  table (-1.96) with a significant level of 5% (0.05). Where  $z$  arithmetic  $> z$  table that is (-6.005)  $<$  (-1.96), so  $H_o$  is*

*rejected and Ha accepted. The conclusions of the study indicate that there is a significant effect of bowling game modification on the ability to recognize the word in child group B.*

**Keywords :** *bowling game modification, word recognition ability*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Menurut Hujala (2006:73) anak usia dini adalah periode sejak usia lahir hingga delapan tahun, selama awal masa kecil anak perkembangan dan pertumbuhan anak akan dikembangkan .

Mustard (2000:46) Tahun-tahun awal masa kanak-kanak adalah periode perkembangan terbesar dan paling signifikan dalam kehidupan seseorang dan secara umum dianggap sebagai fondasi di mana sisa hidup mereka di mulai.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik (Suyadi, 2014:22).

Satuan pendidikan penyelenggaraan PAUD dalam jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat menggunakan program untuk anak usia 4-≤6 tahun. Anak TK usia 4-6 tahun berada pada masa peka. Montessori percaya bahwa dalam tahun-tahun awal anak tumbuh melalui periode-periode sensitif (masa peka), selama masa peka ini anak akan mudah menerima stimulasi-stimulasi tertentu (dalam Lillard, 2013). Sehingga, orangtua dan guru sebaiknya membimbing dan memberikan stimulasi agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

Pendidikan anak usia dini dapat memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam dirinya secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang

dikembangkan meliputi aspek perkembangan fisik motorik, moral agama, sosial emosional, seni, bahasa sekaligus kognitif. Namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa anak mulai berkembang ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan penelitian Janet dkk (2002:14) menyatakan bahwa perkembangan bahasa perlu dikembangkan dengan baik, karena perkembangan bahasa anak tidak hanya didapatkan dari ketika anak berbicara dengan lingkungan setiap harinya. Ketika anak mulai berbicara perlu diberikan kata-kata yang luas. Oleh karena itu sejak usia dini perlu dikenalkan bahasa yang tepat supaya untuk masa yang akan datang dapat berbahasa dengan baik. Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Namun Berdasarkan penelitian Paediatrician (2012:8) perkembangan bahasa anak dapat didapatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan, berinteraksi dengan orang lain atau teman sebaya, sehingga dapat menjalin hubungan antara bahasa dan sosial.

Perkembangan bahasa anak tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan pikirannya. Hal tersebut terwujud karena anak memiliki keinginan dalam pikirannya kemudian disampaikan melalui bahasa. Hal tersebut dipikirkan terlebih dahulu, setelah itu baru diungkapkannya dalam berbagai macam bentuk. Ungkapan bahasa anak dapat dilihat dari berbagai macam bentuk, misalnya bercerita, bergerak, bertanya, menari, menyanyi dan mengungkapkan pikiran dalam bentuk gambar. Jadi perkembangan bahasa dan pikiran anak terdapat keterkaitan ketika anak mengungkapkan perasaan serta memenuhi kebutuhannya dapat diucapkan secara lisan dan tulisan.

Menurut Daley (1998:111) antara dua aspek mendengar melalui lingkungan yang berbeda dari pengalaman keaksaraan di lingkungan dengan memperhatikan peran pengalaman tersebut mungkin dalam pengembangan bahasa lisan dan tulisan disimpulkan bahasa anak dapat kembangkan melalui lingkungan dengan lisan dan pendengaran.

Setiap anak akan belajar berinteraksi menggunakan bahasa yang efektif dan sederhana.

Oleh karena itu sejak usia dini perlu dikenalkan bahasa yang tepat supaya untuk masa yang akan datang dapat berbahasa dengan baik. Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Lightbown (2001:719) Perkembangan bahasa adalah salah satu pencapaian yang harus dikembangkan dari anak usia dini. Terlebihnya pada usia 5 tahun anak-anak mampu menguasai sistem suara dan tata bahasa dari bahasa mereka dan memperoleh kosakata ribuan kata-kata. Pada perkembangan selanjutnya anak akan menambah kemampuan mengenal kata secara mandiri dalam bentuk komunikasi yang baik. Pengenalan kata anak tidak lepas dari pengaruh yang diberikan lingkungan sekitarnya. Pengenalan kata merupakan bagian dari penguasaan bahasa.

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya sudah dapat berinteraksi dengan orang lain secara lancar sehingga anak dalam penguasaan kata yang luas akan menjadikan perkembangan bahasa yang sangat pesat. Pada kenyataannya, banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi pada perkembangan bahasa anak usi 5-6 tahun diantaranya kemampuan anak dalam mengenal kata yang masih kurang atau rendah. Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan kata yang memiliki arti. Selain itu, masih ada anak yang terbalik membedakan vokal dan konsonan. Seperti halnya membedakan huruf b dan d anak belum mampu. Kemudian anak belum mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf dilanjutkan dalam penyelesaian tugas menyebutkan kata pada gambar di lembar kerja peserta didik lembar kerja peserta didik, menuliskan kata sesuai gambar yang memiliki arti anak belum mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata.

Permasalahan lain terjadi karena pembelajaran yang diberikan dalam pengenalan kata hanya melalui kegiatan menulis, seperti menuliskan kata "bola" dan lainnya di buku kotak-kotak. Pada kegiatan ini anak terkadang merasa bosan, karena kegiatannya hanya menuliskan huruf yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari kata yang telah ditulis tersebut. Padahal kata-kata yang ditulis atau diungkapkan anak diharapkan anak paham arti kata tersebut untuk memperkaya perbendaharaan kata anak selanjutnya.

Anderson & Bailey (2010) menjelaskan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran

harus menyenangkan, karena dengan bermain anak akan mendapatkan pengetahuan, belajar berpikir, mengingat dan memecahkan masalah. Selain itu Kennedy & Barblett (2010:3) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang disukai anak-anak, karena bermain membuat mereka senang. Melihat masalah tersebut, maka perlu dilakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain dan permainan.

Permainan merupakan jenis kegiatan atau aktivitas bermain yang menimbulkan rasa senang pada anak. Menurut Docket dan Flear (2000:40-44) dengan permainan, anak dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, salah satunya yaitu permainan *bowling*.

Permainan *bowling* pada dasarnya merupakan olahraga yang biasa dilakukan oleh olahragawan. Modifikasi permainan *bowling* adalah suatu olahraga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan anak usia dini yang sederhana dan menyenangkan menggunakan media *pin bowling* dan bola untuk merobohkan *pin bowling*. Media *pin bowling* terbuat dari plastik berwarna-warni dengan ukuran kurang lebih 17cm yang bentuknya hampir menyerupai tabung. Setiap *pin bowling* ditemplei huruf-huruf, jika diurutkan akan menjadi sebuah kata. Kegiatan permainan *bowling* anak diminta untuk menggelindingkan bola sampai merobohkan semua *pin bowling* yang telah disiapkan, kemudian anak maju kedepan menyusun huruf-huruf yang ada di *pin bowling* menjadi sebuah kata. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengenalkan kata pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian terdahulu tentang permainan *bowling* pernah dilakukan oleh Zizhen Jiang (2013) hanya saja perbedaannya yaitu permainan *bowling* yang digunakan dapat meningkatkan pembelajaran sensorik-motorik. Serta penelitian yang dilakukan oleh Maller (2005) permainan *bowling* digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi dimana siswa diajarkan membuat video permainan melalui komputer.

Namun, dalam penelitian modifikasi permainan *bowling* dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kata.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2014:31) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah

pendekatan untuk menguji teori obyektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik.

Desain uji coba penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest Design*. Desain tersebut dapat digambarkan

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Desain *One Grup Pretest-Posttest Design*

O<sub>1</sub> : *Pre-test* untuk mengukur kemampuan mengenal kata anak sebelum diberikan perlakuan

X : *Treatment* berupa modifikasi permainan *bowling*

O<sub>2</sub> : *Post-test* untuk mengukur kemampuan mengenal kata anak sesudah diberikan perlakuan

Lokasi yang dipilih peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, seperti yang sudah dijelaskan pada bagian latar belakang bahwa di TK Pertiwi Jampes, masih banyak anak yang belum mampu menguasai pengenalan kata. Ini disebabkan oleh kurangnya teknik pembelajaran yang kurang bervariasi. Jadi, peneliti memilih sekolah tersebut untuk menerapkan modifikasi permainan *bowling* untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal kata. Sasaran penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi yang terdiri dari lembar pengamatan kemampuan mengenal kata dan data anak. Dokumen-dokumen tersebut digunakan sebagai data pendukung atau pelengkap.

Instrumen penelitian observasi atau pengamatan, menggunakan lembar pengamatan dengan kisi-kisi instrumen mengenai kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.

Analisis data yang dilakukan dapat diklasifikasi menjadi dua bagian utama, yaitu: (1) Analisis deskriptif, (2) Analisis statistik inferensi dengan tahapan: (a) uji persyaratan inferensi statistik (normalitas, validitas, dan reliabilitas), (b) jika terpenuhi maka uji inferensi statistiknya menggunakan pendekatan parametrik, jika tidak terpenuhi menggunakan pendekatan non parametrik (nir distribusi).

Analisis data untuk uji validitas, reliabilitas, dan hipotesis menggunakan perangkat lunak SPSS

versi 23 *for windows*. Kemudian untuk uji normalitas menggunakan perhitungan rumus. Tahapan analisis datanya sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif
2. Uji validitas dan reliabilitas, jika data dinyatakan *valid dan reliabel*, maka dilakukan analisis ke tahap berikutnya, jika tidak maka data harus diperiksa ulang, bahkan jika perlu mengambil data ulang dengan tujuan validitas dan reliabilitas data terpenuhi.
3. Uji normalitas data hasil kemampuan mengenal kata sebelum perlakuan dan hasil kemampuan mengenal kata setelah perlakuan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji statistik *Liliefors* secara manual menggunakan *Microsoft Excel 2010* yang ditentukan dengan rumus

$$Z = \frac{(X_i - \bar{X})}{S}$$

**Bagan 1 Rumus Liliefors**

Z = Simpangan baku untuk kurve normal standard

X<sub>i</sub> = Data ke i dari suatu kelompok data

X = Rata-rata kelompok

S = Simpangan baku

**Bagan 2 Keterangan Rumus**

4. Jika data berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji menggunakan statistika parametrik dengan uji perbedaan menggunakan uji T / t-test
5. Jika data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan uji non-parametrik *Wilcoxon*.
6. Untuk mengetahui pengaruh dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada sasaran penelitian menggunakan nilai  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai T hitung > T tabel, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan *bowling* pada penelitian ini merupakan permainan *bowling* pada umumnya yang telah dimodifikasi sedemikian menarik dan menyenangkan bagi anak. Permainan *bowling* ditujukan dapat mengembangkan kemampuan mengenal kata anak semaksimal mungkin. Permainan ini menggunakan media *pin bowling* terbuat dari plastik berwarna-warni yang aman bagi anak. Setiap *pin bowling* terdapat huruf-huruf yang berbeda apabila disusun akan menjadi sebuah kata yang memiliki arti.

Cara bermain modifikasi permainan *bowling* dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata anak kelompok B di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk diperlukan langkah-langkah Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan saat pelaksanaan kegiatan, sebelum melakukan modifikasi permainan *bowling* kumpulkan anak menjadi dua kelompok, mintalah anak duduk berbaris yang rapi sesuai dengan kelompoknya, Suruh anak yang barisan depan terlebih dahulu untuk bermain, dengan cara menggelindingkan bola ke media *pin bowling* yang telah diberi huruf jika disusun akan menjadi sebuah kata. Setelah anak sudah menggelindingkan bola, suruh anak merobohkan *pin bowling* sampai tergeletak atau roboh semua. Kemudian anak disuruh menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang telah disediakan. Setelah huruf sudah tersusun anak yang sudah bermain akan melihat temannya yang akan bermain selanjutnya dan mempelajari kata yang akan dimainkan oleh teman-temannya.

Kegiatan selanjutnya menuliskan kata yang telah dimainkan melalui menyusun kata pada media *pin bowling*. Anak melakukan sebanyak 4 kali dengan 4 kata yang berbeda pula, anak mengucapkan kata yang telah dimainkan, menjodohkan kata dengan gambar yang telah diajarkan dengan modifikasi permainan *bowling*.

Tahapan awal sebelum peneliti menggunakan permainan untuk metode pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil untuk mengembangkan kemampuan anak, perlu dilakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan yang sering dialami oleh anak. Hasil observasi tersebut ditemukan bahwa kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk dalam mengenal kata masih sangat rendah.

Selain itu kemampuan mengenal kata anak masih sangat rendah dibuktikan saat peneliti observasi di lembaga tersebut anak belum mampu menyebutkan atau membedakan huruf vokal dan konsonan, belum mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf, sehingga penyelesaian tugas anak perlu bantuan guru kelas. Setelah mengumpulkan beberapa informasi tentang permasalahan anak dan melakukan kajian pustaka, maka akan ditangani permasalahan tersebut dengan menggunakan modifikasi permainan *bowling*. Selain itu juga dilakukan suatu perencanaan awal mengenai pembelajaran berupa kegiatan dan langkah-langkah modifikasi permainan *bowling*.

Hasil penelitian di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk siswa yang diamati dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B dengan jumlah 47 anak. Anak

laki-laki 22 anak dan anak perempuan berjumlah 25 anak. Sebelum melakukan penelitian pada TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk peneliti melakukan validitas perangkat pembelajaran mengenai isi dari instrumen penelitian.

Validasi dilakukan oleh validator ahli untuk merevisi instrumen dan media yang digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukan validitas dilanjutkan ke reliabilitas yang dilaksanakan di TK Pertiwi Cerme Pace Nganjuk yang bertujuan untuk menguji instrumen kevalidan instrumen yang akan digunakan untuk uji hipotesis.

Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan untuk mengetahui hasil data kemampuan anak mengenal kata sebelum diberi perlakuan berupa modifikasi permainan *bowling*. Diperoleh data yang masih kurang sebelum diberikan perlakuan.

Pelaksanaan *treatment* dilakukan selama 3 kali *treatment* untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata anak pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Jampes Nganjuk. *Treatment* dilakukan menggunakan *pin bowling* yang telah dimodifikasi. Setiap *treatment* dibedakan hanya di pengenalan tema kata yang dipelajari anak.

Pelaksanaan *treatment* telah dilaksanakan diambil data kembali untuk nilai setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Terjadi peningkatan data setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan mengenal kata yang telah dilaksanakan pada *pretest* terdapat anak yang memperoleh skor pada interval 0-3 berjumlah 0 anak, selanjutnya yang memperoleh skor pada 4-6 berjumlah 11 anak, kemudian yang memperoleh skor pada 7-9 berjumlah 36 anak, dan yang memperoleh skor pada interval 10-12 berjumlah 0 anak. Dari perolehan skor di atas dapat di deskripsikan sebagai berikut, anak yang mendapatkan skor 0-3 memiliki kemampuan mengenal kata yang sangat kurang, sedangkan anak yang memperoleh skor 4-6 memiliki kemampuan mengenal kata yang kurang, sedangkan anak yang memperoleh 7-9 memiliki kemampuan mengenal kata yang cukup, dan anak yang memperoleh skor 10-12 memiliki kemampuan mengenal kata yang baik.

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan mengenal kata yang telah dilaksanakan pada *posttest* dapat diketahui jumlah anak yang memperoleh skor pada interval 10-12 berjumlah 47 anak. Dari perolehan skor tersebut dapat dideskripsikan anak yang mendapatkan 10-12 memiliki kemampuan mengenal kata yang baik.

Deskripsi data hasil pretest dan posttest 47 anak kelompok B TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk.

**Tabel 1 Deskripsi Variabel**

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata	2,53	3,74
Median	2,67	3,67
Modus	3,00	3,67
Standar Deviasi	0,40	0,24
Varian	0,16	0,06

Sumber : data diolah SPSS 23

Uji validitas dan reliabilitas untuk menguji instrumen pengamatan kemampuan mengenal kata anak pada usia 5-6 tahun. Disebut valid apabila nilai r (korelasi) lebih besar dari r tabel atau nilai sig. < alpha (0,05). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas Pretest**

Indikator	R hitung	Sig.	Keterangan
Pre_1	0,715	0,000	Valid
Pre_2	0,699	0,000	Valid
Pre_3	0,756	0,000	Valid

Sumber: data diolah SPSS 23

**Tabel 3 Hasil Uji Validitas Posttest**

Indikator	R hitung	Sig.	Keterangan
Post_1	0,799	0,000	Valid
Post_2	0,828	0,000	Valid
Post_3	0,806	0,000	Valid

Sumber: data diolah SPSS 23

Diperoleh data validitas dan reliabilitas diatas nyatakan instrumen valid dan reliabel untuk digunakan sebagai lembar pengamatan kemampuan mengenal kata.

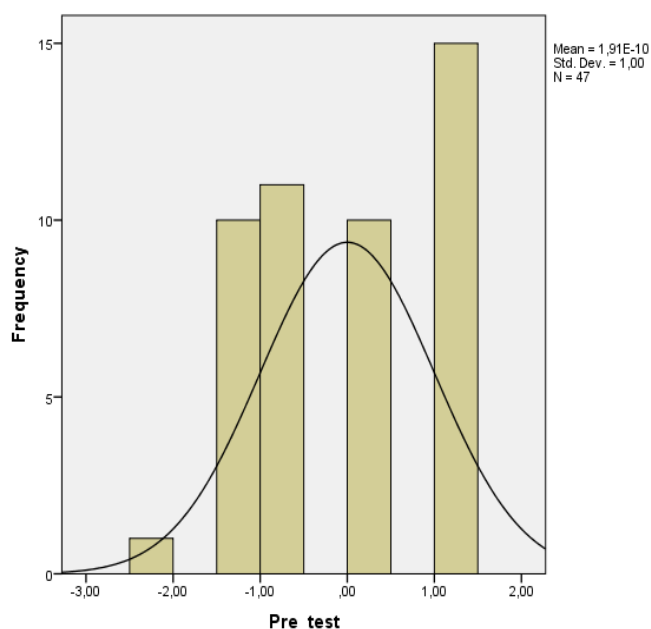
Pengujian dilanjutkan ke uji normalitas data untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh anak dari nilai *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas data menggunakan uji *liliefors* manual dengan *Microsoft excel*.

**Tabel 4 Pengujian data pretest**

Xi	f	Fk	Zi	F(zi)	S(zi)	F (Zi)-S(zi)
1,67	1	1	-2,135	0,016	0,021	0,005
2	10	11	-1,317	0,094	0,234	0,140
2,33	11	22	-0,500	0,308	0,468	<b>0,160</b>
2,67	10	32	0,342	0,634	0,681	0,047
3	15	47	1,159	0,877	1,000	0,123

Sumber: Data diolah *Microsoft Excel* 2010

Nilai statistik uji *Liliefors* adalah sebesar 0,218 sedangkan nilai Tabel *Liliefors* (0,05; 47) adalah 0,129. Hal ini menunjukkan bahwa nilai statistik uji *liliefors* > tabel *liliefors* (0,05;47), yaitu  $0,129 < 0,218$ , sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Sehingga disimpulkan bahwa data *post-test* tidak berdistribusi normal. berikut grafik normalitas data *pretest*.



**Grafik 1 Normalitas data pretest**

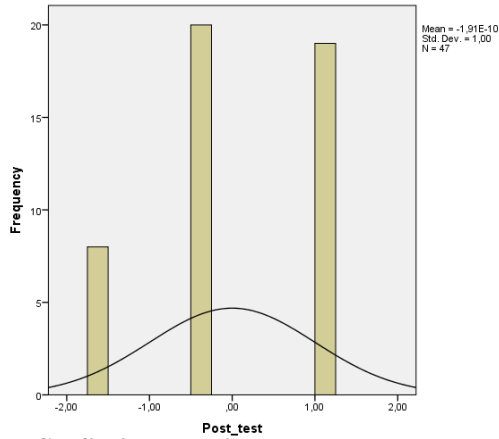
Sedangkan pengujian normalitas untuk data *posttest* adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Pengujian Data Posttest**

xi	f	fk	Zi	F(zi)	S(zi)	F (Zi)-S(zi)
3,33	8	8	-1,707	0,044	0,170	0,126
3,67	20	28	-0,310	0,378	0,596	<b>0,218</b>
4	19	47	1,045	0,852	1,000	0,148

Sumber: Data diolah *Microsoft Excel* 2010

Nilai statistik uji *Liliefors* adalah sebesar 0,218 sedangkan nilai Tabel *Liliefors* (0,05; 47) adalah 0,129. Hal ini menunjukkan bahwa nilai statistik uji *liliefors* > tabel *liliefors* (0,05;47), yaitu  $0,129 < 0,218$ , sehingga diputuskan untuk menolak  $H_0$ . Sehingga disimpulkan bahwa data *post-test* tidak berdistribusi Normal.



**Grafik 2 Normalitas data posttest**

Dari pengolahan normalitas data menggunakan uji *liliefors* diperoleh data *pretest* dan *posttest* merupakan data yang tidak berdistribusi normal. sehingga dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji non parametrik dengan uji Wilcoxon.

**Tabel 6  
Uji Wilcoxon**

	<i>Post_test – Pre_test</i>
Zhitung	-6,005 <sup>b</sup>
Sig. (2-tailed)	,000

Hipotesis:

Ho: Tidak terdapat pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata anak pada kelompok B TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk.

Ha: Terdapat pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata anak pada kelompok B TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk.

Kriteria pengambilan keputusan:

Apabila nilai sig. Statistik uji wilcoxon < alpha (0,05) atau Zhitung > Ztabel (-1,96) maka Ho ditolak. Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh nilai sig = 0,000 < alpha (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak Ho. dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata anak pada kelompok B TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk.

Penelitian menggunakan permainan *bowling* yang pada umumnya akan dimodifikasi. Permainan *bowling* pada penelitian ini merupakan permainan *bowling* pada umumnya yang telah dimodifikasi sedemikian menarik dan menyenangkan bagi anak. Permainan *bowling* ditujukan dapat mengembangkan kemampuan mengenal kata anak semaksimal

mungkin. Permainan ini menggunakan media *pin bowling* terbuat dari plastik berwarna-warni yang aman bagi anak. Setiap *pin bowling* terdapat huruf-huruf yang berbeda apabila disusun anak akan menjadi sebuah kata yang memiliki arti.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan permainan *bowling* modifikasi dapat mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini seperti dilakukan oleh dilakukan oleh Zizhen Jiang (2013) juga menggunakan permainan *bowling* dalam pembelajaran, hanya saja pembelajarannya berfokus yaitu permainan *bowling* yang digunakan dapat meningkatkan pembelajaran sensorik-motorik.

Penelitian ini juga mendukung pendapat Beaty (2013:273) yang menyatakan permainan merupakan cara anak mencoba dan menemukan dunia sekitar mereka. Permainan juga merupakan latihan sensoris dalam belajar berpikir.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli instrumen dinyatakan layak digunakan. Sedangkan pada validasi eksternal hasil dinyatakan valid dan reliabel. Tahapan uji analisis data memperoleh hasil valid dan reliabel untuk pengujian validitas reliabilitas yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Cerme Pace Nganjuk. Kemudian uji normalitas data memperoleh hasil Ha menolak Ho sehingga tidak berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan uji wilcoxon diperoleh hasil terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B di TK Pertiwi Jampes Nganjuk dibuktikan melalui nilai sig = 0,000 < alpha (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak Ho dan menerima Ha.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* modifikasi merupakan permainan yang efektif digunakan sebagai proses pembelajaran mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B).

**Saran**

Berdasarkan simpulan di atas mengenai penelitian permainan *bowling* modifikasi untuk mengenal kata anak usia 5-6 tahun, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan, antara lain:

1. Bagi sekolah, permainan *bowling* modifikasi dapat diterapkan sebagai permainan menarik dan

menyenangkan dalam pembelajaran mengenal kata.

2. Bagi guru, hendaknya lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal kata misalnya dengan menggunakan permainan *bowling*.
3. Bagi orang tua, permainan *bowling* modifikasi dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenal kata dan selalu memberikan pendampingan pada anak dalam proses belajar agar mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, permainan *bowling* modifikasi untuk mengenal kata dapat dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang lebih bagus.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson & Bailey. 2010. *The Importance of Play in Early Childhood Development*. Article. U.S: Montana State University
- Creswell, John W. 2012. *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 4th Edition. Boston: Pearson Education
- Docket & Fleer. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending The Rules*. Sydney: Harcourt
- Daley Karen E. 1998. *Differential Effects of Home Literacy Experiences on the Development of Oral and Written Language*. Canada. Appendix
- Kennedy & Barblett. 2010. *Learning and Teaching Through Play*. Australia: Early Childhood Australia.
- Janet Terry Kit-fong Au, Leah M. Knightly, Sun-Ah Jun, and S. Oh. 2002. *Overhearing A Language During Childhood*. University of California, Los Angeles. American Psychological Society. VOL. 13, NO. 3, MAY 2002
- Leeuwen, Fred van. 2010. *Early Childhood Education: A Global Scenario*. *Education International*
- Lillard, Angeline S. 2013. *Playful Learning and Montessori Education*. *Journal. American: American Journal of Play*
- UNESCO & UNICEF. 2012. *Early Childhood Care and Education*. Bangkok. UNESCO UNICEF
- Paediatrician Melissa Wake. 2012. *Identifying and managing common childhood language and speech impairment*. Australia. The University of Melbourne Department.
- Miller Ronald Mellado. 2005. *Learning and Human Computer Interactions*. Brigham Young University - Hawaii 55-220 Kulanui St. Laie, HI
- Zizhen Jiang. 2013. *Bowling with Deep Learning* Department of Electrical Engineering Stanford University, Stanford, CA, 94305
- Hujala Eava. 2008. *Early Childhood Education As An Academic Discipline*. University of Tampere, Finland.