

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR NAGA MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Astria Arini

(astriaarini92@gmail.com)

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

Muhammad Reza, S.Psi., M.Si.

(mrezt@yahoo.co.uk)

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

Abstrak

Penelitian ini dilandasi oleh pentingnya pemberian stimulasi dalam peningkatan penguasaan kosakata merupakan stimulus yang penting untuk diberikan pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Pada umumnya proses pembelajaran kelompok B di Taman Kanak-kanak tentang penguasaan kosakata masih jarang diberikan dan diterapkan dengan baik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan permainan *ular naga* modifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak serta untuk mengetahui efektifitas pengembangan permainan *ular naga* modifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak, oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang pengembangan permainan ular naga modifikasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *research and development* (penelitian pengembangan) dan desain penelitian menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Subyek yang digunakan yaitu 3 TK, dengan 1 TK sebagai uji coba produk dan 2 TK sebagai uji coba pemakaian. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus $t < t$ tabel dengan eksperimen membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan baru.

Berdasarkan hasil analisis data tentang penguasaan kosakata dalam memecahkan masalah saat observasi awal (*pretest*) menggunakan permainan ular naga modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil pretest 8,67 di TK Khadijah Pandegiling dan 8,4 di TK Putera Harapan dengan hasil rata-rata posttest 13,75 di TK Khadijah Pandegiling dan 12 di TK Putera Harapan. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh t hitung = 0 lebih kecil dari t tabel = 14 untuk TK Khadijah Pandegiling serta t tabel = 52 untuk TK Putera Harapan. Hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_0 diterima karena t hitung $<$ t tabel ($0 < 14$) dan ($0 < 52$). Hal tersebut membuktikan bahwa permainan ular naga modifikasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak. Melalui pembuktian tersebut maka permainan ular naga modifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada kelompok B di taman Kanak-kanak.

Kata kunci: permainan ular naga modifikasi, penguasaan kosakata.

Abstract

This study is based on the importance of the increase in vocabulary stimulasi an important stimulus to be given in early childhood , especially in children aged 5-6 years . In general, the process of group learning in kindergarten about vocabulary is rarely given and properly applied. The purpose of this study to determine the ular naga game development process modifications to improve the mastery of vocabulary in early childhood group B in kindergarten as well as to determine the effectiveness of a modified ular naga game development in improving the mastery of vocabulary in early childhood in group B Nursery child, therefore researchers interested in researching about game development ular naga modifications to increase the child's vocabulary mastery.

This study used a research approach research and development (development research) and research design using a one - group pretest - posttest design. The subjects used were 3 kindergarten, the kindergarten as a test 1 and 2 kindergartens as product trial usage. Methods of data collection using observation with assessment tools such as observation sheets . Statistical analysis of the data using non-parametric Wilcoxon test marked level (Wilcoxon matched pairs test) with the formula $t < t$ table with experiment comparing the effectiveness and efficiency of the old work with the new system.

Based on the analysis of data about the vocabulary in solving problems when the initial observations (pretest) using a modified ular naga game earned an average rating of 8.67 on the pretest results Khadijah Pandegiling kindergarten and Putera Harapan kindergarten 8.4 with an average yield of posttest 13.75 in Khadijah Pandegiling kindergarten and 12 in Putera Harapan kindergarten. Calculation results obtained with test levels $t = 0$ is smaller than t table = 14 for Khadijah Pandegiling kindergarten and t table = 52 for Putera Harapan kindergarten. The results of the decision are: H_0 accepted because $t < t$ table ($0 < 14$) and ($0 < 52$). It is proved that the ular naga game modifications can significantly improve the vocabulary mastery in group B in kindergarten. Through the proof of the ular naga game modifications can be applied to improve the vocabulary mastery in group B in kindergarten .

Keywords : ular naga game modifications, vocabulary mastery.

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar yang diberikan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan anak secara optimal, agar siap dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2009: 17).

Penelitian yang dilakukan oleh para ahli psikologi perkembangan memandang bahwa masa *golden age* yang dilalui bagi perkembangan anak usia dini hanya datang satu kali dan tidak dapat terulang lagi, pada masa ini anak mendapatkan 80% perkembangan kecerdasannya dan 20%-nya didapatkan disaat usia 8 tahun keatas sampai sisa usia yang dimiliki (Busthomi, 2012:16). Hal serupa diutarakan oleh Suyadi (2010:23) bahwa masa emas hanya berlangsung pada saat di dalam kandungan hingga usia enam tahun, dimana otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, oleh karena itu kunci pembentukan kecerdasan otak anak berada pada usia dini atau masa emas.

Salah satu aspek pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar anak di Taman Kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, berpikir, dan mengekspresikan diri (Susanto, 2011:74). Lebih jauh Hurlock (1980:113) mengatakan bahwa mulai berkembangnya penggunaan bahasa didapat ketika masa awal kanak-kanak, dengan menambah kosakata, menguasai pengucapan kata-kata dan menggabungkan kata-kata menjadi kalimat, dimana dengan kemampuan mempelajari bahasa dan menggunakan bahasa tersebut mampu menjadikan sarana pokok untuk berkomunikasi, lebih mandiri dan mengungkapkan pendapat.

Unsur bahasa yang harus dikuasai dan dipelajari untuk memperoleh kemahiran dalam berkomunikasi yaitu dengan kemampuan kosakata yang memadai, kosakata yang dimiliki menjadi bagian yang pokok dalam pembelajaran bahasa, dimana hakikat bahasa adalah sekumpulan kosakata (Syukron, dkk, 2010:2). Tarigan (1986: 2) berpendapat lebih dalam lagi bahwa kuantitas dan kualitas kosakata dapat berpengaruh terhadap kualitas bahasa yang dimiliki oleh seseorang dan sampai turut dalam menentukan keberhasilan dalam kehidupannya kelak.

Kemampuan anak untuk menguasai kosakata dapat berkembang sesuai rentang usia anak, hal ini terdapat dalam peraturan menteri Pendidikan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini yang menyebutkan adanya tingkat pencapaian pada anak Taman Kanak-kanak kelompok A (4-5 tahun) dan kelompok B (5-6 tahun). Penelitian yang telah

dilakukan oleh Dardjowidjojo (2000) mengungkapkan anak mampu menguasai 1792 kata pada usia 4 tahun, dan menjadi 2932 kata pada usia 5 tahun (Musfiroh, 2005: 56).

Menurut Hurlock (dalam Susanto, 2011:38) kemampuan yang dimiliki pada usia 5 tahun antara lain bisa menggunakan kata deskriptif seperti kata sifat, mengerti lawan kata; besar-kecil, lembut-kasar, dapat berhitung sampai 10, bicara sangat jelas kecuali jika ada masalah pengucapan, dapat mengikuti tiga instruksi sekaligus, mengerti konsep waktu, bisa mengulang kalimat sepanjang sembilan kata. Tingkat pencapaian tersebut merupakan awal dasar dari penguasaan kosakata untuk tingkat selanjutnya, dengan kata lain dalam tingkat perkembangan bahasa lebih diarahkan agar peserta didik mampu mengolah kata dengan tepat, dan dapat mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perilaku). Apabila pada masa ini anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pendapat dan idenya, maka akan berdampak pada hubungan sosial dengan lingkungan sekitar anak, antara lain sulit dalam berinteraksi dan beradaptasi.

Studi pendahuluan yang dilakukan di TK Putera Harapan Surabaya tahun ajaran 2013-2014, diketahui bahwa dalam penguasaan kosakata anak kelompok B masih kurang optimal, terlihat dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu ketika anak diberikan kegiatan bercerita, anak belum mampu mengekspresikan daya imajinasinya dalam mengarang suatu cerita yang ditugaskan oleh guru. Dari tingkat keberhasilan 20 anak dalam mengungkapkan kosakata, hanya 9 anak yang dapat menguasai kosakata, sedangkan 11 anak belum mampu mencapai tingkat keberhasilan dalam penguasaan kosakata melalui kegiatan bercerita. Terlihat juga dari kegiatan tanya jawab yang diberikan oleh guru, hampir 19 anak dari 28 anak yang mengacungkan tangan tetapi ketika ditunjuk untuk menjawab hanya 11 anak yang mampu menjawab dengan benar, dan 8 anak yang mengacungkan tangan yang lain hanya diam, apabila ditunjuk terkadang juga menjawab tetapi salah. Sedangkan sisanya yang tidak mau mengacung 9 anak, diantaranya 5 anak apabila ditunjuk tetap diam dan 4 anak apabila ditunjuk mau menjawab terkadang benar.

Rendahnya tingkat keberhasilan anak dalam mengungkapkan bahasa, dikarenakan minimnya kemampuan penguasaan kosa kata yang dimiliki oleh anak, serta kurangnya inovasi dari guru tentang kegiatan belajar yang dapat merangsang kemampuan penguasaan kosakata anak, terbukti dari tugas-tugas berupa *paper pencil test* yang sering digunakan oleh guru dengan lembaran kertas menjadikan anak sulit untuk mengungkapkan pendapat dan idenya. Dengan kata lain dibutuhkan suatu variasi pembelajaran yang menarik pada anak kelompok B TK Putera Harapan Surabaya agar kosakata anak kelompok B dapat meningkat.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pendidikan seorang pendidik.

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Namun untuk sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan permainan yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Sadiyah, 2011).

Terdapat banyak permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia yang kini semakin jarang ditemui dan dimainkan oleh anak-anak, salah satunya di awal tahun 1990-an terdapat permainan *ular naga*. Pada umumnya permainan tradisional *ular naga* digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, namun apabila dimodifikasi beberapa langkahnya juga akan mampu meningkatkan beberapa aspek kemampuan yang lain, tergantung dari cara mendesign permainan yang telah dimodifikasi. Permainan tradisional *ular naga* dulu sempat menjadi salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak dari beberapa daerah di Indonesia, ironisnya dengan bergantinya generasi kegenerasi kini semakin terlupakan dan tidak banyak anak-anak yang mengenal permainan tersebut, apalagi untuk dijadikan suatu rujukan di kalangan pengembangan pendidikan dalam proses pembelajaran anak usia dini di lingkungan Taman Kanak-kanak khususnya.

Pelestarian permainan tradisional ini sangat dibutuhkan karena dengan berkembangnya jaman permainan tradisional ini semakin tersingkirkan dengan munculnya permainan modern, oleh sebab itu sebagai warga negara yang berkewajiban mencintai budaya yang ada di negeri ini, sepatutnya dapat menunjukkan dengan ikut serta menjaga dan melestarikan warisan budaya sampai pada generasi-generasi berikutnya, sesuai UUD 1945 pasal 30 ayat 1 yang berbunyi : *Tiap-tiap warga Negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan Negara*.

Bertolak dari uraian latar belakang diatas, maka kebutuhan dalam pemenuhan variasi pembelajaran yang diberikan di beberapa Taman Kanak-kanak kelompok B yaitu dengan mengadakan suatu modifikasi pada permainan tradisional *ular naga* untuk di terapkan ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan tahap pencapaian perkembangannya sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosa kata anak. Pengembang mempertimbangkan dengan memodifikasi permainan tradisional *ular naga*, selain untuk meningkatkan penguasaan kosakata juga dapat mengenalkan, melestarikan, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap permainan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia agar tidak terlupakan dan hilang, selain itu permainan *ular naga* modifikasi ini juga dapat dimainkan oleh setiap sekolah dari berbagai kalangan sekolah, baik yang memiliki sarana dan prasarana pembelajaran

yang menunjang hingga sekolah yang memiliki keterbatasan dalam sarana dan prasarana. Oleh sebab itu dalam penelitian pengembangan ini ditentukan judul "Pengembangan Permainan *Ular Naga* Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak".

Dengan demikian terkait dengan uraian diatas peneliti tertarik untuk menyelesaikan masalah anak yaitu meningkatkan penguasaan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak dengan menciptakan suatu permainan tradisional *ular naga* yang dimodifikasi beberapa langkah dan tahapnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2009: 164).

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di tiga TK yang berbeda, TK yang pertama dilakukan uji coba produk desain pengembangan yang telah dimodifikasi, TK kedua dan ketiga dilakukan uji coba pemakaian atau experiment produk yang telah dihasilkan. Pada tahap uji coba produk dilaksanakan di kelompok B TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya dengan jumlah subyek penelitian adalah 15 anak. Pada uji coba pemakaian atau eksperimen dilaksanakan di dua TK yakni kelompok B TK Khadijah Pandegiling dengan jumlah subyek 12 anak serta kelompok B TK Putera Harapan dengan jumlah subyek 20 anak. Berikut desain penelitian pada uji coba pemakaiannya:



Bagan Rancangan Penelitian

Keterangan:

- O₁ = nilai sebelum treatment
- O₂ = nilai sesudah treatment
- X = perlakuan

Konstruksi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan anak dalam penguasaan kosakata anak di kelompok B. Berikut kisi - kisi lembar observasi sesudah uji validitas (konsultasi dengan ahli) :

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

Tabel 1 Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Observasi Sesudah Uji Validasi

Variabel	Indikator	Deskriptor
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru	Melengkapi kalimat yang dimulai dari guru. Misalnya: kucing tidak bertelur tetapi....
Mengulang kalimat yang lebih kompleks	Mengulang kalimat yang telah didengarnya	Menyimpulkan bersama-sama jawaban dari teman

Berdasarkan lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini maka penilaian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Lembar Observasi

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

(Sugiyono, 2010:93)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik, yaitu uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dipilih $\alpha = 5\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), dimana terdapat proses pengembangan sebuah produk yang telah dijabarkan ke dalam sepuluh langkah yang ditempuh oleh peneliti.

Permainan yang dijadikan produk pengembangan merupakan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat yang terkandung antara lain melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, kerjasama dan sebagainya (Dharmamulya, 2005: 88). Namun disayangkan kini permainan tradisional telah tergeser dengan semakin maraknya permainan modern yang banyak berdatangan di Indonesia, bahkan sangat disayangkan apabila banyak warga negara Indonesia yang tidak mengenal permainan tradisional bangsa Indonesia.

Pembuatan produk permainan tradisional yang dikembangkan adalah permainan ular naga, yang telah dimodifikasi menjadi permainan yang dapat

meningkatkan penguasaan kosakata anak sesuai dengan fakta yang didapat bahwa kurang adanya inovasi dalam menciptakan kegiatan di lembaga taman kanak-kanak yang dapat menstimulus penguasaan kosakata anak.

Permainan tradisional ular naga dipilih oleh peneliti karena dari permainan ini merupakan permainan berkelompok yang dapat meningkatkan jiwa sosial anak untuk bermain bersama, berinteraksi, dan semakin banyak berkomunikasi dengan teman-teman mereka, hal ini sesuai dengan pernyataan Hildayani (2008: 11.21) yang menjelaskan bahwa pada usia taman kanak-kanak mulai kompeten dalam melakukan komunikasi, serta dapat merangkai kata-kata yang telah dimiliki menjadi sebuah kalimat yang bermakna, namun di dalam permainan ular naga ini harus disesuaikan lagi dengan tujuan dan karakteristik usia anak agar lebih optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah mengkaji potensi dan masalah yang ada, dilakukan pengumpulan data yang mendukung dimana penelitian dilakukan serta dapat dilanjutkan dengan perancangan permainan atau disebut dengan tahap desain produk. Produk yang dikembangkan berupa permainan ular naga modifikasi yang akan dirombak beberapa langkahnya, namun tidak semua langkah permainan melainkan hanya beberapa langkah yang kurang sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun, selain itu peneliti ingin tetap dapat menunjukkan sisi kekhasan dari permainan tradisional ini tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Dari kegiatan permainan tradisional ular naga yang sesungguhnya pada tahap berkomunikasi dengan teman dilakukan pada saat setelah anak berbaris menjadi dua barisan, dan hanya dua anak saja yang mengutarakan pendapat atau sandiwara yakni kedua kepala induk barisan, namun dari permainan ular naga yang telah dimodifikasi kegiatan percakapan dilakukan saat sebelum untuk menentukan kelompok menara, yang kedua saat mengelilingi dan tertangkap oleh menara serta yang ketiga saat anak melakukan pengulangan jawaban saat diakhir permainan. Dengan begitu stimulasi yang diberikan untuk anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak dapat lebih optimal karena setiap anak yang bermain diberi kesempatan yang sama untuk melakukan percakapan serta tugas yang sama.

Pada langkah selanjutnya merupakan tahap dimana desain produk di validasi oleh dua ahli yakni ahli permainan serta ahli penguasaan kosakata anak yang dinilai belum terdapat kelemahan dilihat dari segi teoritis, namun hanya penambahan yang harus disisipkan antara lain yang pertama pengulangan kembali jawaban maupun mengucapkan jawaban yang telah didengar, serta yang kedua bernyanyi berbagai lagu sesuai sub tema yang akan diajarkan, kemudian yang ketiga anak-anak yang lain selain anak yang tertangkap bertugas menyimak dan mengoreksi jawaban dari teman yang tertangkap benar ataukah salah, adanya revisi dalam lembar validasi permainan ini sesuai dengan pendapat Zuchdi (2008: 3-7) yang

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

menyatakan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar melalui mendengar, berbicara, membaca serta menulis, namun untuk usia 5-6 tahun masih banyak yang belum bisa optimal dalam memperoleh perbendaharaan kata dari menulis dan membaca, sehingga permainan dapat difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata anak dalam hal mengenal, memahami, serta menggunakan kata-kata melalui mendengar dan berbicara.

Hasil revisi saat melakukan validasi juga menyatakan adanya perubahan yang terlihat yaitu pada revisi pertama menunjukkan bahwa pemberian *reward* juga perlu diperhatikan agar semakin memotivasi anak untuk aktif, selain itu juga dapat menjadi salah satu cara untuk guru mengenali manakah anak yang belum menjawab pertanyaan maupun belum mampu meneruskan kalimat yang telah dimulai oleh guru, serta adanya penambahan dengan melakukan pengulangan jawaban secara bersama-sama yang telah anak-anak jawab ini semakin menambah kosakata yang telah anak miliki untuk dikuasai lebih dalam lagi, meskipun sebagian anak-anak hanya mendengarkan, ini akan menstimulus penguasaan kosakata anak yang telah anak ucapkan, pahami dan dengarkan, kemudian dengan menggunakan lagu yang beragam sesuai dengan subtema akan menambah kosakata yang belum anak miliki, apabila telah memiliki dapat lebih dikuasai kembali. Sejalan dengan hal itu Nurgiyantoro (2001: 196) mengemukakan bahwa kemampuan untuk memahami kosakata merupakan penguasaan reseptif, sedangkan kemampuan mempergunakan kosakata merupakan penguasaan produktif. Penguasaan reseptif terlihat ketika anak mampu melakukan kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan penguasaan produktif terlihat dalam kegiatan berbicara dan menulis, untuk anak usia 5-6 tahun yang dijadikan objek terfokus pada kedua penguasaan namun masih terbatas pada menyimak/mendengarkan dan berbicara.

Pada tahap revisi uji coba produk merupakan tahap yang mendapatkan cukup banyak revisi dibandingkan dengan saat revisi validasi, ini disebabkan karena saat uji coba produk dilaksanakan terlihat anak-anak kurang bersemangat dalam melakukan permainan, fakta di lapangan ini berkesinambungan dengan analisis lebih jauh oleh Monks, Knoers dan Haditono (2006: 133) yang juga menemukan beberapa ciri-ciri permainan, salah satunya yaitu permainan berkembang tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese, karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi, selain itu permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan terlebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain

atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu, dari hasil diskusi bersama guru serta didukung oleh teori maka peneliti mencoba merevisi serta melakukan uji coba produk ulang sesuai masukan dan saran dari guru untuk membuat suatu penambahan pada permainan dengan memberikan kegiatan tangkap-menangkap.

Terdapat sedikit perbedaan, saat melakukan langkah tangkap-menangkap, anak tidak melakukan tanya jawab seperti permainan tradisional yang sesungguhnya, hanya induk penangkap yang berdiri dan mengejar, sedangkan untuk anak yang telah tertangkap dapat duduk dan memberi semangat induknya, karena dengan begitu anak akan lebih mudah dalam memahami aturan permainan serta mudah dalam pengkondisiannya, tidak berlari lepas dengan kelompoknya serta penangkap dapat lebih leluasa untuk menangkap. Dari penambahan langkah sebelum akhir permainan tersebut dapat dilihat bahwa anak lebih berantusias, bersemangat dan lebih terkondisi. Hal serupa dikemukakan oleh Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian, salah satunya yaitu permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan dan kepuasan tanpa mencari menang atau kalah.

Pada akhir permainan juga terdapat langkah dalam pengulangan kembali jawaban yang telah anak ucapkan, dengar, dan pahami, dengan begitu anak akan lebih mudah dalam menguasai kosakata sesuai dengan koskata yang telah anak peroleh sebelumnya, oleh sebab itu kosakata harus terus menerus diperbanyak, diperluas serta dikuasai sesuai dengan tuntutan usia (Keraf, 2010:65).

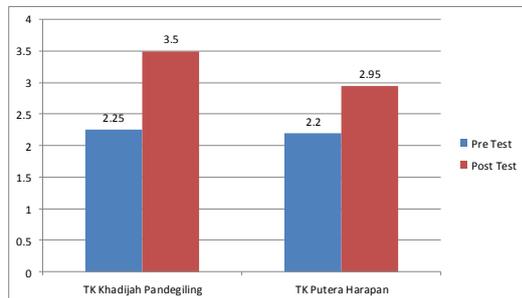
Pada uji coba pemakaian yang merupakan tahap setelah uji coba produk dan revisi, peneliti melakukan eksperimen untuk menguji keefektifan permainan yang telah dimodifikasi terhadap pengaruh kemampuan penguasaan kosakata anak. Pada tahap kedelapan ini tidak adanya revisi, karena dalam kegiatan penerapan permainan tidak ditemukan kekurangan dan kelemahan yang berarti. Permainan ular naga modifikasi dapat dilaksanakan dengan baik oleh anak-anak kelompok B, hal tersebut berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda. t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel.

Cara mengetahui t tabel yaitu menentukan (n,α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh kelompok B TK Khadijah yaitu 14 dan t tabel yang diperoleh kelompok B TK Putera Harapan yaitu 52. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 14 dan 52 sehingga t hitung $<$ t tabel yaitu $(0<14)$ dan $(0<52)$, sehingga pada eksperimen uji pemakaian penelitian ini hipotesis kerja (H_a) diterima yang menyatakan bahwa pengembangan permainan Ular Naga Modifikasi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

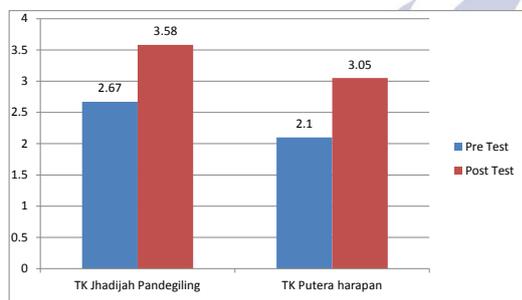
Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

Adapun grafik peningkatan kedua indikator penguasaan kosakata dalam diagram antara lain:

Gambar 1 : Indikator Nomor 1 Melengkapi Kalimat Yang Dimulai Dari Guru



Gambar 2 : Indikator Nomor 2 Menyimpulkan Bersama-sama



Gambar grafik kemampuan penguasaan kosakata dalam kedua indikator diatas menggambarkan bahwa terjadi peningkatan dari rata-rata penilaian kemampuan penguasaan kosakata anak dari pretest dan posttest yang telah dilakukan. Kemampuan pertama yakni melengkapi kalimat yang dimulai oleh guru, disini terjadi peningkatan di TK Khadijah dan TK Putera Harapan dari pretest yang mendapatkan rata-rata nilai 2.25 dan 2.20 (mampu menjawab kurang lebih 4-3 jawaban kata), sedangkan diperoleh rata-rata nilai di posttest untuk TK Khadijah 3.50 (mampu menjawab kurang lebih 6-7 jawaban kata) dan TK Putera Harapan 2.95 (mampu menjawab kurang lebih 4-5 jawaban kata).

Grafik kedua dengan kemampuan menyimpulkan bersama-sama jawaban dari teman mendapatkan rata-rata nilai pretest 2.67 (mampu menyimpulkan kurang lebih 4-5 jawaban kata) untuk TK Khadijah dan 2.10 (mampu menyimpulkan kurang lebih 3-4 jawaban kata) untuk TK Putera Harapan, sedangkan diperoleh rata-rata nilai di posttest 3.58 (mampu menyimpulkan kurang lebih 6-7 jawaban kata) untuk TK Khadijah dan 3.05 (mampu menyimpulkan kurang lebih 5-6 jawaban kata) untuk TK Putera Harapan.

Pada tahap terakhir penelitian dan pengembangan ini, produk yang telah dibuat dan teruji keefektifannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok B taman

kanak-kanak siap untuk disebarakan secara masal pada seluruh lembaga Taman Kanak-kanak, melalui penyebaran CD video serta buku panduan permainan ular naga modifikasi yang telah diuji keefektifannya dan terbatas tidak sampai pada tahap desiminasi karena masih belum dilakukan validasi ke ahli produk untuk diuji kelayakan produknya sehingga belum dapat diperjual belikan.

PENUTUP

Kesimpulan

Upaya peneliti menciptakan dan mengembangkan sebuah produk baru berupa permainan ular naga modifikasi dalam upaya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak, telah teruji efektif dan mampu mencapai dua kemampuan antara lain yang pertama melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru dan yang kedua menyimpulkan bersama-sama jawaban dari teman.

Dalam permainan ular naga modifikasi tidak jauh berbeda dengan permainan aslinya tetap terdapat langkah membuat menara, bernyanyi, melakukan tanya jawab, dan tangkap menangkap, namun ditambah dengan langkah mengulangi jawaban dari teman serta dalam memilih anak yang akan menjaga menjadi menara bukan dengan cara melakukan hompimpah melainkan dengan kegiatan tanya jawab. Media berupa kartu bergambar juga sebagai salah satu pendukung dalam mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran untuk penguasaan kosakata anak serta reward stiker untuk menciptakan rasa antusias anak dalam menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua yakni dalam menjawab keefektifan permainan ular naga dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Dapat dilihat dari hasil penelitian pada tahap uji coba pemakaian di TK Putera Harapan dan di TK Khadijah Pandegiling, menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Kemampuan penguasaan kosakata anak meningkat setelah diberi perlakuan dengan permainan ular naga modifikasi. adapapun upaya penguasaan kosakata.

Kefektifan suatu produk permainan *ular naga* modifikasi yang telah dikembangkan secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini kelompok B khususnya dalam kemampuan melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru dan menyimpulkan bersama-sama jawaban dari teman. Hal itu dapat diketahui dari nilai kemampuan penguasaan kosakata anak yang telah tercapai mencakup tiga kosakata umum antara lain (jumlah) kata benda (sebutkan katanya), (jumlah) kata kerja (sebutkan katanya), serta (jumlah) kata sifat (sebutkan katanya) yang mengalami peningkatan antara

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam permainan *ular naga* modifikasi. Hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan (observasi awal) pada anak usia dini kelompok B TK Khadijah Pandegiling diperoleh rata-rata nilai 2.25 dan 2.20 (mampu menjawab kurang lebih 4-3 jawaban kata), sedangkan diperoleh rata-rata nilai di posttest untuk TK Khadijah 3.50 (mampu menjawab kurang lebih 6-7 jawaban kata) dan TK Putera Harapan 2.95 (mampu menjawab kurang lebih 4-5 jawaban kata).

Grafik kedua dengan kemampuan menyimpulkan bersama-sama jawaban dari teman mendapatkan rata-rata nilai pretest 2.67 (mampu menyimpulkan kurang lebih 4-5 jawaban kata) untuk TK Khadijah dan 2.10 (mampu menyimpulkan kurang lebih 3-4 jawaban kata) untuk TK Putera Harapan, sedangkan diperoleh rata-rata nilai di posttest 3.58 (mampu menyimpulkan kurang lebih 6-7 jawaban kata) untuk TK Khadijah dan 3.05 (mampu menyimpulkan kurang lebih 5-6 jawaban kata) untuk TK Putera Harapan. Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang Wilcoxon sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 14$ dan 52 hasil pengambilan keputusannya adalah: H_0 diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 14$ dan $0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 < 14$ dan $0 < 52$).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan permainan ular naga modifikasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok B Taman Kanak-kanak, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru TK
Kegiatan permainan ular naga modifikasi yang diterapkan oleh guru sebaiknya dilaksanakan dengan pengulangan permainan minimal dua kali, serta menggunakan dua puluh macam media flashcard dengan tema yang sama. Bagi penerapan permainan ular naga ini guru dapat menerpakan kepada anak tidak hanya pada satu tema saja, melainkan seluruh tema yang ada.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan suatu permainan tradisional ular naga dengan menggunakan media flash card yang lebih terfokus pada bagian gambar benda yang di ajarkan dan di dalam satu flashcard hanya terdapat satu kata saja, sehingga dapat meningkatkan secara optimal dapat menilai kemampuan penguasaan kosakata anak.
Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan ular naga modifikasi belum dapat dilanjutkan ke tahap desimenasi sehingga

diharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat melakukan validasi produk ke ahli produk untuk menciptakan produk yang berkualitas sehingga dapat diterima dengan baik serta layak untuk disebarkan dan diperjual belikan ke beberapa lembaga khususnya lembaga Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, Sukirman. 2005. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Keppel Press
- Hildayani, Rini dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Monks, Knoers dan Haditono. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPF
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiyah, Arini. 2011. *Pengembangan permainan tradisional jawa untuk menunjang pemrolehan kosakata dalam pembelajaran bahasa arab*. Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.INDEKS
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Syukron, dkk. 2010. *Teknik Pembelajaran Kosakata*. Gresik: INKAFA
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pembelajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 30 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 1990. Surabaya: Usaha Nasional.
- Zuchdi, Darmayati. 2008. *Humanisasi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara