

## **PENGARUH PERMAINAN DAN PENGUASAAN KOSAKATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Choirun Nisak Aulina**

Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

### **ABSTRACT**

*The objectives of this research is to find out the effect of the games and mastery of the vocabulary of beginning reading ability of children aged 5-6 years. The games are scrabble and card game while mastery of vocabulary are consist of high mastery of vocabulary and low mastery of vocabulary.*

*The results showed that (1) there are differences in beginning reading ability between children who are given scrabble game and card game, (2) there is an interaction effect between the game and mastery of vocabulary toward beginning reading ability (3) children with higher mastery of vocabulary that are given treatment by scrabble game would have higher beginning reading ability than the treatment given to the child with card game, (4) children with lower mastery of vocabulary that are given treatment by card game would have relatively the same beginning reading ability whether in card game or scrabble game.*

**Key Words** : *games, mastery of the vocabulary, beginning reading ability.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dimaksud adalah permainan *scrabble* dan permainan kartu gambar sedangkan penguasaan kosakata terdiri dari penguasaan kosakata tinggi dan penguasaan kosakata rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar, (2) terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan, (3) anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, (4) anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

---

anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya pada pasal 4 ayat 5 disebutkan “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.”<sup>1</sup>

Disebutkan juga dalam Peraturan Pemerintah No. 27 tahun 1990 tentang pendidikan pra sekolah. Sedangkan pasal 4 ayat 5 disebutkan “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.”<sup>2</sup> Menurut data dari *UNESCO Institute for Statistics* 2003, kebiasaan membaca orang Indonesia termasuk rendah, berada di peringkat ke-41 dari 51 negara. Bahkan menurut laporan *United Nations Development Program* pada 2009, Indonesia berada di peringkat ke-87 dari 178 negara di dunia dalam tingkat melek aksara.<sup>3</sup> Berdasarkan data tersebut, maka di masing-masing tingkat pendidikan berkewajiban mengembangkan budaya membaca tak terkecuali pada anak usia dini.

Sering kita jumpai orang tua merasa cemas melihat anaknya belum bisa membaca, menulis dan berhitung. Mereka khawatir jika anak mereka tidak bisa menguasai tiga kemampuan tersebut, maka anak tersebut akan mengalami kesulitan untuk diterima di sebuah Sekolah Dasar (SD). Meskipun tidak ada aturan yang mengatakan bahwa anak masuk SD harus dapat membaca, menulis dan berhitung, namun dalam prakteknya telah banyak ditemui sekolah-sekolah SD terutama SD unggulan yang menjadikan kemampuan calistung sebagai test pada penyaringan siswa baru masuk Sekolah Dasar.

Hal ini mendorong lembaga pendidikan penyelenggara PAUD maupun orang tua secara aktif untuk mengajarkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung dengan cara-cara pembelajaran di SD yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Oleh karena itu, PAUD yang seharusnya menjadi taman yang indah, tempat anak-anak bermain dan berteman, mulai beralih menjadi sekolah kanak-kanak yang hanya memenuhi target kemampuan akademik membaca, menulis, dan berhitung (calistung), kegiatan ini berakibat adanya penugasan-penugasan yang harus diselesaikan di rumah biasa disebut PR seperti layaknya proses pembelajaran di SD. Sebagaimana di sampaikan oleh Sukiman “Banyak praktek di PAUD, demi mengejar kemampuan baca-tulis-hitung (calistung), guru sering menggunakan teknik hafalan dan latihan yang mengandalkan kemampuan kognitif, abstrak dan tidak terkait langsung dengan kehidupan anak. Akibatnya, kepentingan anak terkalahkan oleh tugas-tugas skolastik yang semestinya belum saatnya,

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Ber-main merupakan salah satu kebutuhan dan

---

<sup>1</sup> -----, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2003), hlm.6.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm.9.

<sup>3</sup> <http://indonesiacompanynews.wordpress.com/2011/05/02/tingkat-melek-huruf/> (diakses pada 25-10-2011).

wahana bagi anak untuk belajar. Akhir-akhir ini, para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia.<sup>4</sup>

Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini lebih berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Pendidikan yang dilakukan dengan bermain anak akan merasa nyaman dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Doman yang merekomendasikan agar kegiatan belajar membaca dilaksanakan sejak bayi.<sup>5</sup> Dengan pemilihan metode yang tepat anak tidak merasa terpaksa. Maka pengajaran membaca permulaan dapat di ajarkan pada anak TK melalui permainan agar anak tetap merasa nyaman.

Pada dasarnya membaca merupakan kemampuan menghubungkan antara bahasa lisan dengan tulisan, dalam kaitannya dengan kemampuan membaca permulaan, keterampilan penguasaan kosakata sangatlah penting bagi anak. Dengan penguasaan kosakata yang baik maka anak akan lebih mudah dalam mengenali dan memahami makna dari bunyi rangkaian huruf yang mereka lihat..

Berdasarkan ulasan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

## **TINJAUAN TEORI**

### **1. Hakikat Kemampuan Membaca Permulaan**

Munandar mendefinisikan kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan.<sup>6</sup> Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan menurut Siskandar kemampuan adalah pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang perlu dimiliki dan dilatihkan kepada peserta didik untuk membiasakan mereka berfikir dan bertindak, kemampuan ini perlu dimahirkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.<sup>7</sup> Senada dengan yang dikemukakan Semiawan, kemampuan adalah suatu daya untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan latihan-latihan.<sup>8</sup> Adapun Gagne dan Briggs menempatkan kemampuan sebagai hasil belajar (*learning outcome*) yang terdiri dari lima kategori, yakni: (1) kemahiran intelektual (*intellectual skills*), (2) strategi kognitif

---

<sup>4</sup> Marjorie J. Kostelnik, dkk, *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices In Early Childhood Education* (United States: Pearson Prentice Hall, 2007), hlm. 380.

<sup>5</sup> Doman, Glenn Doman & Janet, *How to Teach your Baby to Read (Bagaimana Mengajar bayi Anda Membaca Sambil Bermain)* alih bahasa Grace Satyadi (Jakarta:PT Tigaraksa satria, 2006), hlm.37.

<sup>6</sup> Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: PT Gramedia, 1999). hlm.17.

<sup>7</sup> Siskandar, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta, Fasilitator,2009), hlm.13-14.

<sup>8</sup> Conny R. Semiawan, *Memupuk Bakat dan Minat Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta: Gramedia, 1983). hlm. 3.

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

---

(*cognitive strategies*), (3) informasi verbal (*verbal information*), (4) ketrampilan motorik (*motor-skill*), dan (4) sikap (*attitude*).<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka kemampuan merupakan suatu kesanggupan atau kapasitas yang dimiliki seseorang dalam melakukan tindakan yang dihasilkan dari pembawaan sejak lahir namun dengan demikian kemampuan ini akan berkembang jika diberikan latihan-latihan sehingga mampu melakukan sesuatu dengan baik.

Menurut Ruddell dalam Morrow (1993) mendefinisikan membaca sebagai salah satu dari penggunaan berbahasa untuk menguraikan tulisan atau simbol dan memahaminya.<sup>10</sup> Dijelaskan juga oleh Tampubolon bahwa membaca merupakan kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dan tulisan.<sup>11</sup> Menurut Bond dalam Abdurrahman membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.<sup>12</sup> Jadi membaca bukan hanya sekedar melafalkan huruf-huruf atau kata demi kata, namun lebih dari itu membaca merupakan proses mengkonstruksi yang melibatkan banyak hal, baik aktivitas fisik, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca mencakup aktivitas proses penerjemahan tanda dan lambang-lambang ke dalam maknanya, pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi dan pemahaman makna bacaan dan mengaitkan pengalaman pembaca dengan teks yang dibaca.

Membaca pada tingkat awal atau membaca permulaan dapat diberikan kepada anak di Taman Kanak-kanak. Hal ini tergantung pada kesiapan membaca seseorang. Senada dengan yang dinyatakan oleh Thomson dalam Hawadi mengatakan bahwa waktu yang paling tepat untuk belajar membaca adalah saat anak-anak duduk di TK.<sup>13</sup> Sejalan dengan pendapat Jamaris anak usia Taman Kanak-kanak telah memiliki dasar kemampuan untuk belajar membaca dan menulis. Hal tersebut dapat dilihat dari ; 1) kemampuan anak dalam melakukan koordinasi gerakan visual, (2) kemampuan anak dalam melakukan diskriminasi secara visual, (3) kemampuan kosakata, (4) kemampuan diskriminasi auditori atau kemampuan membedakan suara yang didengar.<sup>14</sup>

Solehuddin dkk, membagi tahap perkembangan membaca anak menjadi empat tahap yakni, (1) tahap pembaca pemula (*beginning reader*), (2) tahap pembaca tumbuh (*emergent reader*), (3) pembaca awal (*early reader*), dan (4) pembaca ahli (*fluent reader*).<sup>15</sup> Sedangkan Jamaris membagi tahapan

---

<sup>9</sup> Robert M. Gagne and Leslie J. Briggs, *Principle of Instructional Design* (New York: Richard and Winston, 1999), hlm. 49-54.

<sup>10</sup> Lesley Mandel Morrow, *Literacy Development in the Early Years* (United State of America : Allyn and Bacon, 1993), hlm. 66.

<sup>11</sup> Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak* (Bandung: Angkasa), hlm. 66.

<sup>12</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 200.

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm.37.

<sup>14</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 53.

<sup>15</sup> Solehuddin dkk, *Pembaharuan Pendidikan TK* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2007), hlm. 7.4.

perkembangan membaca pada anak TK menjadi empat tahapan, (1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, (2) Tahap membaca gambar, (3) Tahap pengenalan bacaan, (4) Tahap membaca lancar.<sup>16</sup> Bila disesuaikan dengan pengertian membaca permulaan yang dijelaskan sebelumnya maka anak usia 5-6 tahun berada pada tahap tiga dan empat menurut pembagian Jamaris.

## **2. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak usia 5-6 tahun perkembangan gerakanya lebih terkoordinasi, tangan menjadi lebih bermanfaat, keseimbangan kaki menjadi lebih baik, mampu berjalan pada papan dengan seimbang, dapat melompat secara akurat pada lingkaran.<sup>17</sup> Selanjutnya motorik halus seperti mengancing baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil.<sup>18</sup> Pada masa usia anak 5-6 tahun perkembangan fisiknya semakin pesat, semua gerak sudah mulai berkoordinasi antar motorik kasar dan halus. Oleh karena itu, perlu diarahkan oleh orang tua maupun guru.

Menurut Piaget usia 5-6 tahun pada perkembangan kognitif anak telah masuk pada tahap praoperasional yang mana anak-anak belajar berfikir menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah namun pikiran mereka masih belum sistematis dan tidak logis.<sup>19</sup> Keterbatasan pemikiran praoperasional adalah sentralisasi, yakni pemusatan perhatian pada satu karakteristik dan mengabaikan karakteristik lain. Sentralisasi paling jelas dibuktikan dalam kurangnya konservasi, yaitu kesadaran bahwa perubahan penampilan sebuah objek tidak mengubah hakikat dasarnya.<sup>20</sup>

Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Papalia menguraikan tentang kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengartikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai banyak berkembang dan lebih banyak bahasa sosial. Pada usia ini anak sudah memiliki kurang lebih 2.000 -25.000 perbendaharaan kata.<sup>21</sup> Maka diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam masa kalimat majemuk dimana kemampuan berbahasa anak mulai meningkat, mengucapkan kalimat yang panjang, dapat menyatakan pendapatnya dengan kalimat majemuk dan mempunyai perbendaharaan kata yang cukup tinggi.

Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Membahas lebih jauh perkembangan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun, penulis mencoba berangkat

---

<sup>16</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru* (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 26.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm. 315.

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 316.

<sup>19</sup> William Crain, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi Alih bahasa Yudi santoso* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 171.

<sup>20</sup> John W. Santrock, *op. cit.* hlm 54.

<sup>21</sup> Papalia, *op. cit.* hlm. 318.

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

---

melalui teori Erikson yang menempatkan anak usia ini pada tahapan *initiative vs guilt* (berinisiatif vs bersalah). Tahap ini memosisikan anak pada kondisi dimana anak harus dapat mulai lepas dari ikatan orang tua, anak harus dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya menimbulkan rasa bersalah.<sup>22</sup> Selama tahap kehidupan, anak tertarik mengeksplorasi dan siap untuk belajar. Anak perlu mengekspresikan rasa ingin tahu secara alami dan kreativitas mereka melalui kesempatan dalam lingkungan.

### 3. Hakikat Permainan

Jackman mendefinisikan bermain sebagai sebuah perilaku memotivasi diri, bebas memilih, berproses dan menyenangkan merupakan aktivitas alamiah bagi anak-anak.<sup>23</sup> Selanjutnya Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain sebagai pengalaman simbolik dan penuh makna.<sup>24</sup> Selanjutnya Dockett dan Fleer mendefinisikan dalam bukunya bermain sebagai aktivitas yang mendatangkan kesenangan.<sup>25</sup> Ditambahkan oleh Brewer bahwa bermain adalah kegembiraan, sebuah kegiatan yang menyenangkan ketika melakukannya, bebas dari paksaan atau tekanan luar, spontan dan dilakukan dengan sukarela.<sup>26</sup> Hal ini memberikan mereka kesempatan untuk membuat, menemukan, dan mempelajari dunia mereka. Hal ini memberikan kegembiraan bagi anak dan pemahaman tentang diri mereka sendiri dan orang lain.

Permainan menurut Santrock ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Vygotsky yakin bahwa permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan.<sup>27</sup> Aspek simbolis dan khayalan ini terlihat ketika anak menirukan sesuatu yang dilihatnya sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Bettelheirn dalam Tedjasaputra menambahkan permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.<sup>28</sup> Maka permainan memberikan kontribusi pada anak dalam belajar konsep dan aktivitas yang nyata dalam bermain.

Pakar teori kognitif yang dikemukakan oleh Smilansky (1968) membagi permainan dalam empat jenis sejalan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif

---

<sup>22</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi, 2005), hlm. 71.

<sup>23</sup> Hilda L. Jackman, *op.cit* hlm. 20.

<sup>24</sup> Sue Dockett dan Mailyn Fleer, *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules* (Sydney: Harcourt, 2000), hlm. 18.

<sup>25</sup> *Ibid.* hlm. 21.

<sup>26</sup> Marjorie J. Kostelnik, dkk, *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices In Early Childhood Education* (United States: Pearson Prentice Hall, 2007), hlm. 380.

<sup>27</sup> John W. Santrock, *Life Span Development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 272-273.

<sup>28</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Gramedia, 2001). hlm.60.

anak.<sup>29</sup> Diantaranya sebagai berikut : a) *Bermain fungsional*, terjadi ketika seorang anak mengambil peran dan berpura-pura menjadi orang lain, b) *Bermain konstruktif*, jenis permainan ini dapat dilakukan sendiri atau dengan orang lain yang mana anak merencanakan objek yang akan di manipulasi atau orang untuk menciptakan pengalaman tertentu, c) *Bermain drama*, melibatkan berpura-pura dan mempercayai, d) *Permainan dengan aturan*, anak-anak bermain sesuai dengan aturan yang sudah ada.

**a. Permainan Scrabble**

Menurut Wilhelm Wundt tokoh psikologi *strukturalisme* bahwa teori ini menekankan pada struktur yang terdiri dari bagian-bagian yang terkecil.<sup>30</sup> Permainan *scrabble* merupakan permainan membaca yang menggunakan metode fonik yang merupakan salah satu metode membaca permulaan yang memulai dengan ejaan dari struktur terkecil yaitu huruf, suku kata, kata dan kalimat. Dari bagian ejaan terkecil (huruf) sampai menyatukan menjadi bagian yang terbesar (kalimat).

Menurut Abdurrahman, metode fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Dengan demikian metode fonik lebih sintesis. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi huruf, kemudian mensintesiskan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata dan kata.<sup>31</sup> Metode fonik dapat mempermudah mengenalkan huruf-huruf kepada anak dari huruf yang mudah sampai yang sulit, dari vokal hingga konsonan.

Permainan *scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kata diatas sebuah papan berbentuk persegi empat. Pemain menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sudah tersedia di papan kemudian berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang.<sup>32</sup> Dari deskripsi permainan *scrabble*, maka permainan ini tergolong jenis permainan konstruktif. Permainan konstruktif menurut Piaget dalam Dockett merupakan permainan bersifat membangun yang melibatkan pemakaian bahan-bahan untuk menciptakan sesuatu yang ada setelah permainan sudah diselesaikan.<sup>33</sup> Ditambahkan oleh Santrock bahwa permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi karena anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruktif suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.<sup>34</sup>

**Permainan Kartu Gambar**

Permainan kartu gambar yang dilandasi oleh pemikiran dari Teori Gestalt yang didirikan oleh Max Wertheimer pada tahun 1912 dan kemudian dikembangkan oleh Kurt Koffa dan Wollfgang Kohler.<sup>35</sup> Kata "*Gestalt*" berasal dari bahasa Jerman yang artinya keseluruhan atau bentuk yang utuh. Permainan kartu gambar ini menampilkan struktur kata utuh, di baca secara utuh tanpa mengeja huruf. Ketika anak sudah dapat membedakan antara kata satu dengan

---

<sup>29</sup> Hilda L. Jackman, *op.cit*, hlm. 125

<sup>30</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung:Pustaka, 2003), hlm. 116.

<sup>31</sup> Mulyono Abdurrahman, *op.cit*, hlm. 215.

<sup>32</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Scrabble>

<sup>33</sup> Dockett, hlm. 59

<sup>34</sup> Santrock, *op. cit*. hlm. 273

<sup>35</sup> Alex Sobur, *op.cit*, hlm.116.

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

---

kata lainnya maka anak baru mempelajari bagian-bagian (huruf) yang membentuk kata tersebut. Dalam metode membaca permainan ini tergolong pada metode membaca kata utuh atau global.

Membaca merupakan stimulasi indera visual atau penglihatan anak. Dengan demikian memperlihatkan kata-kata dengan huruf-huruf yang besar-besar akan melatih indera penglihatan anak. Kartu gambar dapat dipergunakan untuk mengenalkan membaca tahap awal. Kartu gambar dapat dipergunakan untuk mengenalkan konsep membaca permulaan pada anak TK Kelompok B atau anak usia 5-6 tahun dengan gambar sebagai simbolnya. Menurut Piaget anak pada usia ini berada pada masa pra operasional konkret yang artinya anak dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan berbahasa dengan benda-benda yang nyata sebagai simbolnya seperti kartu-kartu bergambar (tulisan).<sup>36</sup> Maka anak usia ini sudah dapat membedakan antara tulisan satu dengan yang lain.

Dalam permainan ini anak di ajak untuk melihat dan mengucapkan tulisan-tulisan yang tertera pada kertas putih. Mengajarkan membaca melalui kartu gambar ini melalui beberapa tahapan, yakni: (1) tahap kata tunggal, (2) tahap gabungan dua kata, (3) tahap kalimat sederhana, (4) tahap kalimat panjang, (5) tahap membaca buku-buku.<sup>37</sup> Permainan ini dimulai dengan mengajarkan kata-kata yang sering didengar anak.

### 4. Hakikat Penguasaan Kosakata

Richard, dkk, mendefinisikan kosakata merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk dan idiom.<sup>38</sup> Sementara itu Vallente mengemukakan bahwa kosakata adalah kata atau kelompok kata yang mempunyai makna tertentu.<sup>39</sup> Keraf menambahkan juga bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki oleh bahasa, dan kosakata seseorang.<sup>40</sup> Hal ini berarti keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau di baca.

Keraf memberikan pengertian dari sudut pandang yang berbeda tentang penguasaan dalam bidang bahasa, yaitu penguasaan bahasa secara aktif dan penguasaan bahasa secara pasif.<sup>41</sup> Kosakata aktif adalah kata yang sering dipergunakan seseorang dalam berbahasa terutama pada sifat berbahasa yang ekspresif. Kosakata pasif adalah kosakata yang hampir tidak dapat dipergunakan oleh seseorang dalam berbahasa secara ekspresif. Namun seseorang tersebut hanya bisa menggunakannya secara reseptif yaitu memahami saja tapi tidak mampu membuat orang lain memahami kita.<sup>42</sup> Keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitatif dan kualitas kosakata yang dikuasai. Semakin baik, kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasai maka semakin besar pula ketrampilan

---

<sup>36</sup> William Crain, *op.cit.* hlm. 171.

<sup>37</sup> -----, *Glenn Doman Methods, How Smart are Your Kids? Seri 1* (Jakarta:Frision Flag Indonesia, 2008), hlm. 24

<sup>38</sup> Jack Richard et al, *Longman Dictionary of Applied Linguistic* (England: Longman Group Limited, 1985), hlm. 307.

<sup>39</sup> Rebecca Vallente, *Modern Language Testing* (New York: Harcourt Brace Jovandich, inc, 1977), hlm. 223.

<sup>40</sup> Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Umum, 2000), hlm. 80.

<sup>41</sup> Keraf, *op.cit.* hlm. 81.

<sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 81.



berbahasanya. Hal ini berarti dalam kehidupan peran kosakata sangat besar, karena pendapat seseorang dapat dinyatakan dengan jelas melalui kosakata.<sup>43</sup>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi eksperimen dengan desain *treatment by level 2 x 2* variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel terikat dan dua variabel bebas. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca sebagai variabel terikat dengan variabel bebas adalah permainan, dan variabel atribut yaitu penguasaan kosakata.

Variabel bebas yang merupakan perlakuan dibedakan menjadi dua kelompok yaitu permainan *scrabble* ( $A_1$ ) yang merupakan kelompok eksperimen dan permainan kartu gambar ( $A_2$ ) yang merupakan kelompok kontrol, dimana keduanya merupakan dua jenis permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran pada dua kelas yang berbeda. Variabel atributnya diklasifikasi menjadi dua yaitu penguasaan kosakata tinggi ( $B_1$ ) dan penguasaan kosakata rendah ( $B_2$ ). Adapun desain eksperimen yang dimaksud dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel. Penelitian dengan *Desain Treatment by Level 2 x 2*

Penguasaan Kosakata	Permainan	
	Permainan <i>Scrabble</i>	Permainan Kartu Gambar
	$A_1$	$A_2$
Tinggi ( $B_1$ )	$A_1 B_1$	$A_2 B_1$
Rendah ( $B_2$ )	$A_1 B_2$	$A_2 B_2$

## Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah anak TK kelompok B di kecamatan Tanggulangin kabupaten Sidoarjo Jawa Timur tahun pelajaran 2011/2012. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Multistage random sampling*.

## HASIL PENELITIAN

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Analisis Varian (ANOVA) dua jalur. Sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yakni uji normalitas dan homogenitas. Bila hasil perhitungan menunjukkan terjadi interaksi, maka untuk mengetahui efek interaksi dari variabel perlakuan dan atribut dilanjutkan dengan uji Tuckey.

Rekapitulasi hasil perhitungan menggunakan ANOVA dua jalur dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel. Perhitungan ANOVA dua jalur kemampuan membaca permulaan

<sup>43</sup> Henry G. Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1993), hlm. 3.

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Sumber Varians	JK	db	RJK	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>
Permainan (kolom)	50	1	50	9,81	4,2
Penguasaan Kosakata (baris)	45,13	1	45,13	8,85	4,2
Interaksi	72	1	72	14,12	4,2
Dalam	142,75	28	5,09		
Total Reduksi	309,88	31			

Tabel. Rekapitulasi hasil perhitungan uji Tukey

No	Kelompok yang di uji	Q <sub>hitung</sub>	Q <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
1	A <sub>1</sub> dan A <sub>2</sub>	4,43	4,05	Signifikan
2	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> dan A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	6,89	4,53	Signifikan
3	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> dan A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	0,63	4,53	Tidak Signifikan

### 1. Kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar

Berdasarkan hasil perhitungan data melalui ANAVA dua jalur pada tabel diatas, diperoleh hasil nilai  $F_{hitung} = 9,81$  lebih besar dari nilai  $F_{tabel} = 4,2$ . Selanjutnya dari hasil perhitungan pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai  $Q_{hitung} = 4,43$  lebih besar dari  $Q_{tabel} = 4,53$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan kartu gambar.

Berdasarkan data penelitian diperoleh nilai rata-rata yang diperoleh kelompok anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* (A<sub>1</sub>) adalah 114,69 dan kelompok yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar (A<sub>2</sub>) adalah 112,19. Hal ini menunjukkan perbedaan capaian nilai rata-rata oleh kedua kelompok tersebut.

Maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* lebih tinggi dari pada kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar.

### 2. Terdapat interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil perhitungan data melalui ANAVA dua jalur pada tabel diatas, diperoleh hasil nilai  $F_{hitung} = 14,12$  lebih besar dari nilai  $F_{tabel} = 4,2$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  di tolak sedangkan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Hasil yang didapat menjelaskan bahwa kelompok anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* kemampuan membaca permulaannya lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar. Pada anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar kemampuan membaca

permulaannya relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemberian perlakuan permainan *scrabble* maupun permainan kartu gambar yang saling berkaitan dengan penguasaan kosakata yang dimiliki anak sehingga memberikan pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

**3. Kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar**

Dari hasil perhitungan uji lanjut dengan uji Tukey, diperoleh nilai  $Q_{hitung} = 0,63$  lebih kecil dari  $Q_{tabel} = 4,53$  yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar.

Berdasarkan data penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* sebesar 117,38, sedangkan nilai rata-rata kemampuan membaca anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar sebesar 111,88. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* lebih tinggi daripada yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar.

**4. Kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar**

Berdasarkan data penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* sebesar 112, sedangkan nilai rata-rata kemampuan membaca anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar sebesar 112,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*.

Dari hasil perhitungan uji lanjut dengan uji Tukey, diperoleh nilai  $Q_{hitung} = 0,63$  lebih kecil dari  $Q_{tabel} = 4,53$  yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan *scrabble*.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* lebih tinggi daripada kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar. Terdapat interaksi yang signifikan antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Terdapat perbedaan

## Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

---

yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, dan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dengan yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar. Kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan permainan kartu gambar relatif sama dengan anak yang diberikan permainan *scrabble*.

### DAFTAR PUSTAKA

- , *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2003), hlm.6.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi Alih bahasa Yudi Santoso*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dockett dan Mailyn Fleeer, Sue. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*, Sydney: Harcourt.
- Doman, Glenn Doman & Janet. 2006. *How to Teach your Baby to Read (Bagaimana Mengajar bayi Anda Membaca Sambil Bermain)* alih bahasa Grace Satyadi, Jakarta: PT Tigaraksa satria
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*, Jakarta: Grasindo.
- Kostelnik, Marjorie J. dkk, 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices In Early Childhood Education*, United States: Pearson Prentice Hall.
- Morrow, Lesley Mandel. 1993. *Literacy Development in the Early Years*, United State of America : Allyn and Bacon.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: PT Gramedia.
- Jackman, Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum A Child's Connection to the World*. United States: Delmar.

Richard dan Willy A Renadya, Jack C. 2002. *Methodology in Language Teaching*, Cambridge University Press.

Santrock, John W. 2002. *Life Span Development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1*, Jakarta:Erlangga

Semiawan, Conny R. 1983. *Memupuk Bakat dan Minat Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, Jakarta: Gramedia

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.

Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*, Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry G. 1993. *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa, 1993.