

Pengaruh Permainan Bowling Huruf terhadap Kemampuan Mengenai Kata pada Anak Usia Dini

Shinta Nadirahsyahla^{1✉}, Taty Fauzi², Dessi Andriani³

¹ Universitas PGRI Palembang: email: shintasyahla@gmail.com

² Universitas PGRI Palembang: email: taty.fauzy@yahoo.co.id

³ Universitas PGRI Palembang: email: dessiandriani@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8922](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8922)

Received 30 December 2021, Accepted 2 April 2022, Published 30 September 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenai kata pada anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis Pra-Eksperimental dengan memberikan treatment berupa metode permainan bowling huruf pada siswa, kemudian membandingkan kemampuan mengenai kata pada anak sebelum dan sesudah diberi permainan bowling huruf. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan anak kelas B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian melalui lembar observasi checklist. Adapun metode dalam menganalisis data penelitian yaitu dengan uji-t. Hasil penelitian berdasarkan perhitungan uji-t di dapat nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ atau $1,26 < 2,33$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenai kata pada anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah. Dapat disarankan bahwa permainan bowling huruf hendaknya digunakan dalam pembelajaran mengenai kata untuk kelas yang lain.

Kata Kunci : Permainan Bowling, Kemampuan Mengenai Kata, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the effect of the letter bowling game on the ability to recognize words in group B children at the Fathiyyah Integrated Islamic PAUD. This type of research is a Pre-Experimental type of experimental research by providing treatment in the form of a letter bowling game method to students, then comparing the ability to recognize words in children before and after being given a letter bowling game. The sample used in this study was the total number of B grade children in the Fathiyyah Integrated Islamic PAUD. The method used in collecting research data is through a checklist observation sheet. The method in analyzing research data is the t-test. The results of the study based on the t-test calculation found that the value of $f_{count} < f_{table}$ or $1.26 < 2.33$ means H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is an effect of the letter bowling game on the ability to recognize words in group B children at the Fathiyyah Integrated Islamic PAUD. It can be suggested that the letter bowling game should be used in word recognition lessons for other classes.

Keywords: Bowling Game, Word Recognition Skills, Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa-masa kegiatan yang dilakukan sepenuhnya dalam sehari-hari dengan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat mengandung unsur pendidikan. Bermain memberikan stimulasi tumbuh kembang anak dengan optimal. Anak usia dini membutuhkan permainan yang menyenangkan, menarik, dan tidak cepat membuat bosan sekaligus permainan itu bisa membuat anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan bahasa anak tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan pikirannya. Ungkapan bahasa anak dapat dilihat dari berbagai macam bentuk, misalnya bercerita, bergerak, bertanya, menari, menyanyi dan mengungkapkan pikiran dalam bentuk gambar. Jadi perkembangan bahasa dan pikiran anak terdapat keterkaitan ketika anak mengungkapkan perasaan.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia untuk berkomunikasi. Manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari 5 aspek mengungkapkan bahasa yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak dini. (Otto, 2015) mengemukakan bahwa melalui bahasa anak bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, karena dengan bahasa akan mendapatkan pengetahuan yang baru, anak harus diajarkan dengan baik dalam berbahasa.

Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara. Apabila anak mampu mengenal aksara maka dalam kata, ia akan mampu untuk membaca. Karena anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari kosakata. Mengetahui kata juga termasuk dalam salah satu kemampuan perkembangan bahasa dalam berpikir simbolik.

Menurut Permata, (Aprilinda Diah Permata, 2018), dalam penelitian yang berjudul “Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengetahui Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk”. Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B. Penggunaan modifikasi permainan *bowling* yang digunakan dalam pengenalan kata dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Materi yang digunakan pada saat present dan posttest serta perlakuan adalah menyusun huruf-huruf menjadi kata, menghubungkan kata yang memiliki arti, menyebutkan kata yang memiliki arti. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan z hitung adalah $(-6,005)$ dan z tabel $(-1,96)$ dengan taraf signifikan 5% $(0,05)$. Dimana z hitung $> z$ tabel yaitu $(-6,005) < (-1,96)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan (Nova, 2012), dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam”. Melalui permainan *bowling* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas, dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus 1 kemampuan anak belum mencapai persentase tingkat keberhasilan. Pada siklus II, kemampuan anak mencapai

kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media permainan bowling.

Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kata perlu ditingkatkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bagi anak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan bowling huruf dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal kata diharapkan dapat meningkat. Permainan *bowling* huruf diharapkan efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah permainan *bowling* huruf belum diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata.

Oleh karena itu, Penelitian ini menerapkan permainan *bowling* huruf sebagai media yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal kata, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal kata dan bentuknya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah, peneliti tertarik untuk menggunakan langsung pemanfaatan permainan bowling huruf sebagai salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia dini dan diduga dapat memperbaiki kondisi pembelajaran di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian serta permasalahan rendahnya kemampuan mengenal kata pada PAUD Islam Terpadu Fathiyyah dengan judul “ Pengaruh Permainan Bowling Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Kelompok B Di PAUD Islam Terpadu “. Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia anak usia dini, khususnya dalam perkembangan bahasa yang berkaitan dengan kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah. Manfaat secara praktis yaitu: (1) Bagi Anak, menambah pengetahuan anak melalui permainan bowling huruf yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata. (2) Bagi Guru, untuk menambah pengetahuan, keterampilan atau kegiatan guru dalam menggunakan metode dan alat pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak. (3) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai perkembangan anak yang optimal.

Kemampuan mengenal kata (Permatasari et al., 2014) merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara. Apabila anak mampu mengenal aksara maka dalam kata, ia akan mampu untuk membaca. Karena anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari kosakata. Mengenal kata juga termaksud dalam salah satu kemampuan perkembangan bahasa dalam berpikir simbolik. Menurut Morisson (Fadillah, 2016) Mengenal kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat. Anak belajar mengenal kosakata melalui apa yang didengar dan apa yang di ala mi anak sendiri. Salah satu mempelajari kosakata pada anak adalah dengan cara mengatakan nama benda-benda dalam permainan.

Selanjutnya Suyadi (Sulaiman, 2018) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal kata merupakan stimulasi perkembangan bahasa selain membaca dan menulis, pengenalan kata pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan pengenalan kata dan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Dari uraian tersebut pengertian dari kemampuan mengenal kata pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Kosakata pada penelitian ini difokuskan pada kosakata benda, kata kerja, kata sifat, berikut pengertian masing-masing kosakata menurut (Mulyani, 2018): Kata Benda adalah kata yang mengacu pada manusia, binatang, benda, konsep atau pengertian, untuk anak mayoritas prasekolah mengetahui nama berbagai benda yang ada disekitarnya. Benda-benda yang diketahui oleh anak pada umumnya bersifat konkret atau nyata. Seperti: gambar, ibu, ayah, adik, buku, kucing, apel, mobil, kursi, pintu dan lain-lain. Kata Kerja yang dikuasai anak prasekolah berhubungan dengan aktifitas atau tindakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak. Kosakata tersebut diantaranya adalah bangun, baca, mandi, makan, pulang, kerja, beli, lari dan lain-lain. Kata Sifat yaitu kata yang menyatakan sifat atau keadaan suatu benda. Kata sifat dapat dikenalkan pada anak seperti: cantik, sakit, nakal, lupa, pintar, takut, baik dan lain-lain.

Menurut pendapat (Rahayu, 2018) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak dari usia 5-6 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut, yaitu lebih dari 2.500 kosakata sudah dapat diucapkan, Kosakata yang sudah dapat diucapkan anak meliputi: rasa, bau, keindahan, warna, ukuran, suhu, perbedaan, bentuk, kecepatan, jarak, perbandingan dan permukaan (kasar/halus), dapat menjadi pendengar yang baik, dalam suatu percakapan anak telah mau berpartisipasi yang ditandai dengan kemampuan anak mendengarkan orang lain ketika berbicara dan dapat merespon atau menanggapi pembicaraan tersebut, percakapan yang dilakukan mengungkapkan pendapatnya apa yang dilakukan oleh dirinya dan juga orang lain serta dapat melakukan menulis, membaca, mengekspresikan diri dan berpuisi.

Kemampuan komunikatif anak-anak meliputi bahasa reseptif dan ekspresif. Bahasa reseptif merujuk kepada pemahaman anak mengenai kata-kata (simbol lisan) ketika kata tertentu digunakan, anak mengetahui kata itu merujuk ke apa atau menunjukkan apa. Bahasa ekspresif berkembang selama interaksi sosial dan ketika mekanisme ajaran mulai matang dan mulai bisa memegang kontrol dalam memproduksi bunyi-bunyi ujaran.

Menurut Pendapat Owens (2015:3), menyatakan bahwa perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif sangat berkaitan erat. Meskipun para ahli linguistik dan pendidik perkembangan anak setuju bahwa bahasa reseptif mulai berkembang sebelum bahasa ekspresif, ada sedikit kesepakatan mengenai beberapa lama perkembangan bahasa ekspresif ketinggalan di belakang perkembangan bahasa reseptif. Hubungan antara perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif tampaknya termasuk dinamis, dipengaruhi oleh tingkat perkembangan anak secara spesifik dan aspek-aspek pengetahuan bahasa.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat mengandung unsur pendidikan. Bermain memberikan stimulasi tumbuh kembang anak dengan optimal. Anak usia dini

mebutuhkan permainan yang menyenangkan, menarik, dan tidak cepat membuat bosan sekaligus permainan itu bisa membuat anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Santrock (Fadillah, 2016) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Dalam perspektif yang berbeda (Fadillah, 2017) menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan menggunakan sarana apa dalam melakukan kegiatan bermain.

Selanjutnya, (Permata et al., 2019) mengungkapkan bahwa "permainan adalah aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang tertentu dengan cara menggembarakan seseorang". Maksudnya, kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir dan berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, maupun mengembangkan imajinasi anak dan dapat membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan.

Permainan bowling merupakan permainan tua yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Permainan ini adalah salah satu jenis permainan bola besar yang dilakukan dengan menggelindingkan bola hingga menjatuhkan pin atau sasaran dengan menggunakan tangan. Menurut (Permata et al., 2019) menyatakan bahwa bowling adalah salah satu olahraga tua karena sudah dikenal sekitar tujuh ribu tahun yang lalu dengan bukti ditemukannya lukisan didalam kuburan tua Mesir kuno. Selain itu, bowling juga sudah ada pada zaman Romawi, Phuncia, Kasthago, tetapi belum ada bukti yang tersedia.

Dalam perspektif yang berbeda (Sari, 2014) menyatakan bahwa permainan bowling pada dasarnya merupakan olahraga yang biasa dilakukan oleh olahragawan. Permainan bowling merupakan suatu jenis olahraga yang mengelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan kearah 10 pin. Bola dilemparkan kearah pin yang telah disusun dan menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Selanjutnya, (Novianty, 2017) dalam bukunya yang berjudul 50 Games For Fun Learning and Teaching yaitu "permainan bowling adalah permainan yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerakan, konsentrasi, dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan kaleng/botol. Permainan bowling huruf pada dasarnya merupakan olahraga yang biasa dilakukan oleh olahragawan. Permainan bowling huruf adalah salah satu olahraga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan anak usia dini yang sederhana dan menyenangkan menggunakan pin bowling dan bola untuk menjatuhkan pin bowling.

Huruf merupakan susunan abjad yang terdiri dari a-z. Dalam kamus besar bahas indonesia, huruf abjad adalah tandaaksara dalam tata tulis yang melambangkan bunyi bahasa. Menurut pendapat (Sari, 2014) pengertian huruf adalah bentuk visual yang disembunyikan sebagai kebutuhan komunikasi. Selanjutnya, (Huliyah, 2016) menyatakan bahwa huruf abjad adalah lambang dari suatu bunyi yang diproduksi oleh manusia. Menurut pendapat (Pinatih, 2015) huruf abjad merupakan tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian huruf adalah susunan abjad yang terdiri dari a-z yang melambangkan dari suatu bunyi yang diproduksi oleh manusia. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *bowling* huruf adalah salah satu olahraga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan anak usia dini yang sederhana dan menyenangkan menggunakan pin *bowling* huruf (a-z) dan bola untuk menjatuhkan pin *bowling*.

Dalam sebuah permainan tertentu terdapat sebuah aturan dan langkah-langkah yang harus ditempuh oleh para pemain, termaksud pada permainan bowling. (Sari, 2014) menyebutkan langkah-langkah permainan bowling yang harus ditempuh oleh pemain yaitu sebagai berikut: (1) Bowling merupakan permainan yang berasal dari Amerika yang terdiri dari 0 frame. Tujuannya adalah untuk menjatuhkan semua pin yang telah disusun. (2) Pada setiap frame pemain dapat melempar bola dua kali untuk menjatuhkan semua pin. (3) Jika pemain dapat menjatuhkan pin dengan bola pertama, itu disebut "stike". (4) Namun jika pemain menjatuhkan semua pin dengan bola kedua, itu disebut "spare". (5) Setiap permainan terdiri dari sepuluh bingkai. Jika pemain dapat melempar bola dan "stike" di bingkai kesepuluh, maka akan mendapatkan dua bola lagi. (6) Namun, jika pemain membuat "spare", maka akan mendapatkan satu bola lagi. (7) Frame terbuka adlah bingkai tanpa strike atau spare. (8) Penilaian didasarkan pada jumlah pin yang pemain jatuhkan. Namun, jika pemain tidak dapat menjatuhkan semua pin, maka bisa menambahkan sisa pin pada frame berikutnya. Untuk strike, pemain dapatkan dua bola berikutnya. (9) Rata-rata tiga gam dimainkan. Pemain dapat menentukan rata-rata 3 pertandingan dengan menambahkan semua 3 skor dan kemudian membagi angka itu dengan 3. (10) Skor awal yang akurat sangat penting untuk pembagian yang adil. (11) *Foul line* berlaku, jika pemain melewati garis pelanggaran. Meskipun pin dapat dirobohkan namun tidak diperhitungkan pada skor pemain. (12) Ramp bowling diperbolehkan bagi para atlet yang tidak mampu secara fisik mengulirkan bola bowling.

Dari langkah-langkah permainan bowling tersebut, tentu jika diterapkan pada anak usia dini kurang sesuai dikarenakan peraturan yang begitu rumit dan sulit untuk dipahami anak. Ada baiknya dalam permainan perlu adanya modifikasi dalam aturannya maupun alat-alat yang digunakan oleh anak dan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *Pra-Experimental* jenis *One-Grup Pretest-Posttest* Desing, (Sugiono, 2017) mengemukakan bahwa pada pada penelitian ini terdapat pretest sebelum dilakukan perlakuan (treatment) dimana peneliti akan melihat lebih dulu kondisi awal anak, agar mendapatkan hasil yang paten agar dapat menjadi pembanding antara kegiatan awal dan akhir. Adapun teknik pengumpulan datanya dengan observasi dan dokumentasi

Menurut (Wiranti, 2018) populasi adalah kelompok yang menarik penelitian, dimana jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 30 anak. Menurut (Kesumawati, 2017) sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 15 anak.

Adapun rancangan perlakuan dalam penelitian ini, yaitu dilakukan melalui beberapa tahapan:

Tahapan Pemberian Tes Awal (*Pretest*)

Pada tahap ini kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberi *pretest* berupa kegiatan permainan kartu kata. Tes ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut. Apabila hasil *pretest* menunjukkan hasil yang tidak signifikan, maka peneliti dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pemberian perlakuan.

Tahapan Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dilakukan selama 6 (enam) kali penemuan kegiatan yang dilakukan pada saat pemberian *treatment* ini yaitu memberikan pengajaran melalui permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak di kelas eksperimen.

Adapun *treatment* yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Pemberian Treatment

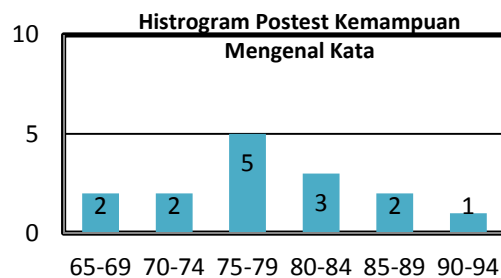
No	Treatment
1	Guru mengajak anak belajar menggunakan permainan bowling huruf, di setiap pin bowling telah di tempel huruf Bowling huruf terdiri dari 10 pin, sebelum memulai permainan guru menjelaskan beberapa peraturan saat bermain bowling huruf. Pada saat bermain anak mendapatkan 3 kali kesempatan untuk melempar bola ke pin bowling yang telah
2	disusun, jika anak menjatukan pin huruf maka anak menebak huruf apa yang terdapat pada pin bowling. anak juga di perintah untuk menyusun kata sesuai dengan huruf yang terdapat di pin
3	kegiatan yang dilakukan masih bermain bowling huruf dengan tema Binatang "Didarat" anak terlihat sangat antusias saat bermain bowling huruf
4	guru memberikan tugas anak yaitu menggunting gambar apel lalu ditempel ke buku tugas anak., dan <i>treatment</i> yang diberikan oleh peneliti berupa permainan bowling huruf tema buah. Anak melakukan permainan bowling dengan menggunakan aturan yang sama, jika anak melempar bola mengenai salah satu pin huruf misal nya huruf (j) anak disuruh menebak awalan huruf buah yang awalnya huruf j yaitu jeruk, setelah itu anak di suruh menyusun huruf untuk menjadi kata jeruk dengan menggunakan kartu huruf
5	yaitu menggunakan permainan bowling huruf dengan tema buah-buahan
6	Anak melakukan permainan bowling dengan menggunakan aturan yang sama, jika anak melempar bola mengenai salah satu pin huruf misal nya huruf (j) anak disuruh menebak awalan huruf buah yang awalnya huruf j yaitu jeruk, setelah itu anak di suruh menyusun huruf untuk menjadi kata jeruk dengan menggunakan kartu huruf.
	yaitu menggunakan permainan bowling huruf dengan tema buah-buahan

Tahapan Pemberian Tes Akhir (*Posttest*)

Dilakukan pada saat pertemuan terakhir di kelas eksperimen dan di kelas kontrol untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan mengenal kata pada anak setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Kegiatan yang akan dilakukan pada saat *posttest* yaitu dengan kembali menguji kemampuan mengenal kata pada anak setelah diberikan *treatment*, yaitu mengajak anak bermain kartu kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari ke 15 siswa berdistribusi normal atau tidak, lalu ada uji homogenitas yang berguna untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang digunakan menjadi sampel, dan yang terakhir ada uji hipotesis yang juga berguna untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju. Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah dilakukan untuk mengetahui bahwa rata-rata kelas pretest adalah 40 dan ta-rata nilai posttest 73,35 kemudian berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas pretest atau keadaan awal sebesar 0,12 dan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas posttest sebesar 0,35 dan nilai tersebut terletak (-1) dan (+1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji homogenitas data untuk fhitung < ftabel atau $1,26 < 2,33$ maka varians kedua data dinyatakan homogen. Dan yang teraakhir uji hipotesis dari hasil perhitungan uji-t diperoleh thitung > ttabel atau $38,65 > 1,764$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima maka hipotesis yang menyatakan bahwa permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju diterima kebenarannya.



Gambar 1. Histogram Penyebaran Data *Posttest* Kemampuan Mengenal Kata

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang mendapat skor antara 65-69 ada 2 anak, anak yang mendapat skor antara 70-74 ada 2 anak, anak yang mendapat skor antara 75-79 ada 5 anak, anak yang mendapat skor antara 80-84 ada 3 anak, anak yang mendapat skor antara 85-89 ada 2 anak dan anak yang mendapat skor antara 90-94 ada 1 anak.

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini terdapat adanya pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju dengan hipotesis yang berbunyi semakin sering permainan bowling digunakan terhadap anak maka semakin berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju dapat diterima.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan teori Suyadi (dalam Sulaimah & Hanita, 2018:107) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal kata merupakan stimulasi perkembangan bahasa selain membaca dan menulis Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia untuk berkomunikasi. Manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari 5 aspek mengungkapkan bahasa yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak dini.

Pendapat teori di atas juga didukung melalui penelitian yang dilakukan oleh (Aprilinda Diah Permata, 2018), dalam penelitian yang berjudul " Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk". Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh modifikasi permainan bowling terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B. Penggunaan modifikasi permainan bowling yang digunakan dalam pengenalan kata dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Materi yang digunakan pada saat present dan posttest serta perlakuan adalah menyusun huruf-huruf menjadi kata, menghubungkan kata yang memiliki arti, menyebutkan kata yang memiliki arti. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan z hitung adalah (-6,005) dan z tabel (-1,96) dengan taraf signifikan 5% (0,05). Dimana z hitung > z tabel yaitu (-6,005) < (-1,96), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan (Nova, 2012), dalam penelitian yang berjudul " Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam". Melalui permainan bowling kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas, dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus 1 kemampuan anak belum mencapai persentase tingkat keberhasilan. Pada siklus II, kemampuan anak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media permainan bowling.

Setelah melakukan penelitian maka peneliti mengetahui bahwa penerapan permainan bowling huruf dapat memberikan efek positif pada subjek. Yaitu disaat melakukan permainan anak dapat belajar lebih semangat, tidak mudah jenuh dan mentaati aturan saat bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah dilakukan untuk mengetahui bahwa rata-rata kelas pretest adalah 40 dan rata-rata nilai posttest 73,35 kemudian berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas pretest atau keadaan awal sebesar 0,12 dan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas posttest sebesar 0,35 dan nilai tersebut terletak (-1) dan (+1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji homogenitas data untuk $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,26 < 2,33$ maka varians kedua data dinyatakan homogen. Dan yang terakhir uji hipotesis dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $38,65 > 1,764$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima maka hipotesis yang menyatakan bahwa permainan bowling huruf terhadap kemampuan mengenal kata anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju diterima kebenarannya. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan

bahwa penerapan permainan bowling huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B DI PAUD Islam Terpadu Fathiyyah Plaju. Hal ini dapat disimpulkan dari adanya peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilinda Diyah Permata, N. I. S. R. (2018). Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Jampes Pace Nganjuk. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 45–50.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan*. PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Fadillah, D. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Grup.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1, 60–71.
- Kesumawati, N. (2017). *Statistik Parametrik*. NoerFikri.
- Mulyani, Y. (2018). *Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Nova, W. S. O. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 23–30.
- Novianty, S. A. P. dan R. (2017). *50 Games For Fun Learning And Teaching*. PT Indeks.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Prenadamedia Grup.
- Permata, R. D., Keguruan, F., Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021). Inte- ligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes. *Revista Conrado*, 17(78), 127-133.
- Suryastini, L. A., Tedjasaputra, M. S., Fadlillah, M., & Istati, R. (2019). Bermain, mainan dan permainan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.2,No.1(1), 2.
- Permatasari, A., Mulyani, B., & Nurhayati, N. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 117–122.
- Pinatih, D. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menulis Dengan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Gambar Pada Anak Kelompok B2 Semester 1. *PG-PAUD Universitas Ganesha*, 3.
- Rahayu, D. P. (2018). Pengaruh Media Cantol Raudhoh Terhadap Kemampuan Mengenal Suku Kata dan Meniru Huruf Pada AUD. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 12–20.
- Sari, R. Y. (2014). Meningkatkan Keterampilan Membaca Sombol Pada AUD Melalui Bowling

- Huruf Di Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. *Potensia*, 1, 24–29.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaiman, H. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Bermain Kata Huruf Pada Kelompok B TK Persada Tangerang Seberang. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 34–41.
- Wiranti, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Kencana.

