

PENGEMBANGAN PERMAINAN TEBAK KATA MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Nur Rohmatul Imamah

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(nurrohmatulimamah@yahoo.co.id)

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

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(mrezet@yahoo.co.uk)

Abstrak

Peningkatan kemampuan bahasa lisan 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 bahasa lisan masih jarang diberikan dan diterapkan dengan baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui lebih dalam tentang penggunaan permainan tebak kata modifikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *research and development* (penelitian pengembangan) dan desain penelitian menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Subyek yang digunakan peneliti menggunakan 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 hitung $< t$ tabel dengan eksperimen membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan baru.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan bahasa lisan dalam memecahkan masalah saat observasi awal (*pretest*) menggunakan permainan tebak kata modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 9,74 dan rata-rata hasil *posttest* 13,69 pada TK Tunas Harapan Menongo, nilai rata-rata hasil *pretest* 8,84 dan rata-rata hasil *posttest* 13,74 pada TK Tunas Jaya Surabayan. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh t hitung = 0 lebih kecil dari t tabel = 73 untuk TK Tunas Harapan Menongo serta t tabel = 46 untuk TK Tunas Jaya Surabayan. Hasil pengambilan keputusannya yaitu H_a diterima karena t hitung $< t$ tabel ($0 < 73$) dan ($0 < 46$). Hal tersebut membuktikan bahwa permainan tebak kata modifikasi dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan secara signifikan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak. Dengan pembuktian tersebut maka permainan tebak kata modifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Kata kunci: permainan tebak kata modifikasi, kemampuan bahasa lisan.

Abstract

Increased spoken language ability is 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 the spoken language is rarely given and properly applied. Of these problems researchers will conduct research to learn more about the use of modified charade to improve children's oral language skills.

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

Based on the analysis of data on oral language skills in solving problems when the initial observations (pretest) using a modified charade obtained an average value of 9,74 pretest results and the average results at posttest 13,69 Tunas Harapan Menongo kindergarten, the average value the average results of the pretest 8,84 and posttest results average 13,74 at Tunas Jaya Surabayan kindergarten. Calculation results obtained with test t levels = 0 is smaller than t table = 73 for Tunas Harapan Menongo kindergarten and t table = 46 for Tunas Jaya Surabayan kindergarten. The result of that decision H_a accepted because t count $< t$ table ($0 < 73$) and ($0 < 46$). Conclusion the research proves that the charade modifications can improve oral language skills significantly in group B in kindergarten. With such evidence the charade modifications can be applied to improve oral language skills in group B in kindergarten.

Keywords: charade modification, oral language skills.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada masa keemasan atau yang biasa disebut dengan *golden age*, dimana pada masa keemasan ini merupakan awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini menuju pada tahap pertumbuhan dan perkembangan berikutnya, dengan kata lain tahap ini merupakan landasan dasar dalam menghadapi fase berikutnya. Pada masa emas ini diharapkan anak mampu mencapai tingkat kemampuannya secara optimal, sehingga diperlukan berbagai stimulus yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak. Salah satu stimulasi yang dapat diberikan pada masa emas anak adalah melalui bermain dan berbagai macam permainan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang banyak disenangi oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Menurut Sujiono (2009:134) bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Dalam setiap kegiatan bermain terdapat beberapa aspek lingkup kemampuan yang harus diperhatikan. Menurut Mutiah (2010:146) bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak, meliputi: aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri dan ketrampilan motorik. Salah satu aspek kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan bahasa. Menurut Santrock (2007:353) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa merupakan cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu hal.

Pada kenyataannya, sebagian besar anak usia dini di berbagai lembaga Taman Kanak-kanak memiliki kemampuan bahasa lisan yang belum sempurna. Pada studi pendahuluan di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi, anak-anak kelompok B dalam menyampaikan pendapat, mengkomunikasikan sesuatu hal kepada orang lain belum sesuai dengan apa yang telah dilihatnya. Terlihat dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu ketika anak diberikan kegiatan bercerita menggunakan media gambar, anak belum bisa mengekspresikan daya imajinasinya untuk mengarang sebuah kata menjadi suatu cerita yang ditugaskan oleh guru, penyampaiannya pun masih belum lancar dan kurang begitu jelas. Hal ini juga serupa dengan keadaan di TK Laboratorium

Dharma Wanita Unesa II, dalam mengkomunikasikan suatu hal masih belum lancar dan jelas. Sedangkan anak TK pada usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan sesuatu hal kepada orang lain dengan jelas. Menurut Hurlock (1978:109) mengemukakan bahwa tahap perkembangan bahasa anak pada usia 5 tahun yaitu bicara sangat jelas kecuali jika ada masalah pengucapan.

Rendahnya tingkat keberhasilan anak dalam mengungkapkan bahasa, dikarenakan minimnya kemampuan penguasaan kosa kata yang dimiliki anak, serta kurangnya inovasi dari guru tentang kegiatan belajar yang dapat merangsang kemampuan bahasa lisan anak yaitu dalam mengungkapkan bahasa. Terbukti disetiap harinya anak hanya diajarkan tentang cara membaca, menulis, dan berhitung atau yang biasa disebut dengan calistung. Guru juga selalu menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai cara untuk mengetahui tolak ukur keberhasilan anak. Hal ini disebabkan pola pikir orang tua yang menekankan bahwa sekolah adalah tempat belajar membaca, menulis dan berhitung. Tuntutan yang ditekankan untuk pihak sekolah menjadikan beberapa Taman Kanak-kanak juga menerapkan pembelajaran dengan cara klasik dan monoton, sehingga proses pembelajaran yang tercipta adalah jenuh, kurang menyenangkan, dan membosankan bagi anak.

Oleh karena itu, kemampuan anak dalam berbahasa lisan atau mengungkapkan bahasa masih kurang. Dengan kata lain dibutuhkan suatu variasi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan adalah permainan tebak kata modifikasi. Alasan memilih permainan tebak kata modifikasi karena terinspirasi dari adanya sebuah permainan tebak kata yang mudah dilaksanakan oleh orang dewasa dan seharusnya juga dapat dilaksanakan oleh anak tetapi perlu untuk dilakukan sebuah modifikasi permainan yang didasarkan atas tingkat usia dan kemampuan anak usia dini sehingga tidak sulit lagi jika permainan dilaksanakan oleh anak.

Penerapan permainan tebak kata modifikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengatasi kejenuhan dan kebosanan saat mengikuti kegiatan yang ada didalam kelas serta pembelajaran yang hanya berfokus pada penggunaan LKA saja. Permainan tebak kata modifikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan belum banyak diterapkan oleh kalangan pendidik di lingkungan PAUD. Oleh karena itu penelitian ini untuk meneliti keefektifitasan permainan tebak kata modifikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Anak usia dini memperoleh pembelajaran bahasa lisan dari lingkungan keluarga, lingkungan

sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Menurut Santrock (2007:353) mengatakan bahwa bahasa lisan adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa merupakan cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu hal. Pengembangan berbahasa lisan bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa dengan baik dan benar.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis. (Suyanto dalam Susanto, 2011:74).

Salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai macam stimulasi, seperti permainan. Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009:63) mengatakan bahwa bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

Permainan tebak kata merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Dalam permainan aslinya permainan tebak kata dimainkan dengan menggunakan kartu kata yang tertulis dalam helm yang digunakan di kepala anak. Helm yang digunakan terbuat dari besi. Anak yang memakai helm kata menebak dengan menyebutkan ciri-ciri dari kata yang ada di helm. Sedangkan anak yang tidak memakai helm kata, hanya menjawab dengan kata "bisa jadi, iya, tidak" sebagai klu bahwa tebakan yang di berikan benar atau salah.

Sedangkan untuk memainkan permainan tebak kata modifikasi sendiri adalah dengan mengganti kartu kata dengan menggunakan *flashcard* atau kartu bergambar. Anak usia dini sangat mudah jika belajar dari simbol dan gambar terlebih dahulu kemudian kata. Melalui *flashcard* atau kartu bergambar akan membantu dan mempermudah anak dalam mengungkapkan bahasa atau menyampaikan ciri-ciri yang ada pada *flashcard* atau kartu bergambar. Selain itu, *flashcard* atau kartu bergambar dapat menarik minat anak dalam mengungkapkan bahasa.

Helm yang digunakan anak dalam permainan tebak kata di rubah dengan

menggunakan topi ulang tahun yang berbentuk kerucut. Hal ini dikarenakan helm yang terbuat dari besi kurang aman dan terlalu berat jika digunakan oleh anak usia dini. Topi ulang tahun yang berbentuk kerucut lebih aman dan lebih ringan jika digunakan oleh anak usia dini.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tebak kata modifikasi adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan dengan menebak ciri-ciri dari *flashcard* atau kartu bergambar yang tertempel pada topi ulang tahun berbentuk kerucut. Kartu bergambar sebagai media bagi anak untuk menebak.

Pada kegiatan permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dengan aturan permainan yang dibuat seperti sebuah kompetisi, namun tetap dibimbing oleh guru. Hal ini akan menambah minat dan antusias anak dalam melakukan permainan, sehingga permainan berjalan lancar dan pembelajaran dapat tersampaikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:298) yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data/informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan tebak kata modifikasi beserta CD dan buku permainan tebak kata modifikasi yang telah diproduksi secara masal dan disebarakan ke beberapa lembaga TK. Adapun penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 : Nilai sebelum *treatment* (nilai *pretest*)

O_2 : Nilai sesudah *treatment* (nilai *posttest*)

X : Sistem baru (*treatment*: permainan tebak kata modifikasi)

Populasi, Sampel, dan Lokasi Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B yang mempunyai kemampuan bahasa lisan dalam hal mengungkapkan bahasa, yaitu menyampaikan pendapat tentang jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, memberikan keterangan tentang suatu hal, membaca gambar yang

memiliki kata, bercerita tentang gambar yang disediakan, masih perlu untuk dikembangkan.

2. Sampel

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling jenuh sehingga sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan, TK Tunas Jaya Surabaya Sukodadi Lamongan, dan TK Pembangunan Sukodadi Lamongan.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan, TK Tunas Jaya Surabaya Sukodadi Lamongan, dan TK Pembangunan Sukodadi Lamongan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes, karena alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran di TK bukan berupa tes, yaitu dengan menggunakan observasi dan alat penilaiannya berupa lembar observasi. Untuk menilai instrumen yang telah dibuat peneliti pada metode observasi adalah *check-list* kemampuan bahasa. *Check-list* tersebut dibuat dengan menggunakan *rating scale*.

Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini yang menggunakan instrumen non-tes dengan validitas konstruk (*construct validity*) yang disusun berdasarkan rancangan yang telah ada di Permendiknas nomor 58 yaitu dengan uji validitas item yang setiap item pernyataan dikonsultasikan dengan ahli. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2010:177) bahwa pengujian menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dapat digunakan pendapat ahli atau *judgment expert*.

Teknik pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dapat dilakukan dengan pengamatan (observasi). Menurut Arikunto (2010:242), pengamatan atau observasi dilakukan oleh pengamat dengan sasaran benda diam atau proses. Dalam hal ini peneliti mengamati proses anak dalam kegiatan bahasa lisan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan anak pada saat sebelum dilakukan *treatment* atau saat pemberian *pretest* dan pada saat sesudah dilakukan *treatment* atau *posttest*, serta pada saat pemberian perlakuan menggunakan permainan tebak kata modifikasi sesuai dengan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik nonparametrik, menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*), teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dan sampel yang

berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2010:134).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk memodifikasi permainan tebak kata dengan alat permainan yang menarik, mudah digunakan oleh anak, dan aturan permainan yang dibuat seperti sebuah kompetisi tetapi tetap memperhatikan tingkat usia anak. Selain itu, peneliti juga mengembangkan permainan tebak kata modifikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B.

Pada tahap awal pengembangan, peneliti mencoba untuk mencari kriteria permainan yang cocok untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Selain itu, peneliti juga berkonsultasi kepada ahli kemampuan bahasa anak yaitu Ibu Dra. Mas'udah M, M.Pd untuk mengetahui kriteria kemampuan bahasa yang dapat dicapai oleh anak dan ahli permainan yaitu Ibu Dr. Sri Setyowati, M.Pd untuk mengetahui kriteria permainan yang dapat dilakukan oleh anak.

Langkah selanjutnya setelah menciptakan dan mendesain produk berupa permainan tebak kata modifikasi adalah memvalidasi desain produk permainan kepada ahli dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari permainan tebak kata modifikasi.

Setelah memvalidasi permainan, maka yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji coba produk ke lembaga TK yang ditunjuk oleh peneliti. Pada saat uji coba produk, ada desain produk yang perlu diperbaiki, yaitu dalam hal penyediaan alat dan bahan. Pada awalnya peneliti merancang produk dengan menggunakan alat kursi sebagai tempat duduk anak pada saat bermain, tetapi kemudian diperbaiki dengan menghilangkan tempat duduk sehingga anak bermain dengan berdiri. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah memperbaiki produk yang telah diujicobakan adalah menguji coba pemakaian produk ke beberapa Taman Kanak-kanak dengan tujuan untuk mengembangkan produk baru berupa permainan tebak kata modifikasi serta untuk mengetahui apakah permainan tebak kata modifikasi yang dikembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

Langkah selanjutnya setelah produk diperbaiki dan dinyatakan baik adalah memproduksi produk secara masal. Pada saat produksi masal atau pembuatan produk masal, peneliti menciptakan dan menyebarkan sebuah CD dan buku permainan tebak kata modifikasi ke beberapa lembaga TK. Pada tahap produksi masal ini, produk berupa CD dan buku permainan tebak kata modifikasi ini belum dapat dilanjutkan pada tahap diseminasi atau diperjualbelikan pada

Pengembangan Permainan Tebak Kata Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

kalangan luas, dikarenakan produk masih terdapat kekurangan sehingga harus diperbaiki dan dikonsultasikan kembali kepada validator ahli produk agar produk dapat diterima baik oleh anak-anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti dari hasil *pretest* dan *posttest*, maka peneliti menganalisis data dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*). Berikut ini adalah perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes wilcoxon:

Tabel 1

Perhitungan menggunakan uji wilcoxon TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan

No	Nilai Pretest (XA1)	Nilai Posttest (XB1)	Beda (XB1-XA1)	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1.	10	14	4	12	+12	-
2.	8	13	5	21	+21	-
3.	11	15	4	12	+12	-
4.	10	14	4	12	+12	-
5.	11	15	4	12	+12	-
6.	9	13	4	12	+12	-
7.	7	12	5	21	+21	-
8.	8	12	4	12	+12	-
9.	12	16	4	12	+12	-
10.	10	14	4	12	+12	-
11.	6	10	4	12	+12	-
12.	9	14	5	21	+21	-
13.	13	16	3	3,5	+3,5	-
14.	12	15	3	3,5	+3,5	-
15.	12	15	3	3,5	+3,5	-
16.	12	16	4	12	+12	-
17.	13	16	3	3,5	+3,5	-
18.	9	14	5	21	+21	-
19.	14	16	2	1	+1	-
20.	8	13	5	21	+21	-
21.	7	11	4	12	+12	-
22.	6	10	4	12	+12	-
23.	7	11	4	12	+12	-

Tabel 2

Perhitungan menggunakan uji wilcoxon TK Tunas Jaya Surabayan Sukodadi Lamongan

No.	Nilai Pretest (XA1)	Nilai Posttest (XB1)	Beda (XB1-XA1)	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1.	7	11	4	6	+6	-
2.	8	15	7	17,5	+17,5	-
3.	11	16	5	12	+12	-
4.	8	15	7	17,5	+17,5	-
5.	8	11	3	1,5	+1,5	-
6.	11	16	5	12	+12	-
7.	7	15	8	19	+19	-
8.	6	10	4	6	+6	-
9.	11	16	5	12	+12	-
10.	10	15	5	12	+12	-

11.	12	16	4	6	+6	-
12.	7	11	4	6	+6	-
13.	8	11	3	1,5	+1,5	-
14.	6	12	6	15,5	+15,5	-
15.	12	16	4	6	+6	-
16.	11	15	4	6	+6	-
17.	6	10	4	6	+6	-
18.	10	15	5	12	+12	-
19.	9	15	6	15,5	+15,5	-

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang wilcoxon, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010:146) 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%.

Sampel pada TK Tunas Harapan Menongo berjumlah 23 anak, sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 73, mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 73 berarti t hitung < t tabel (0<73). Sedangkan sampel pada TK Tunas Jaya Surabayan berjumlah 19 anak, sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 46, mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 46 berarti t hitung < t tabel (0<46).

Maka pada penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan tebak kata modifikasi dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan daripada tanpa menggunakan permainan. Hal ini dikarenakan penggunaan permainan tebak kata modifikasi dalam pembelajaran didukung oleh alat dan media permainan yang menarik dan mudah digunakan oleh anak.

Pada saat anak-anak bermain permainan tebak kata modifikasi, anak-anak akan banyak berbicara dan berinteraksi dengan anak lain sebagai lawan mainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak. Menurut Mutiah (2010:137) bahwa permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Hal ini serupa dengan yang dikemukakan oleh Bredekamp dan Copple (dalam Mutiah, 2010:152) bahwa bermain adalah untuk pengembangan bahasa, bermain dapat membantu anak meningkatkan komunikasi, bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak-anak akan saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Oleh karena itu, penggunaan permainan tebak kata modifikasi yang dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu dapat

memberikan stimulasi yang baik bagi kemampuan bahasa lisan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

PENUTUP

Simpulan

Kemampuan bahasa lisan anak kelompok B dalam hal mengungkapkan bahasa, yaitu menyampaikan pendapat tentang jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, memberikan keterangan tentang suatu hal, membaca gambar yang memiliki kata, dan bercerita tentang gambar yang disediakan masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes awal (*pretest*) yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 9,74 di TK Tunas Harapan Menongo dan 8,84 di TK Tunas Jaya Surabayan. Namun kemampuan bahasa lisan tersebut mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberi perlakuan permainan tebak kata modifikasi. Hal ini terlihat dari nilai tes akhir (*posttest*) yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 13,69 di TK Tunas Harapan Menongo dan 13,74 di TK Tunas Jaya Surabayan. Dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian tentang pengembangan permainan tebak kata modifikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak adalah:

1. Saat kegiatan bahasa lisan dengan permainan tebak kata modifikasi sebaiknya dilaksanakan secara berulang-ulang, agar anak menjadi semakin terstimulasi bahasa lisannya melalui permainan tebak kata modifikasi, dan bertujuan pula untuk mengasah kemandirian dan percaya diri anak dalam mengungkapkan bahasa.
2. Diharapkan pendidik mampu berinovasi dengan menciptakan permainan edukatif lain yang lebih menarik dan multifungsi ketika digunakan dalam pembelajaran oleh anak di Taman Kanak-kanak.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya apabila melaksanakan penelitian dan pengembangan supaya melakukan validasi produk kepada validator ahli agar produk dapat diterima baik oleh anak-anak dan dapat dilanjutkan pada tahap diseminasi atau layak untuk diperjualbelikan pada kalangan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam Jilid II. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Soejarwo. Tanpa Tahun. Jakarta: Erlangga.
- Maslahah. 2012. *Penerapan Permainan Bola Keranjang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya*. Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi, dan juga Dasar-Dasar Teoritis bagi Pengembangan Pendidikan*. Cetakan kedelapan. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kecana.
- Tedjasaputra, Mayke Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- TIM. 2006. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- TIM. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Cetakan Ketigabelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.

