

**PENGARUH PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOSA
KATA BAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B DI TK MUSLIMAT 192
TARBIYATUL ATHFAL MOROWUDI CERME GRESIK**

Uci Wahyu Sari

Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Wahyusari.Uci@gmail.com

Muhammad Reza, S.Psi., M.Si

Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Muhammadreza@unesa.ac.id

ABSTRAK

penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui bagaimana pengaruh permainan *twister* modifikasi bagi kemampuan kosakata bahasa inggris anak. PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: (a) nilai agama dan moral, (b) fisik-motorik, (c) kognitif, (d) bahasa, (e) sosial-emosional, (f) seni. Melalui penggunaan alat permainan edukatif atau APE yaitu berupa permainan *twister*. Diharapkan dalam penggunaan alat ini mampu merangsang kemampuan kosakata bahasa inggris anak. Menggunakan metode penelitian *Quasi - Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent control Group Design* dengan hasil analisis mann whitney yang memberi hasil adanya pengaruh pada kosakata bahasa Inggris anak dengan menggunakan alat permainan *twister*.
Kata kunci : *twister*, kosa kata

ABSTRACT

This research aims to find out how the twister modification game affects children's English vocabulary abilities. PAUD includes development programs that include: (a) religious and moral values, (b) physical-motor, (c) cognitive, (d) language, (e) social-emotional, (f) art. Through the use of educational game tools or APE in the form of twister games. It is hoped that the use of this tool can stimulate children's English vocabulary skills. Using the Quasi - Experimental research method in the form of Nonequivalent control Group Design with the results of the analysis of mann whitney which gives the results of an influence on the English vocabulary of children by using a twister game tool.

Keywords: twister, vocabulary

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini juga memiliki tujuan mengembangkan potensi dari setiap perkembangan yang dimiliki anak. Seperti pada pasal 5 ayat 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2014, mengemukakan Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: (a) nilai agama dan moral, (b) fisik-motorik, (c) kognitif, (d) bahasa, (e) sosial-emosional, (f) seni. 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 pengembangan pada anak. Menurut piaget (dalam Hasan, 2009:22) anak sudah mulai belajar saat mereka sudah masuk fase operasional konkret yaitu ketika fase anak – anak sudah masuk fase dianggap bisa berpikir terstruktur, yaitu berusia 2 - 7 tahun. Penelitian ini akan di teliti tentang kemampuan bahasa pada anak yang khususnya tentang kosakata bahasa inggris. Melalui sebuah permainan *twister*, penelitian ini menggunakan permainan *Twister* sebagai alat permainan edukatif (APE). Permainan *twister* adalah suatu permainan yang menggunakan sebuah alas yang cukup lebar yang

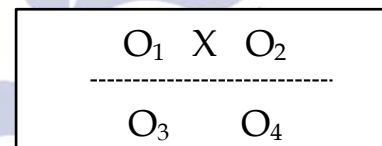
direntangkan di atas lantai dan memiliki sejumlah lingkaran berwarna. Warnanya terdiri atas warna merah, kuning, hijau, dan biru. Tiap lingkaran dengan warna yang sama disusun pada baris yang sama selain itu juga membutuhkan sebuah papan pemutar untuk memberikan perintah kepada anak warna apa yang akan dicarinya. Pada twister modifikasi peneliti mengganti lingkaran – lingkaran warna pada twister dengan gambar buah sesuai dengan warna buah. Dalam bermain permainan ini tidak hanya kemampuan berbahasa yang dikembangkan namun juga menstimulasi kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik adalah bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa. Kecerdasan ini sangat berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. menstimulasi kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik adalah bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa. Kecerdasan ini sangat berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. Menurut Santrock (2007: 353) bahasa adalah suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol – simbol. Bahasa terdiri kata – kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan – aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Menurut Stice dll dalam Otto (2014: 3) , bahasa merupakan suatu sistem persimbolan yang mengatagorikan, mengorganisasikan dan mengklarifikasi pikiran kita. Sedangkan Menurut Chaer (2015:30) bahasa adalah satu sistem, sama dengan sistem – sistem lai, yang sekaligus bersifat sistematis dan sistemis

Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *twister* yang ada dimana permainan ini hanya bertumpu pada pencarian warna melalui spinner dengan lebih menekankan kemampuan motorik kasar dan juga konsep pengenalan kanan dan kiri. Dalam modifikasi permainan ini juga akan diharapkan mampu membuat anak memiliki

konsep tentang penghafalan kosa kata bahasa inggris yang lebih menarik melalui pengembangan modifikasi permainan *Twister*

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Twister Modifikasi Terhadap Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Di Tk Muslimat 192 Tarbiyatul Athfal Morowudi Cerme Gresik”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dikarenakan data – data yang didapat berupa angka, menghubungkan antar variabel yaitu variabel *dependent* dan *independent* serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen, karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh suatu perubahan dengan adanya perlakuan. Menurut Ary Jacobs dan Soresen (dalam setyosari, 2013: 47) penelitian eksperimen, para peneliti mengkaji dampak atau pengaruh, atau disebut juga efek dari manipulasi atau perlakuan secara sistematis suatu variabel (atau lebih) terhadap variabel lain. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi - Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent control Group Design*.



Gambar 1. rancangan penelitian

Keterangan.

- O_1 : *pretest* pada kelompok Eksperimen
- X : Perlakuan atau *treatment*
- O_2 : *posttest* pada kelompok Eksperimen
- O_3 : *pretest* pada kelompok kontrol
- O_4 : *posttest* pada kelompok kontrol

Sasaran Penelitian terdiri dari Kelompok kontrol dan eksperimen yang masing masing berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes, observasi dan dokumentasi. Pengembangan instrumen yang digunakan menggunakan dua pengetahuan bahasa dasar yang dikembangkan menjadi instrumen. Pengetahuan fonetik dan sintaksis. Gambaran umum Tk Muslimat 192 Tarbiyatul Athfal yang berada di Jln Raya Morowudi, Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik.

Memiliki 3 ruang kelas, untuk kelompok A memiliki 1 ruang kelas, sedangkan untuk kelompok B memiliki 1 ruang kelas, Satu kelas lainnya untuk ruang kelompok bermain atau *playgroup*. Kegiatan di kelas untuk kelompok A dan B dimulai jam 07.00 dan diakhiri jam 10.00. kegiatan penelitian dimulai dari kegiatan pemberian tes yang bernama *pretest*. *pretest* dilakukan sekali sebelum melakukan penelitian guna mengetahui kemampuan awal siswa atau sasaran penelitian. Yang mendapat hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Perolehan Nilai *Pretest*

No	Kontrol	Eksperimen
1	4	4
2	4	5
3	3	5
4	2	8
5	2	5
6	4	7
7	4	3
8	2	5
9	5	4
10	4	7
11	2	5
12	5	4
13	4	5
14	5	5
15	4	6
16	2	4

Sumber: data berdasarkan pengambilan sampel

Penelitian ini menggunakan teknik perhitungan mean whitney yang hasil dari *pretest* tersebut akan dibandingkan dengan hasil *posttest*. Berikut hasil dari *posttest* setelah kegiatan *treatment*.

Tabel 2. Hasil Perolehan Nilai *Possttest*

No	Kontrol	Eksperimen
1	6	9
2	6	8
3	5	8
4	6	8
5	7	8
6	5	8
7	5	7
8	4	8
9	8	8
10	7	10
11	7	5
12	7	7

13	5	8
14	6	7
15	5	8
16	4	5

Sumber: data berdasarkan pengambilan sampel

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Gambar 2. Rumus *Maan Whitney*

Keterangan :

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

R_1 : jumlah rangking pada n_1

R_2 : jumlah rangking pada n_2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data Hasil penelitian *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. *Mann Whitney Pretest*

No	Skor	Kontrol	Eksperimen
1	2	3	
2	2	3	
3	2	3	
4	2	3	
5	2	3	
6	3		6,5
7	3	6,5	
8	4	13	
9	4	13	
10	4	13	
11	4	13	
12	4	13	
13	4	13	
14	4	13	
15	4		13
16	4		13
17	4		13
18	4		13
19	5		23,5
20	5		23,5
21	5		23,5
22	5		23,5
23	5		23,5
24	5		23,5

25	5		23,5
26	5	23,5	
27	5	23,5	
28	5	23,5	
29	6		29
30	7		30,5
31	7		30,5
32	8		32
Jumlah		R ₁ = 183	R ₂ = 345

Sumber: data diolah menggunakan rumus *mean whitney* dengan teknik perhitungan manual

$$U_1 = 16.16 + \frac{16.(16+1)}{2} - 183$$

$$= 256 + 136 - 183$$

$$392 - 183 = 209$$

$$U_2 = 16.16 + \frac{16.(16+1)}{2} - 345$$

$$256 + 136 - 345$$

$$392 - 264 = 47$$

Dari perhitungan diatas taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05% / 5 %, untuk menentukan U_{tabel} dimana U_{tabel} diketahui 75 atau $U = 75$ berdasarkan tabel U (terlampir). Sedangkan hasil penelitian U_{hitung} 47. Kriteria penarikan kesimpulan adalah apabila nilai $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 di tolak dapat dipastikan tidak ada pengaruh dari penelitian, apabila $U_{hitung} > U_{tabel}$ maka H_1 diterima dan ada pengaruh dari penelitian. Sehingga 47 < 75 masih belum ada peningkatan atau pengaruh karena belum diberi perlakuan atau treatment.

Tabel 4. *Mann Whitney* Posstest

No	Skor	Kontrol	Eksperimen
1	3	1	
2	4	2	
3	5	5,75	
4	5	5,75	
5	5	5,75	
6	5	5,75	
7	5	5,75	
8	5		5,75
9	5		5,75
10	5		5,75
11	6	12	
12	6	12	
13	6	12	

14	6	12	
15	7		17
16	7		17
17	7		17
18	7	17	
19	7	17	
20	7	17	
21	7	17	
22	8		25,5
23	8		25,5
24	8		25,5
25	8		25,5
26	8		25,5
27	8		25,5
28	8		25,5
29	8		
30	8	25,5	
31	9		31
32	10		32
Jumlah		R ₁ = 173,25	R ₂ = 334,25

Sumber: data diolah menggunakan rumus *mean whitney* dengan teknik perhitungan manual

$$U_1 = 16.16 + \frac{16.(16+1)}{2} - 173,25$$

$$256 + 136 - 173,25$$

$$392 - 173,25 = 218,5$$

$$U_2 = 16.16 + \frac{16.(16+1)}{2} - 334,25$$

$$256 + 136 - 334,25$$

$$392 - 334,25 = 57,75$$

Dari perhitungan diatas taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05% / 5 %, untuk menentukan U_{tabel} dimana U_{tabel} diketahui 75 atau $U = 75$ berdasarkan Sedangkan hasil penelitian U_{hitung} . Kriteria penarikan kesimpulan adalah apabila nilai $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 di tolak dapat dipastikan tidak ada pengaruh dari penelitian apabila $U_{hitung} > U_{tabel}$ maka H_1 diterima dan ada pengaruh dari penelitian. Sehingga 57,75 < 75 jadi H_0 diterima Ada pengaruh pada kosakata bahasa Inggris anak.

SIMPULAN

apabila nilai $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 di tolak dapat dipastikan tidak ada pengaruh dari penelitian, apabila $U_{hitung} > U_{tabel}$ maka H_1 diterima dan ada pengaruh dari penelitian. Sehingga $57,75 < 75$ jadi H_0 diterima Ada pengaruh pada kosakata bahasa Inggris anak.

SARAN

setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan *Twister* modifikasi terhadap kemampuan kosa kata Bahasa Inggris kelompok B TK Muslimat 192 Tarbiyatul Athfal yang berada di Jln Raya Morowudi, Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik Dalam mengoptimalkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak dapat menambah variasi belajar mengajar dengan menggunakan media yang menarik untuk memotivasi anak agar semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Fadlillah M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Otto Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Terjemahan dari Tim Penerjemah Prenadamedia Group. Jakarta: Kencana.
- Santrock, W John. 2007. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

