

Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49

PENGARUH PERMAINAN MEMANCING KATA TERHADAP PENINGKATAN PERBENDAHARAAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK MUSLIMAT NU 49

Ni'matul Wafiroh

(aveyuddin@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Satiningsih

(saty_nov@yahoo.com)

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada setiap kegiatan bercakap-cakap. Banyak anak yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini terjadi karena guru di TK Muslimat NU 49 masih menggunakan LKA dalam menyampaikan materi yang dia ajarkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil penggunaan permainan memancing kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak di TK Muslimat NU 49.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan jenis *Non Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Subyek dalam penelitian ini adalah 20 anak dari kelompok B₁ sebagai kelompok eksperimen dan 20 anak dari kelompok B₂ sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik parametrik dengan *t-test independent* (Uji-t), dimana jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka penelitian ini disignifikasi ada pengaruh antara dua variabel.

Berdasarkan hasil penelitian, skor rata-rata perbendaharaan kata di TK Muslimat NU 49 pada kelompok eksperimen meningkat 5,9 poin, sedangkan skor rata-rata perbendaharaan kata pada kelompok kontrol meningkat 1,7 poin. Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $6,269 \geq 2,750$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan memancing kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 49.

Kata kunci : memancing kata, perbendaharaan kata, anak kelompok B

Abstract

This research was motivated from the conversation activities happened in the classroom. Many children were not able to answer the questions posed by the teacher. This happened because the teachers in TK Muslimat NU 49 still used LKA in presenting the material they teaches. The objective of this study was to investigate the result of using Cue Words Game to increase vocabulary mastery of students in TK Muslimat NU 49.

This study used Quasi-Experimental Research design with Non Randomized Pretest-Posttest Control Group. The subjects in this study were 20 children from B₁ group as the experimental group and 20 children from group B₂ as a control group. The data collection technique in study used observation and documentation. The data analysis technique in this study used parametric statistical analysis with independent t-test (t-test), where if $t_{count} \geq t_{table}$, this research was stated significance.

Based on the results of the study, the average score for the experimental group increased by 5.9 points, while the average vocabulary mastery score of the control group increased by 1.7 points. Based on the results of t-test calculation, the value was $t_{count} \geq t_{table}$ or $6.269 \geq 2,750$. Thus, it can be concluded that the Cue Words Game affected the students' vocabulary mastery at B group of TK Muslimat NU 49.

Keywords: Cue words , vocabulary, group B kindergarten student

Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49

PENDAHULUAN

Perlu adanya stimulus untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak. Salah satunya dengan menempuh pendidikan formal maupun non formal. Taman kanak-kanak, merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun, yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak. Pendidikan TK merupakan salah satu sarana dalam memperoleh rangsangan-rangsangan terhadap berbagai aspek kemampuan anak baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motrik, kemandirian, seni dan juga persiapan memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar.

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Menurut Santrock, (2009:265) bahasa (*Language*) adalah suatu bentuk komunikasi-baik secara lisan, tertulis, maupun tanda yang didasarkan pada sebuah sistem simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh suatu komunitas dan aturan untuk memwariskan dan menggabungkannya.

Anak yang kurang dalam kemampuan berbahasa akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. menurut Salimah (2011) dalam jurnalnya menyatakan pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu mengungkapkan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata, dengan kata lain pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak lebih dapat mengolah kata lebih tepat, dan dapat mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan). Selain itu anak juga dapat mengartikan dan menyampaikan pendapatnya secara benar kepada orang lain melalui kata yang diucapkannya.

Penguasaan kata-kata yang baik dapat memperlancar komunikasi. Makin banyak kata yang dikuasai, makin banyak gagasan yang diungkapkan. Menurut Tarigan (1997:2) mengungkapkan kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas kosakata yang dimilikinya. Makin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, makin besar pula keterampilan berbahasanya. Dan juga semakin seseorang dapat menguasai kata, semakin meningkat pula perbendaharaan kata mereka.

Menurut Hurlock (1978:189) berpendapat bahwa pada usia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 2200 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu mengungkap kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Penanaman perbendaharaan kata atau sering disebut sebagai kosakata, yang merupakan langkah awal penguasaan keterampilan berbahasa tidaklah mudah. Seorang pendidik (guru) harus pandai dan kreatif dalam menentukan teknik metode, bahan, dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.

Pada usia 5 tahun menurut Susanto (2011:76) merupakan tahap ke III dalam perkembangan bahasa

yakni pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek perkembangan tata bahasa seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat. Kemudian pada usia 6 tahun anak naik satu tingkat tahapan perkembangan, yaitu tahap IV yang ditandai dengan kemampuan menggabungkan kemampuan sederhana dan kalimat kompleks.

Anak memulai belajar dari bermain, seperti yang dikemukakan oleh Docket dan Fler dalam Sujiono (2009:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Tanpa disadari pada saat anak bermain, semua aspek yang dibutuhkan sedang berkembang termasuk aspek bahasa. Maka dari itu para pendidik hendaknya harus pandai dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan (Mönk dkk, 2004). Permainan digunakan dalam menstimulasi aspek perkembangan anak, karena disesuaikan dengan usia anak pada masa ini dimana dunia mereka adalah dunia bermain, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Menurut observasi awal di TK Muslimat NU 49 Rengel Tuban kemampuan perbendaharaan kata anak kelompok B di TK Muslimat NU 49 Rengel Tuban belum optimal secara keseluruhan, hal tersebut terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah, kadang jug ada anak yang belum mengerti kata-kata yang diucapkan gurunya. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan khususnya pengembangan bahasa dalam hal perbendaharaan kata disampaikan dengan menggunakan media gambar dan LKA, dimana anak akan mengalami perbedaan persepsi dalam pemahamannya, sehingga anak akan kesulitan untuk mengkomunikasikan pemikirannya.

Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan memancing kata dalam meningkatkan perbendaharaan kata pada anak TK B, dimana pada permainan tersebut anak selain meningkatkan juga mampu untuk menyimak perkataan orang lain, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonal, mengenal perbendaharaan kata, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan mampu berkomunikasi secara lisan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan memancing kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 49. Dan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan memancing kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 49.

Istilah kosakata sering kita dengar, namun kita perhatikan masih banyak para ahli yang masih berbeda dalam menafsirkan maknanya. Untuk itu, diperlukan lebih banyak lagi pendapat untuk mendapatkan kesimpulan mengenai pengertian kosakata. Keraf

Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49

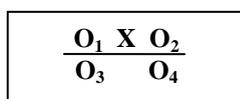
(1991:24) dalam bukunya yang berjudul Tata Bahasa dan Rujukan Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah suatu bahasa atau keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Pendapat Keraf tersebut memberikan penegasan bahwa sesungguhnya kosakata itu merupakan keseluruhan kata atau banyaknya kata-kata yang dimiliki suatu bahasa.

Di dalam pengenalan kosakata terdapat jenis-jenis kosakata, salah satunya Hurlock (1978:188) berpendapat bahwa ada dua jenis kosakata pada masa kanak-kanak, kosakata terdiri dari dua kelompok yaitu kosakata umum dan khusus, kosakata umum terdiri dari kata benda, kerja, sifat, keterangan, dan kata ganti sedangkan kosakata khusus terdiri dari kata warna, jumlah, waktu dan uang. Dari berbagai pengelompokan kosakata diatas anak dapat belajar sesuai tingkat usia kemampuan anak.

Pada usia 5-6 tahun ini anak sudah dapat berbicara atau berkomunikasi secara lisan, karena perbendaharaan kata pada usia ini sudah mencapai 2.600 kata dan memahami lebih dari 200.000 kata. Pada usia ini anak juga sudah dapat menuliskan kembali huruf-huruf yang mereka lihat dan menirukan menulis beberapa kata yang pendek. Kemudian kalimat yang mereka ucapkan sudah terdiri dari 6 sampai 8 kata. Pada usia 5-6 tahun bermain masih merupakan tahap yang menyenangkan bagi anak. Meski usia tersebut dikategorikan pada usia kanak-kanak akhir tetapi bermain masih merupakan hal yang menyenangkan bagi mereka. Slogan bermain sambil belajar salah satu programnya, yang mana ciri-ciri bermain lebih ditonjolkan. Hal ini menuntut seorang pendidik untuk melakukan suatu implikasi baru dalam melakukan program bermain sambil belajar, dimana dalam bermain ini guru memilih program belajar sambil bermain yang tidak membuat anak menjadi jenuh atau sebaliknya, yang artinya guru harus menyesuaikan tingkat aspek perkembangan. Akhirnya penelitian ini memilih salah satu permainan yakni permainan memancing kata.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* dengan jenis *Non Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* atau sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui keadaan awal ketrampilan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan penerapan gerakan tari dengan irama musik Sehingga akan terlihat adakah perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan:

- O1 : *Pre test* pada kelompok eksperimen.
- O2 : *Post test* pada kelompok eksperimen.
- O3 : *Pre test* pada kelompok kontrol.
- O4 : *Post test* pada kelompok kontrol.
- X : Permainan memancing kata

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 40 anak di TK Muslimat NU 49. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak kelompok B. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, *pretest-posttest* dan dokumentasi.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik karena datanya berupa data interval. Pada penelitian parametrik, mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas (Sugiyono, 2010: 241).

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data. Penghitungan uji normalitas data ini menggunakan rumus Chi Kuadrat.

Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data homogen atau tidak homogen. Pada uji homogenitas ini peneliti menggunakan uji distribusi F.

Dari pengujian Normalitas dan Homogenitas tersebut, apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengolahan data baru dapat menggunakan statistik parametrik, yaitu rumus *t-test independent*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data *Pre-test*

Setelah diperoleh data *pre-test*, maka untuk melihat distribusi data skor *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dilakukan uji normalitas data. Pengujian normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat (χ^2) yang dilakukan dengan cara membandingkan harga χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} . Adapun kriteria pengujiannya adalah: Bila harga $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal. Bila harga $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Untuk menguji normalitas dengan menggunakan Chi Kuadrat. Kemudian mencari frekuensi yang diharapkan (f_i) pada tiap sel. Kemudian dilanjutkan dengan mencari χ^2_{tabel} . Nilai χ^2_{tabel} untuk α 0,01 = 9,210 dan α 0,05 = 5,991. Ternyata $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ atau $3,128 \leq 9,210$, maka data normal.

Setelah mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas data menggunakan uji F dengan kriteria pengujian, yaitu bila harga F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} , maka distribusi data dinyatakan homogen, dan bila data lebih besar dinyatakan tidak homogen. Dari data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil pengujian homogenitas nilai F tabel untuk α 0,01 = 3,12 dan α 0,05 = 2,21, ternyata $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $2,56 \leq 3,12$, maka data homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas terhadap data *pretest* kelompok eksperimen dan data

Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49

pretest kelompok kontrol, dapat dinyatakan bahwa data *pretest* kedua kelompok tersebut telah memenuhi syarat analisis penggunaan uji perbedaan (komparatif) statistik parametrik. Sehingga langkah selanjutnya adalah dilakukan uji perbedaan (komparatif) dengan menggunakan analisis uji-t.

Berdasarkan perhitungan uji-t tersebut, terlihat bahwa t_{hitung} ketrampilan motorik kasar sebesar 1,56. Untuk mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan α 0,01 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$, maka $20 + 20 - 2 = 38$. Sehingga $t_{tabel} = 2,750$. Ternyata $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $1,5802 \leq 2,750$, maka diputuskan H_0 diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan peningkatan perbendaharaan kata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis Data Post-test

Setelah diperoleh data *post-test*, maka untuk melihat distribusi data skor *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dilakukan uji normalitas data. Pengujian normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat (χ^2) yang dilakukan dengan cara membandingkan harga χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} . Adapun kriteria pengujianya adalah:

Bila harga $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal.

Bila harga $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Untuk menguji normalitas dengan menggunakan Chi Kuadrat, kemudian mencari frekuensi yang diharapkan (f_h) pada tiap sel, kemudian dilanjutkan dengan mencari χ^2_{tabel} .

Setelah mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas data menggunakan uji F dengan kriteria pengujian, yaitu bila harga F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} , maka distribusi data dinyatakan homogen, dan bila data lebih besar dinyatakan tidak homogen. Dari data *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh nilai F tabel untuk α 0,01 = 3,12 dan α 0,05 = 2,21. Ternyata $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,71 \leq 3,12$, maka data homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas terhadap data *post-test* kelompok eksperimen dan data *post-test* kelompok kontrol, dapat dinyatakan bahwa data *post-test* kedua kelompok tersebut telah memenuhi syarat analisis penggunaan uji perbedaan (komparatif) statistik parametrik. Sehingga langkah selanjutnya adalah dilakukan uji perbedaan (komparatif) dengan menggunakan analisis uji-t. Berdasarkan perhitungan uji-t tersebut, terlihat bahwa t_{hitung} perbendaharaan kata sebesar 6,269. Untuk mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan α 0,01 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$, maka $20 + 20 - 2 = 38$. Sehingga $t_{tabel} = 2,750$. Ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $6,269 \geq 2,750$, maka diputuskan H_0 ditolak. Dengan demikian dinyatakan bahwa ada perbedaan peningkatan perbendaharaan kata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Peningkatan perbendaharaan kata selama *pre test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post test* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat dalam diagram berikut :

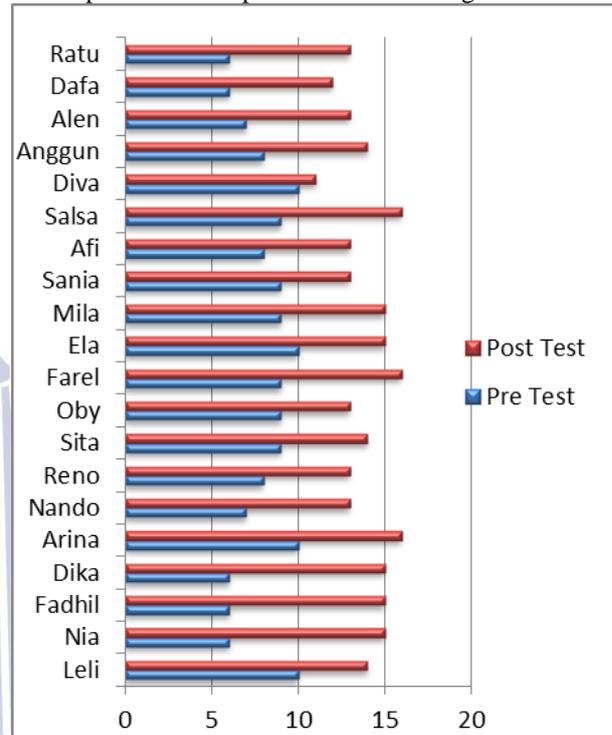


Diagram 1
Peningkatan Skor perbendaharaan kata
Kelompok Eksperimen

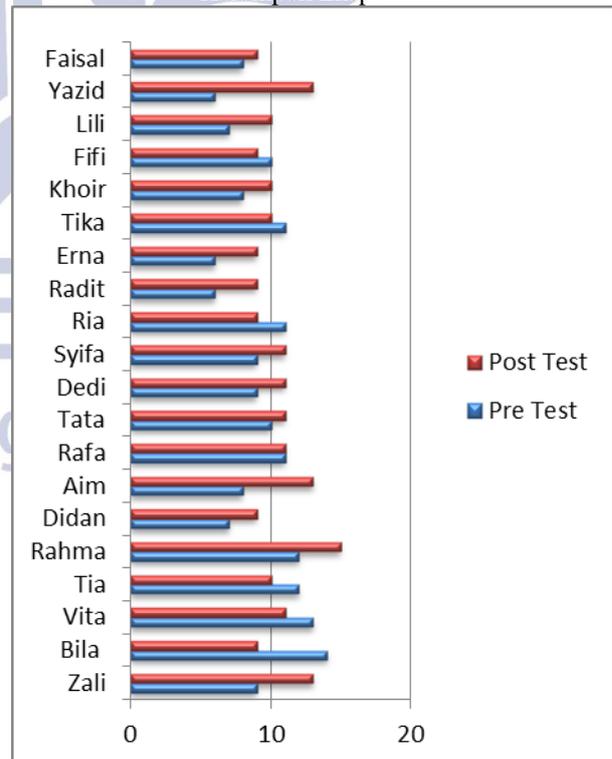


Diagram 2
Peningkatan Skor perbendaharaan kata
Kelompok Kontrol

Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan memancing kata dalam pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak dari pada pembelajaran tanpa permainan memancing kata. Hal ini karena penggunaan permainan memancing kata dalam pembelajaran didukung oleh adanya gambar yang warna-warni serta memiliki permainan yang tidak membosankan karena dilakukan dengan cara perlombaan, hal ini memungkinkan anak lebih menaruh perhatian dan menimbulkan kesan ketika proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Tedjasaputra (2001:60) dalam permainan sendiri bertujuan mencari kesenangan dan kepuasan. Hal ini juga dikaitkan dengan beberapa upaya untuk meningkatkan perbendaharaan kata salah satunya adalah memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk membuat hubungan antara bahasa lisan dengan bahasa tulis.

Pada upaya ini berkaitan dengan permainan yang akan diberikan pada eksperimen oleh peneliti, yaitu permainan memancing kata yang mana permainan ini berkaitan dengan salah satu upaya di atas, karena tata cara permainan ini harus membaca kata yang tertera dibawah gambar yang sudah dipancing dan harus menempel sesuai dengan perlengkapan pekerjaan karena pada permainan ini tema yang digunakan adalah tema pekerjaan. Kemudian permainan memancing kata ini disini bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata khususnya untuk anak TK B usia 5-6 tahun yang merupakan bentuk dari permainan bersama (*cooperative play*) menurut Mildred dalam bukunya Soetjiningsih (2012:227).

Berdasarkan pemaparan di atas maka penggunaan permainan memancing kata pada kegiatan pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan perbendaharaan kata, karena penggunaan permainan memancing kata dapat merangsang anak untuk mengingat kata benda yang diperlukan dan digunakan pada masing-masing pekerjaan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Ada pengaruh permainan memancing kata terhadap peningkatan perbendaharaan kata anak TK B di TK Muslimat NU 49 Rengel Tuban. Hal ini dapat dilihat dari hasil penghitungan uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $6,269 \geq 2,750$. Dengan demikian dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan perbendaharaan kata antara kelompok yang menggunakan permainan memancing kata dengan kelompok yang tidak menggunakan permainan memancing kata di TK Muslimat NU 49 Rengel Tuban.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada beberapa saran agar penelitian ini lebih bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru

- a. Guru dapat menambah variasi mengajar menggunakan permainan memancing kata dengan mengikuti langkah-langkah membuat permainan memancing kata yang benar dan menggunakan gambar berwarna-warni dan lebih menarik.
- b. Guru dapat mengimplementasikan permainan memancing kata kedalam metode bermain atau dengan metode yang lain dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Bagi peneliti

- a. Melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan memancing kata dengan melibatkan variabel yang lain selain perbendaharaan kata.
- b. Melakukan penelitian mengenai peningkatan perbendaharaan kata ditinjau dari penggunaan teknik-teknik lain, karena meningkatkan perbendaharaan kata anak tidak hanya dapat dilakukan dengan permainan memancing kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinas Pendidikan. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009*. Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan Pendidikan Khusus.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- [Http://www.galeriakal.com/index.php/moms/tips_detail/Permainan-Memancing-Kata](http://www.galeriakal.com/index.php/moms/tips_detail/Permainan-Memancing-Kata)
- Hurlock, B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Keraf, Gorys. 1996. *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Knoers. F.J.Monks.A.M.P. dan Haditono, Siti Rahayu. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press.
- Latipun. 2011. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Musfiroh, Takdiroatun. 2008. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Novan, Ardhi Wiyani, dkk. 2012. *Format PAUD (Konsep, karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Papalia, Diane E, dkk. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Santrock, JW. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

**Pengaruh Permainan Memancing Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Pada Anak
Kelompok B Di Tk Muslimat NU 49**

- Soetjningsih, ChristianaHari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Samapai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Salimah. 2011. *Dampak Penerapan Bermain Dengan Media Gambar Seri Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini*. Jurnal UPI, (Online), Vol. 2, No. 1, (<http://jurnal.upi.edu/file/18-salimah.pdf>).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Tarigan, H.G. 1985. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- TIM. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

