



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 476-489

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Permainan *Arrange Ball Letters* Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru

Elsa Rahmayanti<sup>1✉</sup>, Zulkifli N<sup>2</sup>, Rita Kurnia<sup>3</sup>

Mahasiswa Sarjana Pendidikan Guru PAUD Universitas Riau

Dosen Pendidikan Guru PAUD Universitas Riau

Email: [elsa.rahmayanti6426@student.unri.ac.id](mailto:elsa.rahmayanti6426@student.unri.ac.id)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Permainan *arrange ball letters* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *arrange ball letters* di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain rancangan *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah 20 anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru, sampel yang digunakan adalah keseluruhan anak yaitu 20 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penguasaan kosakata anak sebelum diberi perlakuan dengan persentase 35,31% kemudian diberikan perlakuan terhadap kelas meningkat dengan persentase 79,06%. Berdasarkan hasil uji t diketahui terdapat pengaruh permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru.

Kata Kunci : *Permainan arrange ball letters, penguasaan kosakata anak*

## Abstract

The arrange ball letters game influences the vocabulary mastery of children aged 5-6 years. This study aims to determine the vocabulary mastery of children aged 5-6 years before and after being treated with the arrange ball letters game at Pembina 1 State Kindergarten in Pekanbaru. This type of research is a quantitative experiment with a one group pretest-posttest design. The study population was 20 children aged 5-6 years at Pembina 1 Pekanbaru Kindergarten, the sample used was all children, namely 20 children. The data analysis technique used is the t test. Based on the results of the research that has been done, the researchers concluded that the children's vocabulary mastery before being given treatment with a percentage of 35.31% and then being given treatment in the class increased with a percentage of 79.06%.

*Keywords: Arrange ball letters game, children's vocabulary mastery*

## PENDAHULUAN

Tahapan kegiatan bermain terbagi menjadi empat, salah satunya permainan simbolik. Pada masa permainan simbolik (2-7 tahun) ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Anak sering hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus (Kurnia, 2021).

Sehubungan dengan hal tersebut, perkembangan bahasa anak perlu diberikan rangsangan agar tumbuh dengan seimbang, khususnya pada penguasaan kosakata. Kosakata berperan penting dalam pengembangan bahasa. Pada saat memasuki usia taman kanak-kanak, anak telah memiliki kosakata sekitar 3000 kata (Hurlock dalam Rahmawati, 2013).

Kosakata tersebut akan terus-menerus bertambah seiring bertambahnya usia anak, namun perbedaan seseorang mempengaruhi jumlah perolehan kosakata itu sendiri. Perbedaan kecerdasan, pengaruh lingkungan, kesempatan belajar, dan motivasi belajar menyebabkan perbedaan ukuran kosakata yang dimiliki anak akan berbeda.

Firdaus & Muryanti 2020 (dalam Buadanani & Suryana, 2021), (Zahro & Dkk, 2020), (Amini & Suyadi, 2020) Kosakata merupakan sebuah komponen dalam bahasa yang terkait pemakaian kata pada saat seseorang berbahasa. Upaya meningkatkan perkembangan bahasa pada anak, dapat direalisasikan dengan melatih anak dalam mengembangkan kosakata yang dapat dimulai dari kosa kata yang ada dan dekat di sekitar lingkungan anak.

Ada dua jenis kosakata yang harus dikuasai oleh anak, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata perangkai atau kata ganti orang. Sedangkan kosakata khusus meliputi

kosakata waktu, warna, uang, kosakata rahasia, kosakata populer, dan kosakata makanan, Hurlock 2009 (dalam Pramesti, 2015).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak usia dini di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru kelompok usia 5-6 tahun, terdapat permasalahan pada penguasaan kosakata yaitu dengan gejala-gejala seperti berikut : 1) Beberapa anak masih ada yang belum bisa merangkai huruf sampai terbentuk sebuah kata, contohnya pada saat anak belajar menulis di buku tema masih ada beberapa anak yang belum tahu huruf *alphabet* sehingga anak tersebut tidak bisa menulis sesuai perintah yang ada di buku tersebut. 2) Anak berbicara hanya beberapa kata, contohnya pada saat anak di ajak berbicara anak lebih banyak diam sambil berpikir kemudian berbicara lancar kembali dan berpikir lagi untuk berbicara. 3) Beberapa anak tidak bisa menyebutkan huruf yang ada di kertas (misalnya menyebutkan nama-nama hari), contohnya masih ada beberapa anak yang tidak bisa menyebutkan huruf yang ada di dalam nama hari tersebut biasanya anak hanya mengikuti apa saja huruf yang teman-temannya sebutkan.

Penguasaan kosakata bisa dikembangkan pada anak dari aktivitas bermainnya. Diantaranya yaitu melalui permainan *arrange ball letters*. Permainan ini sama halnya dengan permainan susun huruf balok, yang membedakannya adalah alat atau media yang digunakannya. Permainan *arrange ball letters ini* terbuat dari bola dan dibagian depan bola terdapat huruf-huruf *alphabet*, yang dimainkan dengan cara mendengarkan perintah, dan menyusun bola huruf tersebut sampai terbentuk sebuah kata. Permainan ini dimainkan dengan cara bergantian. Kelebihan permainan *arrange ball letters* yaitu, bahan yang digunakan memperhatikan keamanan anak, serta terbuat dari bahan-bahan yang ringan sehingga aman bagi anak. Permainan ini di desain dengan semenarik mungkin sehingga dapat menumbuhkan minat anak. Permainan *arrange ball letters* ini dapat mengasah pikiran, terkaan anak dalam mengenal huruf dan dapat mengembangkan kosakata sehingga ketika anak bermain *arrange ball letters* ini anak dapat menguasai kosakata.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimen dengan rancangan desain *one group pretest-posttest design* peneliti memberikan pretest atau tes awal kepada objek yang diteliti untuk mengetahui penguasaan kosakata anak. Posttest juga diberikan diakhir penelitian untuk mengetahui hasil setelah itu akan dianalisis untuk mengambil kesimpulan.

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui Pengaruh Permainan Arrange Ball Letters Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Yang menjadi populasi penelitian ini ialah anak yang memiliki usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru sebanyak 20 anak. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2016) merupakan langkah yang paling utama di dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian itu sendiri adalah mendapatkan data. Maka peneliti tidak akan mendapatkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui yaitu pengaruh permainan arrange ball letters terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru, menggunakan teknik pengumpulan data dan observasi sebagai instrumen.

Indikator capaian penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun menurut (Ludyanti & Ishariani, 2019) terdapat 4 aspek penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu antara lain : 1) Menggunakan 6-8 Kata, 2) Menyebutkan 4 warna atau lebih, 3) dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya, 4) mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru sebelum Permainan Arrange Ball Letters (pretest)

Penelitian melakukan perlakuan terhadap penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru menggunakan teknik observasi dengan 4 indikator dan 1 aspek yang dikembangkan diberikan kepada 20 orang anak. Berdasarkan hasil data *pretest* dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan Permainan *arrange ball letters* dapat dilihat dari tabel sebagai berikut ini :

Tabel 1 Gambaran Umum Penguasaan Kosakata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru Sebelum Perlakuan Permainan *Arrange Ball Letters* (*pretest*).

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menggunakan 6-8 kata	80	29	36,25	MB
2	Menyebutkan 4 warna atau lebih	80	28	35,00	MB
3	Dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya.	80	25	31,25	MB
4	Mengetahui waktu setiap hari, minggu, dan bulan	80	31	38,75	MB

	Jumlah	320	113		
	Persentase			35,31	
	Kategori				MB

Berdasarkan tabel di atas diketahui penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan perolehan skor 113 dengan persentase 35,31% dari yang diharapkan. Selanjutnya, diketahui indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator 4 yaitu anak mengetahui waktu setiap hari, minggu, dan bulan dengan perolehan skor masing-masing 31 atau 38,75% berada pada kategori mulai berkembang (MB). Indikator dengan perolehan nilai terendah terdapat pada indikator 3 yaitu anak dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya dengan skor 25 atau 31,25% berada pada kategori mulai berkembang (MB). Namun, perbedaan skor tertinggi dan terendah tidak signifikan karena masih berada pada kategori yang sama yaitu mulai berkembang (MB).

Untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata pada anak sebelum diberikan perlakuan permainan *arrange ball letters* maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2 Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru Sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76-100%	0	0.00%
2	BSH	51-75%	0	0.00%
3	MB	26-50%	17	85%
4	BB	0-25%	3	15%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum memainkan permainan *arrange ball letters* diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 0%, rata-rata anak berada pada penguasaan kosakata mulai berkembang (MB) dengan perolehan 17 anak atau 85% dari yang diharapkan. Sisanya berada pada kategori belum berkembang (BB) dengan perolehan 3 orang anak atau 15% dari yang diharapkan.

Gambaran Umum Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru setelah diberikan Permainan *Arrange Ball Letters* (*Posttest*)

Penelitian selanjutnya dengan diberikan perlakuan dengan Permainan *arrange ball letters*. Pada penelitian kali ini peneliti memberikan perlakuan pada tanggal 27, 28, 31 Juli, 1 Agustus 2023. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *posttest* pada tanggal 2 Agustus

2023 untuk dapat mengetahui gambaran penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun setelah diberikannya perlakuan yakni permainan *arrange ball letters* maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3 Gambaran umum Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan Permainan *Arrange Ball Letters (posttest)*

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menggunakan 6-8 kata	80	64	80,00	BSB
2	Menyebutkan 4 warna atau lebih	80	63	78,75	BSB
3	Dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya.	80	59	73,75	BSB
4	Mengetahui waktu setiap hari, minggu, dan bulan	80	67	83,75	BSB
	Jumlah	320	253		
	Persentase			79,06	
	Kategori				BSB

Berdasarkan tabel di atas diketahui penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan skor 253 atau 79,06% dari yang diharapkan. Selanjutnya diketahui indikator dengan perolehan nilai tertinggi terdapat pada indikator 4 yaitu anak dapat mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan dengan perolehan skor 67 atau 83,75% berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Indikator dengan perolehan nilai terendah terdapat pada indikator 3 yaitu anak dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya dengan skor 59 atau 73,75% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Namun perbedaan skor tertinggi dan terendah tidak signifikan karena masih berada pada kategori yang sama berkembang sangat baik (BSB).

Untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan perlakuan permainan *arrange ball letters* maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru (*posttest*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76-100%	11	55,00%
2	BSH	51-75%	9	45,00%
3	MB	26-50%	0	0%
4	BB	0-25%	0	0%
Jumlah			20	
Persentase				100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sesudah memainkan permainan *arrange ball letters* diperoleh data anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan 11 anak atau 55,00%, anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik. Anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan perolehan 9 anak atau 45,00% dari yang diharapkan.

#### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode t-test untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta melihat seberapa besar pengaruh permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun. Data dikatakan mengalami peningkatan jika  $Sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

Tabel 5. Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
<i>Pair</i>					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
1	<i>Pretest – Posttest</i>	-7.00000	.72548	.16222	-7.33953	-6.66047	-43.151	19	.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar 43.151 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t hitung 43,151 karena nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS* ver 23. Dapat dilihat dari perbandingan hasil thitung dengan nilai ttabel hasil dari perhitungan uji t terlihat bahwa hasil hitung 43,151 lebih besar dari ttabel = 2,093 dengan dk sebagai berikut :

$$\begin{aligned}DK &= (n-1) \\ &= (20-1) \\ &= 19\end{aligned}$$

Dengan dk 19 dapat dilihat harga thitung = 43,151 lebih besar dari ttabel = 2,093. Dengan demikian  $H_0$  = ditolak dan  $H_a$  = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *arrange ball letters* sebelum dan sesudah terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan *Arrange Ball Letters* terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Berdasarkan rumus di atas bahwa pengaruh yang diberikan dengan permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru adalah sebesar 67,63%.

Pembahasan

Penguasaan Kosakata pada anak usia 5-6 Tahun Sebelum Perlakuan (Pretest)

Penguasaan kosakata anak sebelum melakukan permainan *arrange ball letters* ditemukan bahwa beberapa anak belum mampu menguasai kosakata. Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil pada sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum melakukan permainan *arrange ball letters* di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru dengan skor 113 dengan rata-rata 5,65 dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 4 yaitu dengan skor mengetahui waktu setiap hari, minggu, dan bulan skor akhir 31 atau 38,75% dari yang diharapkan berada pada kriteria mulai berkembang (MB) skor akhir terendah terdapat pada indikator 3 yaitu dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya dengan skor 25 atau 31,25% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

Dengan demikian dapat dilihat secara individu dapat diketahui penguasaan kosakata anak sebelum diberi perlakuan permainan *arrange ball letters* tidak ada yang berada pada berkembang sangat baik (BSB) dan mulai berkembang sebanyak 17 anak dengan persentase 85% dari yang diharapkan. Dan kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 3 anak dengan persentase 15%.

Setelah dilakukan *pretest* pada indikator menyebutkan 6-8 kata diperoleh skor 29 dengan persentase 36,25% pada kategori mulai berkembang (MB) hal ini dapat dilihat

dengan anak mulai mampu menyebutkan 6-8 kata dengan menulis kata tersebut sesuai gambar yang ada di lembar kerja anak. Selanjutnya pada indikator menyebutkan 4 warna atau lebih diperoleh skor 28 dengan persentase 35,00% pada kategori mulai berkembang (MB) artinya anak mulai mampu menyebutkan warna dan mencocokkan warna sesuai dengan benda yang ada di lembar kerja anak.

Selanjutnya indikator dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya diperoleh skor 25 dengan persentase 31,25% pada kategori mulai berkembang (MB) artinya anak mulai mampu menyebutkan dengan banyak komentar dari bagian-bagian mobil ataupun bunga yang ditunjukkan langsung oleh peneliti kepada anak kemudian di nilai melalui observasi. Kemudian indikator mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan diperoleh skor 31 dengan persentase 38,75% pada kategori mulai berkembang (MB) artinya anak mulai mampu menyebutkan nama-nama hari, dan bulan pada saat anak *morning time* dan *recalling* sebelum pulang. Hal ini dilakukan pada saat anak mengerjakan lembar kerja anak dengan menulis huruf sesuai dengan nama-nama hari dan mencari huruf yang hilang pada LKA nama bulan.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Muspawi *et al.*, (2020) hasil menunjukkan bahwa penguasaan kosakata anak sebelum adanya tindakan masih belum berkembang dengan baik. Selain itu, penelitian dari Buadanani & Suryana, (2021) menunjukkan bahwa pada saat pra tindakan masuk pada kategori belum berkembang (BB). Kemudian, penelitian oleh Widiyaningsih, (2017) menunjukkan penguasaan kosakata benda, kata kerja, dan kata sifat anak sebagian besar pada kriteria belum berkembang(BB).

Berdasarkan data di atas artinya penguasaan kosakata anak pada saat di *pretest* harus dikembangkan lagi. Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, peneliti mengamati penguasaan kosakata masih sangat rendah. Anak masih ada yang belum bisa menggunakan 6-8 kata dalam hal berbicara menulis maupun membaca, anak belum dapat menyebutkan 4 warna atau lebih, anak belum dapat menyebutkan bagian pada gambar yang ditunjukkan, dan anak belum mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada *pretest* artinya penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru masih kurang atau belum baik, maka dari itu perlu dilakukan peningkatan terhadap penguasaan kosakata anak melalui permainan *arrange ball letters*. Adapun perlakuan yang diberikan dalam pelaksanaan dengan permainan *arrange ball letters* yaitu : 1) Melakukan permainan *arrange ball letters* dengan mengenalkan nama-nama hari, bulan, 2) Melakukan permainan *arrange ball letters* dengan mengenalkan bagian-bagian dari bunga dan mobil, 3) Melakukan permainan *arrange ball letters* dengan mengenalkan warna.

Penguasaan Kosakata pada Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Perlakuan (Posttest)

Setelah diberikan perlakuan melalui permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru, anak sangat aktif, senang dan bersemangat mengikuti permainan *arrange ball letters*. Antusias dan rasa ingin tahu anak memberikan anak untuk mencoba permainan yang dimainkan. Anak bergantian secara berurutan untuk memainkan permainan *arrange ball letters*.

Setelah dilakukan *posttest* pada indikator menyebutkan 6-8 kata diperoleh skor 64 dengan persentase 80% pada kategori berkembang sangat baik (BSB) hal ini dapat dilihat dengan anak sudah mampu menyebutkan 6-8 kata dengan menulis kata tersebut sesuai gambar yang ada di lembar kerja anak. Selanjutnya pada indikator menyebutkan 4 warna atau lebih diperoleh skor 63 dengan persentase 78,75% pada kategori berkembang sangat baik (BSB) artinya anak sudah mampu menyebutkan warna dan mencocokkan warna sesuai dengan benda yang ada di lembar kerja anak.

Selanjutnya indikator dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya diperoleh skor 59 dengan persentase 73,75% pada kategori berkembang sangat baik (BSB) artinya anak sudah mampu menyebutkan dengan banyak komentar dari bagian-bagian mobil ataupun bunga yang ditunjukkan langsung oleh peneliti kepada anak kemudian di nilai melalui observasi. Kemudian indikator mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan diperoleh skor 67 dengan persentase 83,75% pada kategori berkembang sangat baik (BSB) artinya anak sudah mampu menyebutkan nama-nama hari, dan bulan pada saat anak *morning time* dan *recalling* sebelum pulang. Hal ini dilakukan pada saat anak mengerjakan lembar kerja anak dengan menulis huruf sesuai dengan nama-nama hari dan mencari huruf yang hilang pada LKA nama bulan.

Berdasarkan penelitian oleh Ilhami *et al.*, (2019) menunjukkan hasil peningkatan pemberdaharaan kosakata anak bahwa produk permainan kuda bisik mampu meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya penelitian oleh Lestari *et al.*, (2022) hasil penelitiannya menunjukkan media kotak huruf layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak. Selanjutnya, Widiyaningsih, (2017) menunjukkan hasil penguasaan kosakata anak mengalami peningkatan dengan menggunakan media gambar seri.

Peningkatan yang terjadi disebabkan permainan *arrange ball letters* yang diberikan dengan bentuk serta tampilan yang menarik, terdapat bola-bola huruf berwarna-warni dan kotak bola huruf kotak bola sekat dengan berbagai gambar yang ada di kotak sehingga

anak sangat antusias ingin mememinkan permainan *arrange ball letters*. Selanjutnya dengan permainan *arrange ball letters* ini anak diberikan pengalaman langsung agar nantinya lebih mudah memahami dan mengerti pada saat anak menyusun huruf untuk membentuk satu buah kosakata.

Pada permainan *arrange ball letters* ini, anak yang sebelumnya memiliki penguasaan kosakata yang tergolong belum berkembang, seperti anak yang belum mampu merangkai huruf sampai terbentuk satu buah kosakata atau anak berbicara hanya beberapa kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak melalui permainan *arrange ball letters*. Hal ini dikarenakan permainan *arrange ball letters* benar dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru.

Data anak yang didapat dari setiap individu pada penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru, setelah diberikan permainan *arrange ball letters* berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 orang dengan persentase 55,00%, anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 orang dengan persentase 45,00%, anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang dengan persentase 0%.

Gambaran umum penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru setelah diberikan permainan *arrange ball letters* yang disenangi dan disukai oleh anak dengan melakukan kegiatan bersama-sama akan membuat anak lebih bersemangat dalam mengikutinya. Peningkatan tersebut terjadi setelah diberikan permainan *arrange ball letters* sehingga anak senang melakukan kegiatan tersebut. Tidak hanya itu, permainan *arrange ball letters* memberikan kesempatan pada anak dapat secara langsung memainkan permainan tersebut dengan cara bermain sambil belajar.

Penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan *permainan arrange ball letters*. Setelah dilakukan uji statistik perbandingan antara sebelum perlakuan (*pretest*) dengan setelah perlakuan (*posttest*).

Berdasarkan penelitian oleh Widiyaningsih, (2017) Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Anak Kelompok B. Terbukti dengan hasil penguasaan kosakata anak mengalami peningkatan setelah pemberian tindakan yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata penguasaan kosakata anak pada pratindakan sebesar 26,7%, meningkat menjadi 60% pada tindakan Siklus I, dan mencapai 86,7% pada tindakan Siklus II.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mana hasil penelitian (*posttest*) dari permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6

Tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru , berpengaruh 67,63% dan 32,37% dipengaruhi oleh faktor lain salah satunya yaitu kurangnya dukungan dari pihak keluarga, kurangnya ketertarikan anak pada permainan yang dimainkan di dalam kelas. Berdasarkan penelitian di atas mengidentifikasi bahwa permainan *arrange ball letters* dapat digunakan terhadap penguasaan kosakata pada anak, karena dari permainan *arrange ball letters* ini anak bisa belajar cara menyusun huruf hingga terbentuk satu buah kata.

Permainan *arrange ball letters* dalam kegiatan secara langsung memberikan pengalaman sehingga anak bersemangat untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *arrange ball letters* dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Sehingga hasil yang diperoleh oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh faktor kesehatan, faktor intelegensi, faktor sosial ekonomi, faktor jenis kelamin dan hubungan kerja, faktor lingkungan sekitar, faktor masukan. Namun masih banyak faktor yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak, dan diharapkan semua yang mempengaruhi penguasaan kosakata anak dapat ditingkatkan tujuan secara maksimal dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui harga thitung = 43,151 lebih besar dari ttabel = 2,093. Dengan demikian  $H_0$  = ditolak dan  $H_a$  = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *arrange ball letters* sebelum dan sesudah terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan Arrange Ball Letters terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan dengan permainan *arrange ball letters* terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru adalah sebesar 67,63%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muspawi et al., 2020), (Ilhami et al., 2019), (Buadanani & Suryana, 2021), (Lestari et al., 2022), (Widiyaningsih, 2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa penguasaan kosakata anak berada pada kategori mulai berkembang. Artinya, dalam menggunakan 6-8 kata, menyebutkan 4 warna atau lebih, dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya, mengetahui waktu setiap hari, minggu, dan bulan, secara langsung

- permainan *arrange ball letters* pada penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun masih dalam tahap mulai berkembang (MB).
2. Berdasarkan hasil *posttest* diketahui bahwa penguasaan kosakata anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Artinya, dalam menggunakan 6-8 kata, menyebutkan 4 warna atau lebih, dapat menggambarkan dengan banyak komentar serta menyebutkan bagiannya, mengetahui waktu setiap hari, minggu dan bulan, secara langsung melakukan permainan *arrange ball letters* pada penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sudah berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa permainan *arrange ball letters* digunakan untuk mendukung penguasaan kosakata anak.
  3. Dari hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru. Dengan permainan *arrange ball letters* memperoleh pengaruh sebesar 67,63% dan 32,37% yang dipengaruhi oleh faktor kesehatan, faktor daya ingat, faktor sosial ekonomi, faktor jenis kelamin dan hubungan keluarga, faktor lingkungan sekitar dan faktor masukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067–2077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.19866>
- Kurnia, R. (2021). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Arjunas & D. Chairilisyah (eds.)). Taman Karya.
- Lestari, D., Kurnia, R., & Zulkifli. (2022). Pengembangan media kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3066–3076. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3349%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3349/2851>
- Ludyanti, L. ., & Ishariani, L. (2019). *PARENTS COACHING DAN PERILAKU KURANG GERAK (SEDENTARY BEHAVIOR) PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>
- Pramesti, U. D. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI TEKA-TEKI SILANG (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Rahmawati, N. (2013). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Putera Harapan Surabaya. *PAUD Teratai*, 3(1).
- Widiyaningsih. (2017a). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Anak Kelompok B. *Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta*, 589–599. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Widiyaningsih. (2017b). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SERI ANAK KELOMPOK B. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., *Mi*, 5–24.
- Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>