



Pengaruh Permainan Tradisional Kotak Pos terhadap Perbendaharaan Kata Anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang

Qatrun Nada Shofia, Saridewi

Received: 29 07 2019 / Accepted: 05 08 2019 / Published online: 05 08 2019

© 2019 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak Bahasa memiliki peran penting dalam kegiatan berkomunikasi yang sudah dimulai sejak usia dini. Salah satu aspek perkembangan bahasa yang harus dikembangkan untuk menunjang proses komunikasi anak adalah memperbanyak perbendaharaan kata anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kotak pos terhadap perbendaharaan kata anak. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah semua anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang yang berjumlah 48 orang. Sampel yang digunakan peneliti sebanyak 20 orang anak yang terdiri dari dua kelas yang masing-masing berjumlah 10 orang anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan perbendaharaan kata anak pada kelompok eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional kotak pos memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan permainan bisik berantai, yaitu 78,75 kelas eksperimen dan 71,87 kelas kontrol. Dengan begitu permainan tradisional kotak pos terbukti berpengaruh terhadap kemampuan perbendaharaan kata anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang.

Kata kunci: permainan tradisional, kotak pos, perbendaharaan kata

Abstract Language has an important role in conversational activities that have started early. One aspect of language development that must be developed to support the child's communication process is to increase the child's vocabulary. The purpose of this study is to study traditional post box games on children's vocabulary. This research method uses quantitative methods that are made with quasi-experimental. The population of this research is all children in Kartika Kindergarten 1-63 Padang who received 48 people. The sample used by researchers amounted to 20 children consisting of two classes, each of which consisted of 10 children. The results showed that the children's vocabulary abilities in the experimental group using postal traditional games were on average higher than those in the control group using chain whispers, which were 78.75 experimental classes and 71.87 control classes. That way the traditional postbox game proved to be against the ability of vocabulary in Kartika Kindergarten 1-63 Padang.

Keywords: traditional games, mail box, vocabulary

Pendahuluan

Salah satu upaya dalam mengembangkan potensi diri seseorang agar memiliki kekuatan spiritual agama, kecerdasan, kepribadian yang baik, dan keterampilan dalam hidup adalah melalui pendidikan. Pendidikan memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, serta membentuk watak dan kepribadian, oleh sebab itu perlu dilakukan pembinaan sejak dini. Permendikbud No. 137 tentang Standar Nasional PAUD Bab I Pasal 1 butir 10 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Suyadi dan Ulfah (2013:2) usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*), periode yang sangat kritis serta menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Asmani dalam delvita (2012,p.1) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk anak yang berkualitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar. Dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, dibutuhkan adanya perkembangan sikap, perilaku, keterampilan dan kreativitas oleh anak. Maka diupayakan pendidikan yang dapat memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak supaya anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Marleni dan Ridayanti (2018,p.209) menjelaskan bahwa perkembangan pada anak meliputi perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Bahasa memegang peran penting dalam kehidupan manusia dalam kegiatan berkomunikasi. Nurlatifah dkk (2014,p.4) mengatakan bahwa proses pemerolehan bahasa merupakan merupakan salah satu proses yang penting untuk untuk perkembangan kognitif anak, untuk dijadikan modal komunikasi kedepannya. Bahasa merupakan jembatan abgi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, dengan bahasa anak dapat mengungkapkan gagasan atau ide, perasaan, serta menyampaikan pesan dan maksud tertentu kepada orang lain untuk mengendalikan fikiran, sikap dan perbuatan seseorang.

Chaer dalam Nurlatifah dkk (2014,p.4) menjelaskan bahwa tahap perkembangan bahasa terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap perkembangan artikulasi dan tahap perkembangan kata dan kalimat. Tahap perkembangan artikulasi terbagi dalam beberapa tahap yaitu bunyi resonansi, bunyi berdekut, bunyi berleter, bunyi berleter ulang dan bunyi vikabel. Sedangkan dalam tahap perkembangan kata dan kalimat dibagi menjadi tahap satu kata dan kalimat dua kata. Pada anak usia dini perkembangan bahasa meliputi perkembangan menyimak, berbicara, membaca, menulis. Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak mampu bertutur kata. Perkembangan bahasa anak terbagi kedalam dua periode, yaitu periode pre-linguistic (0 – 1 tahun) dan periode linguistik (1–5 tahun). Pada masa prelinguistic anak mengeluarkan suara dan ocehan yang belum bisa dimengerti, sedangkan pada periode linguistik anak mulai berbicara satu atau dua kata yang sudah bisa mengerti.

Anak usia dini, khususnya anak usia 5–6 tahun dapat mengembangkan kemampuan bahasa yang mengagumkan, anak berada pada tahap imitasi (meniru), dimana anak sering mengucapkan atau menirukan sesuatu yang didengarnya, baik berupa bahasa ataupun kosakata. Perkembangan kosakata anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengetahuan, rasa ingin tahu anak, dan interaksi dengan lingkungannya. Melalui hal tersebut anak memperoleh perbendaharaan kata yang digunakan dalam berkomunikasi. Dalam berkomunikasi orang dapat bertukar fikiran dan mengungkapkan perasaan. Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk bahasa, baik verbal maupun nonverbal.

Kosa kata sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa. Andreson & Freebodi dalam Irenaningtyas & Wulan (2004,p.2) Kosakata dapat digunakan sebagai salah satu indikator pengetahuan yang sudah dimiliki anak. Sejalan dengan penjelasan tersebut Shefelbine dalam Irenaningtyas & Wulan menjelaskan bahwa anak yang menguasai sedikit kosakata akan sedikit mengalami kesulitan untuk belajar kata-kata baru, bahkan bukan

hanya kesulitan untuk belajar kata-kata baru tetapi pengetahuan anak terbatas dari kata-kata yang ia ketahui saja. Kemampuan kosakata anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa. Anak akan lebih mudah berkomunikasi apabila ia memiliki perbendaharaan kata yang banyak.

Astuti dkk, (2016,p.4) menjelaskan bahwa pemahaman kosakata dibutuhkan anak usia dini untuk menambah perbendaharaan kosakata yang nantinya akan meningkatkan keterampilan berbahasa. Kosakata sebagai penyalur dalam berkomunikasi yang mana semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin banyak pula ide ataupun gagasan yang dikuasainya yang sanggup diungkapkannya dengan mudah dan lancar dalam komunikasi orang lain. Saat anak berusia usia 5-6 tahun, anak menguasai kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan dan kata pengganti. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosakata waktu, warna, uang, sumpah, dan ucapan populer. Salah satu permasalahan bahasa pada anak yaitu terbatasnya kata-kata yang diketahui anak, pada umumnya kosakata yang diketahui anak terbatas pada kosakata yang pernah ia dengar dari orang sekelilingnya sehingga membuat anak sulit dalam berbahasa. Berbeda dengan anak yang mempunyai banyak perbendaharaan kata, ia tidak akan mengalami kesulitan dalam berbahasa ataupun berkomunikasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, diperoleh informasi bahwa anak memiliki permasalahan dalam kosakata. Terlihat bahwa rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki anak membuat anak kesulitan dalam berkomunikasi. Saat bercakap-cakap anak mengalami kesulitan dalam memberikan respon. Dari pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa masih banyak kosakata umum dan kosakata khusus yang belum dikuasai anak sehingga anak menjadi diam ketika bercakap-cakap maupun tanya jawab dikarenakan terbatasnya kata-kata yang diketahui anak. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengujicobakan permainan tradisional kotak pos yang dapat digunakan untuk memperbanyak perbendaharaan kata anak. Menurut Purnama, Hijriyani, dan Heldanita (2019, p.130), permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa serta unsur-unsur bahasa.

Permainan kotak pos merupakan permainan yang bernilai edukatif dan menyenangkan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam menambah perbendaharaan kata anak, karena dalam permainan kotak pos anak diminta untuk menebak kata yang dari petunjuk yang sudah ada. Permainan tradisional kotak pos dapat melatih anak untuk berfikir sekaligus menggali wawasan sang anak. Permainan kotak pos dimainkan dengan cara berkelompok, tentu saja ini bisa menjadi sarana untuk anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman temannya. Permainan kotak pos ini dimainkan dengan cara dilagukan sehingga akan membuat anak merasa senang. Selain dari pada itu permainan tradisional juga dapat menjaga dan melestarikan kearifan lokal / lokal genius.

Metode

Penelitian ini ialah *quasy experimental* (eksperimen semu). Sugiyono (2014,p.107) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang dipakai untuk mengetahui pengaruh tertentu terhadap hal lain dalam keadaan yang terkontrol. Penelitian ini menggunakan bentuk desain *quashi experimental* (ekperimen semu). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari permainan tradisional kotak pos terhadap perbendaharaan kata anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang dengan membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi pada penelitian ini adalah semua anak di Taman Kanak-kanak kartika 1-63 Padang yang berjumlah 48 orang, dan 20 orang dijadikan sebagai sampel. Martono (2011,p74

menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah yang memenuhi syarat yang berkaitan dengan masalah penelitian atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Sementara itu Sukardi (2014,p.63) menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel secara non probabilitas pada prinsipnya menggunakan pertimbangan tertentu yang digunakan peneliti. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan dasar bertujuan. Tujuan peneliti menggunakan teknik ini adalah untuk mendapatkan hasil yang signifikan penggunaan Permainan Kotak Pos terhadap Perbendaharaan Kata Anak Di Taman Kank-kanak Kartika 1-63 Padang.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang langsung didapat dari data aslinya. Data tersebut adalah data nilai hasil test yang dilakukan peneliti. Hal ini berdasarkan pendapat Arikunto (2006,p.118) bahwa data merupakan hasil pencatatan peneliti baik berupa angka maupun fakta. Sebagai awalan dari penelitian, kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen di berikan pre - test lalu diberikan perlakuan, selanjutnya di berikan post-test untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian. Dengan perbedaan kelas eksperimen menggunakan permainan kotak pos dan kelas control dengan permainan bisik berantai.

Hasil Penelitian dan Analisis

Hasil normalitas pada kelompok eksperimen nilai Lhitung 0,1915 lebih kecil dari Ltabel 0,258 untuk 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh Lhitung 0,2217 lebih kecil dari Ltabel 0,258 untuk 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Untuk mengetahui pemerolehan data homogen atau tidak, maka digunakan uji barlet. Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $df=(2-1)$ diperoleh χ_{tabel}^2 sebesar 3,841 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Harga chi kuadrat (χ_{hitung}^2) < harga chi kuadrat (χ_{tabel}^2) yaitu $0,207 < 3,841$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang "Homogen".

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogeny, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-test. Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = 2, 10092 Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), thitung lebih kecil dari pada ttabel ($0,4480 < 2,100927$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test (kemampuan awal) kemampuan Perbendaharaan kata anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Tahap selanjutnya adalah mencari hasil uji normalitas pada saat post-test, pada kelompok eksperimen nilai Lhitung 0,1915 lebih kecil dari Ltabel 0,258 untuk 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh Lhitung 0,2217 lebih kecil dari Ltabel 0,258 untuk 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Selanjutnya Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $df=(2-1)$ diperoleh χ_{tabel}^2 sebesar 3,841 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Harga chi kuadrat (χ_{hitung}^2) < harga chi kuadrat (χ_{tabel}^2) yaitu $1,449 < 3,841$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang "Homogen".

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogeny, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-test. T tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = 2, 10092 Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata

$\alpha=0,05$ (5%), thitung lebih besar dari pada ttabel ($2,17034 > 2,10092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kemampuan mengenal huruf anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

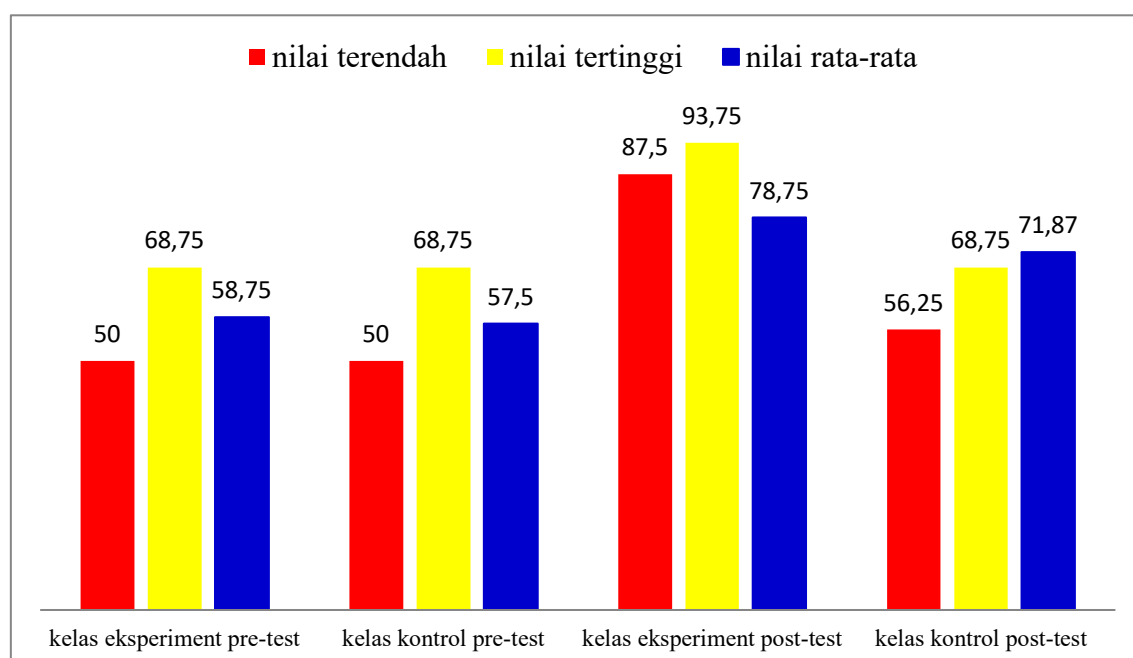
Setelah dilakukan perhitungan nilai pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai pre-test dan nilai post-test, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai post-test dan nilai pre-test anak. Untuk itu lebih lengkapnya dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1: Hasil perbandingan perhitungan nilai pre-test dan nilai post-test

Variabel	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	68,75	68,75	93,75	87,5
Nilai terendah	50	50	68,75	56,25
Median	63,06	56,37	83,25	76,61

Dari tabel di atas terlihat perbandingan nilai pre-test dan nilai post-test. Hasil pre-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal ini terlihat dari nilai anak dan jumlah rata-rata yang dicapai oleh anak serta perbandingan pada post-test kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol terlihat pada nilai serta rata-rata yang di peroleh anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, berikut ini grafik perbandingan nilai pre - test dan post - test kemampuan perbendaharaan kata anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1. Data perbandingan hasil pre-test dan post-test kemampuan perbendaharaan kata anak kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbandingan antara angka pre - test dan angka post - test. Nilai pre-test tertinggi pada kelas eksperimen adalah 69,75, 50 nilai terendah, dan median 63,06. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan oleh kelas kontrol adalah 68,75, 50 nilai

terendah, dan 56,37 rata-rata. Pada saat post-test, di kelas eksperimen angka tertinggi yang berhasil anak dapatkan adalah 93,75, 68,75 angka terendah, dan 83,25 rata-rata. Sementara itu di kelas kontrol mendapatkan nilai tertinggi sebesar 87,5, 56,25 nilai terendah dan 76,61 rata-rata.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test kemampuan perbendaharaan kata anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pre-test diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 58,75. Angka rata-rata kelas kontrol yaitu 57,5. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa thitung sebesar 0,4480 dibandingkan dengan α 0,05 (ttabel, =2.10092) dengan derajat kebebasan dk $(N1-1)+(N2-1)=18$. Dengan demikian thitung < ttabel, yaitu $0,4480 < 2.10092$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-test kemampuan Perbendaharaan kata anak pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Ini berarti kemampuan perbendaharaan kata anak pada tes kemampuan awal (pre-test) sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil akhir (post-test) kemampuan perbendaharaan kata anak setelah diberikan treatment melalui permainan tradisional kotak pos dalam kemampuan perbendaharaan kata anak yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan treatment melalui permainan bisik berantai diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 78,75. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 71,87. Berdasarkan hasil analisis data post-test yang telah dilakukan bahwa thitung sebesar 2,17034 dibandingkan dengan α 0,05 (ttabel = 2,07387) dengan derajat kebebasan dk $(N1-1)+(N2-1)=18$. Dengan demikian thitung > ttabel yaitu $2,17034 > 2,07387$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_0 ditolak.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kotak pos besar pengaruhnya terhadap kemampuan perbendaharaan kata anak. Ternyata setelah anak di berikan treatment atau stimulasi dengan menggunakan permainan tradisional kotak pos, terlihat perubahan yang signifikan terhadap kemampuan Perbendaharaan anak. Kosakata sangat berperan penting dalam berkomunikasi. Seseorang dapat menyampaikan ide, perasaan dan pikirannya dengan menggunakan perbendaharaan kosa kata yang ia punya. Pemberian rangsangan dengan permainan yang tepat tentu berpengaruh baik pada aspek perkembangan atau pada keterampilan yang hendak dikembangkan pada anak. Stimulasi atau ransangan di berikan dengan tujuan untuk memberikan nilai edukatif dan sebagai bekal bagi pengetahuan bagi anak. Dengan penggunaan permainan tradisional kotak pos dapat membuat anak menjadi antusias, aktif, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak lepas dari suasana tertekan, dan tidak terbebani. Selain itu, kemampuan perbendaharaan kata anak akan lebih baik karena anak memperoleh pengetahuan kosakata yang baru melalui sebuah permainan yang dilakukan bersama temannya.

Menurut susanto (2017,p.98) bermain mempunyai peran terhadap perkembangan kognitif anak. Pengetahuan ini diperolehnya secara langsung baik melalui teman ataupun guru. Selain mendengar dan mengucapkan kosakata, dalam permainan ini juga menggunakan gambar untuk mempermudah anak dalam pemerolehan informasi. Gambar tersebut yang nantinya akan anak pilih dan ditempelkan ke papan tulis. Dengan demikian maka kosakata yang didapat anak akan membekas diingatkannya.

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan 4 instrumen yang berdasarkan pada kurikulum pendidikan anak usia dini yang akan di aplikasikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu: 1). Anak mampu menyebutkan kata dari kategori yang ditentukan pada sat bermain; 2). Anak anak mampu mencocokkan gambar dan kata yang diminta saat bermain; 3).Anak mampu melafalkan kata yang diminta pada saat bermain; 4). Anak mampu menggunakan kosakata umum

saat bermain dengan teman-temannya. Pada saat penelitian pre-test di kelas eksperimen dan pre-test di kelas kontrol tidak tampak perbedaan yang signifikan diantara kedua kelas, namun setelah dilakukan treatment pada kelas eksperimen dengan anak dibimbing dalam kemampuan perbendaharaan kata yaitu dengan permainan tradisional kotak pos. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes butan guru sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2014,p266) bahwa instrument yang berupa tes tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian untuk prestasi.

Pada saat peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan tradisional kotak pos pada kelompok eksperimen (kelas B2) di taman kanak-kanak kartika 1-63 , anak-anak terlihat antusias dan semangat dalam kegiatan bermain. Fadhillah (2014,p.25) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan anak yang membuat anak nyaman dan bersemangat. Karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka, jadi anak dapat memperoleh perbendaharaan kata dengan cara yang menyenangkan. Menggunakan permainan tradisional kotak pos, memudahkan anak dalam memperoleh perbendaharaan kata karena anak ikut serta secara langsung dalam kegiatan permainan. Kemampuan bahasa anak berkembang melalui bermain. saat bermain anak menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan fikirannya (thinking aloud). seperti yang dijelaskan Dhieni (2009,p.120) bahwa dengan bahasa seseorang akan lebih mudah untuk menyampaikan pikiran dan mengekspresikan dirinya. Bahasa dapat mengontrol serta perubah perilaku dan tingkah laku seseorang. Madyawati (2016,p.144) mengatakan bahwa “bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan yang berfungsi untuk membantu individu untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan segala aktivitas ataupun kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak tanpa adanya paksaan sehingga membuat anak merasa nyaman dan bersemangat. Bermain dapat membantu perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak.

Untuk menambah pengetahuan anak peneliti berbincang-bincang terlebih dahulu mengenai tema hari itu sambil mengenalkan gambar dan kosakatanya. Hurlock (Pramesiti, 2015:84) mnjelaskan terdapat dua jenis kosakata yang harus dikuasai anak usia 6-13 tahun. Yaitu kosakata umum dan kosa kata khusus. Kosakata umum meliputi kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, dan kata perangkai atau kata ganti orang. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosa kata waktu, warna, uang, makian, kata rahasia dan kata populer. Kosakata benda sebaiknya dikenalkan mulai dari benda-benda yang ada di lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan bermain anak. Nelson (Walker, 2010:446). Menurut Hurlock (Pramesiti, 2015:84) terdapat dua jenis kosakata yang harus dikuasai anak usia 6-13 tahun. Yaitu kosakata umum dan kosa kata khusus. Kosakata umum meliputi kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, dan kata perangkai atau kata ganti orang. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosa kata waktu, warna, uang, makian, kata rahasia dan kata populer. Kosakata benda sebaiknya dikenalkan mulai dari benda-benda yang ada di lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan bermain anak. Nelson (Walker, 2010:446).

Pada kelompok kontrol yang hanya menggunakan permainan bisik berantai. Anak kurang tertarik dan kurang bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena proses pembelajaran yang dilakukan membosankan. Karena bermain merupakan simbolik, diharapkan melalui kegiatan bermain anak mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan. Ketika bermain anak aktif melakukan kegiatan. Anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki, dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa. Maka dari itu diperlukan permainan yang bervariasi, yang menimbulkan semangat dan menambah

pengetahuan anak. Suryana (2013:140) menjelaskan bermain bertujuan untuk memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan permainan yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Oleh sebab itulah bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat bahwa kemampuan perbendaharaan kata anak di taman kanak-kanak Kartika 1-63 meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata anak kelompok eksperimen (kelas B1) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2). Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kotak pos berpengaruh terhadap kemampuan perbendaharaan kata anak di taman kanak-kanak kartika 1-63 padang.

Simpulan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah kemampuan perbendaharaan kata anak pada kelompok eksperimen (kelas B1) yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional kotak pos memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol kelas (B2) yang menggunakan permainan bisik berantai yaitu 78,75 nilai rata-rata kelas eksperimen dan 71,87 nilai rata-rata kelas kontrol.

Pemerolehan uji hipotesis yang di peroleh thitung > ttabel Dengan demikian, pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), thitung lebih besar dari pada ttabel ($2,17034 > 2,10092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kemampuan mengenal huruf anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Dengan begitu, permainan tradisional kotak pos terbukti berpengaruh terhadap kemampuan perbendaharaan kata anak di TK Kartika 1-63 Padang.

Daftar Rujukan

- Aisyah, F. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Grup.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R.P., Rifat, M., Putri, R.O.P.E. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Kartu Huruf Dan Kartu Gambar Terhadap Pemahaman Kosakata Pada Anak Usia Dini di Kelas 0 Besar TK Yosi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4 (1), pp. 1-13. Online: <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/96>.
- Aulia, P. (2016). *Perkembangan 1 Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Azizah, N. dan Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, Vol. 2 (1), pp. 50-57. DOI: <https://doi.org/10.15294/ijeces.v2i2.9241>.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delfita, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir di taman Kanak-Kanak Bina Anapsara Mekar Sari Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 1 (4), pp. 1-10. Online: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1700>.
- Fadhillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.

- Febrisma. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 2 (2), pp. 109-122. Online: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/1150/999>.
- Irenaningtyas, D.A. dan Wulan, R. (2004). Perbedaan Penguasaan Kosakata Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Psikologi*, Vol. 31 (2), pp. 92-102. DOI: 10.22146/jpsi.7061.
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Mandyawati, L. (2006). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Marleni, K.D. dan Ridayanti, P.W. (2018). Pengaruh metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Bicara pada anak usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Budhiyasa Sangsit. *Midwinerslion: Jurnal Kesehatan STIKes Buleleng*, Vol. 3 (2), pp. 208-220. Online: <http://ejournal.stikesbuleleng.ac.id/index.php/Midwinerslion/article/view/17>.
- Martono, N. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada
- Nurbiana, D. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nurlatifah, E. dkk. (2014). Kemampuan Menguasai Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Leuwidaun Kabupaten Garut. *Lokabasa: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah, serta Pengajarannya*. Vol. 5 (2), pp. 143-149. DOI: <http://dx.doi.org/10.17509/jlb.v5i2.15948>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pramesti, D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Kata. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Purnama, S., Hijriyani, Y.S., dan Helderita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta Bumi Aksara.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pranada.
- Suyadi dan Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

