

Pengaruh Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak.

Ega Pratiwi^{1*}, Yakop Napu², Mohamad zubaidi³ Yenti Juniati⁴ Rapi Us Djuko⁵

Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

zubeth@ung.ac.id*

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Desember) (2024)

Di revisi (Januari) (2025)

Di setujui (Januari) (2025)

Keywords:

Permainan Roda
Pintar; Penguasaan
Kosa Kata; Anak Usia
Dini.

Abstract

The research problem is whether there is an effect of smart wheel Game On Vocabulary Mastery In Group A Children At TK Negeri Pembina, Kota Timur, Subdistrict, Gorontalo City. The purpose of this research was to determine the effect of smart wheel Game On Vocabulary Mastery In Group A Children At TK Negeri Pembina, Kota Timur, Subdistrict, Gorontalo City. The researchers employed quantitative research with an experimental design, using a one-group pre-test and post-test format. The results of the research, which included a sample size of 20 children, demonstrated a statistically significant difference in the average amount of pre-test and post-test results. This is evidenced by the pre-test data of 18.75 and the post-test results of 31.55. The results of hypothesis testing indicate that the hypothesis (H₀) is confirmed with a linear regression test, with a significant value of 0,000 and <0,05. This finding provides evidence that the smart wheel Game On Vocabulary Mastery In Group A Children At TK Negeri Pembina, Kota Timur, Subdistrict, Gorontalo City.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang digunakan design dengan bentuk one Group pre-test & post-test design. Hasil penelitian dengan jumlah sampel 20 anak menunjukkan adanya perbedaan besaran rata – rata dari hasil pre-test dan post-test. Hal ini dapat di lihat pada data pre-test sebesar 18.75 dan hasil post-test sebesar 31,55. Adapun hasil uji hipotesis menunjukkan hipotesis (H₀) diterima dengan uji regresi linier nilai signifikan 0,000 dan <0,05. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh signifikan Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo

© 2024 Ega Pratiwi, Yakop Napu, Mohamad zubaidi
Yenti Juniarti, Rapi Us Djuko
Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Anak merupakan penerus bangsa, dimana merekalah yang akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia. Perjuangan bangsa saat ini bukanlah perjuangan yang menggunakan senjata berperang, tetapi perjuangan melawan kemiskinan dan kebodohan. Perjuangan tersebut hanya akan mampu dilakukan melalui pendidikan sejak dini. Pendidikan adalah investasi jangka panjang untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Perkembangan manusia mulai lahir hingga mati sangat dipengaruhi oleh proses belajar dimasa hidupnya. oleh karena itu, manusia menempuh proses pendidikan agar hidupnya bisa berkembang menjadi lebih baik dan sejahtera.

PAUD salah satunya pendidikan taman kanak-kanak TK adalah pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina dan menumbuhkan serta mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku anak dan kemampuan dasar sesuai tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya

Di Indonesia pendidikan memiliki tujuan utama dimuat dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya pendidikan dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Usia paling tepat untuk mengembangkan bahasa yaitu dimasa kanak-kanak. karena pada masa ini disebut masa "golden age" dimana anak sangat peka mendapat rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, emosi dan bahasa.

Bahasa yang di ungkapkan anak usia dini berkaitan erat dengan banyaknya kosakata yang anak kuasai, kosakata adalah pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata dapat bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan usia anak dengan perbendaharaan kata yang tinggi tentunya dapat menyampaikan kalimat dan kata dalam bentuk gerakan dan ucapan dengan baik. Salah satu hasil

perkembangan bahasa anak adalah penguasaan kosakata yang digunakan untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, kosakata merupakan bagian penting dari bahasa. Pemerolehan kosakata dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa, demikian juga kemampuan menggunakan dan mempelajari suatu bahasa sangat dipengaruhi oleh ada tidaknya kosakata. Bahasa adalah sarana penting dalam kehidupan anak usia dini, karena dengan berbahasa, anak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Belajar bahasa tak lepas dari kosakata. Penguasaan kosakata merupakan hal terpenting dalam keterampilan berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai secara optimal dikarenakan semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan semakin terampil pula anak dalam berbahasa, dalam berkomunikasi bahasa merupakan alat penting bagi setiap anak usia dini. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik melalui bahasa, anak dapat membangun hubungan interaksi yang baik sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh (Sari, 2021) bahwa perkembangan bahasa yang dimiliki oleh anak usia dini dipengaruhi oleh cara didikan orang tuanya, misalnya dalam pola komunikasi, mengajak diskusi, dan motivasi guna meningkatkan semangat mereka. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka akan ada hubungannya dengan peranan bahasa, dijadikan sebagai alat interaksi yang digunakan oleh masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Kridalaksana, Sudrajat & Kasupardi, 2018), bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh anggota masyarakat untuk bernegosiasi, bersosialisasi, dan mengidentifikasi diri. Oleh sebab itu, bahasa memiliki urgensi dalam proses komunikasi antar manusia. Hal tersebut berlaku pula bagi anak-anak karena dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan perasaan, gagasan, dan keinginan mereka sebagai bentuk ekspresi diri. Masa kanak-kanak dapat diartikan sebagai golden age periode sebab pertumbuhan dan perkembangannya terjadi sangat pesat sehingga apapun yang mereka lihat dan dengar, maka akan mudah ditiru.

Serupa dengan penjelasan di atas, (Chaer 2015) mengklasifikasikan teori perkembangan bahasa anak yang ditinjau dari berbagai pandangan, di antaranya seperti nativisme (teori Chomsky) yang mempercayai bahwa perkembangan bahasa

anak terjadi secara alami, karena sejak lahir mereka sudah dianugerahkan alat untuk memproses bahasa, yakni language acquisition device. Selanjutnya, behaviorisme (teori Skinner) yang menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak diperoleh akibat faktor lingkungan, sedangkan kognitivisme yang merupakan teori dari Jean Piaget, meyakini bahwa perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan kematangan kognitif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo, peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan Kepala sekolah dan Guru kelas. Observasi dilakukan dari awal pembelajaran hingga akhir. Melalui observasi penelitian bahwa Mengajarkan bahasa sejak dini akan memudahkan bagi anak karena pada masa ini merupakan suatu masa periode yang sangat menakjubkan dimana terjadi pertumbuhan kosa kata yang sangat cepat bagi anak. Berdasarkan kenyataan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo terdapat beberapa anak yang belum mengenal huruf dan menyebutkan kosakata yang beragam, sehingga membuat anak kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya serta guru di sekolah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode maupun pendekatan yang kurang tepat dan masih bersifat konvensional, formal. Anak cenderung hanya melakukan kegiatan menulis pada lembar kerja anak. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang diinstruksikan guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan kreatifitas berfikir, hal tersebut berdampak pada rendahnya kemauan anak dalam memahami konsep bahasa.

Terkait uraian di atas, dalam hal ini peneliti memilih solusi dengan menggunakan permainan dalam kegiatan belajar anak. Dengan bermain, anak akan merasa senang dan mampu mengembangkan kreatifitasnya dalam mengungkapkan bahasa. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dimana dalam kegiatan bermain anak dapat meningkatkan seluruh aspek kemampuannya. Bagi anak usia sekolah, kegiatan belajar sambil bermain sangat diperlukan bagi mereka guna mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo" mengingat untuk dapat berbahasa dengan baik tentunya harus diawali dengan penguasaan kosakata yang baik

pula dimana apabila anak memiliki kemampuan kosakata yang baik, maka perkembangan bahasa dapat berkembang secara maksimal

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo. Adapun subjek penelitian ini pada anak kelompok A dengan objek yang akan diteliti pengaruh permainan permainan roda pintar terhadap penguasaan kosakata anak. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan roda pintar terhadap penguasaan kosakata anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan penelitian experiment. Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian experiment merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti.

Penelitian ini memakai desain penelitian yang berupa one-group pretest-posttest desain. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pendamping, dalam kelompok ini akan diberi akan diberikan perlakuan test awal (pre-test) dan test akhir (pro-test). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan. Adapun desain penelitian sebagai berikut:

Bagan 1 Desain one group pretest-posttest:

Pre-test	treatment	Post-test
X1	T	X2

One-Group pretest-posttest desain (sumber: Sugiono, 2021)

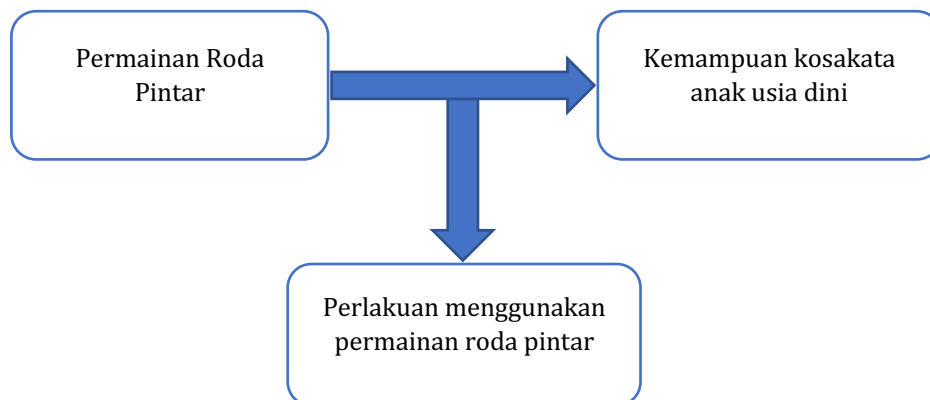
Keterangan:

X1 = Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

T = Perlakuan (kegiatan permainan roda pintar)

X2 = Nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo.yang terdiri dari 83 anak. Teknik Pengambilan Sampel Dalam Penelitian Ini Menggunakan Teknik Sampling Purposive. Untuk itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo Yang Berjumlah 20 Orang yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (X) permainan roda pintar dan variabel terikat (Y) kemampuan penguasaan kosakata. Adapun teknik pengumpulan data meliputi; Observasi, test, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validasi, uji reabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis, kemudian dilakukan pre-test untuk mrngetahui keadaan awal sebelum dilakukan perlakuan dan post-test keadaan akhir sesudah dilakukan perlakuan. Oleh karena itu, maka peneliti memerlukan kisi-kisi instrument sebagai alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data dalam penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo



Bagan 2. Kerangka berpikir penelitian

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilihat untuk melihat pengaruh alat permainan roda pintar terhadap kemampuan penguasaan kosakata anak Kelompok A sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun populasi penelitian ini adalah anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo. Dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang yang berada pada kelompok A. Untuk memperoleh data penelitian maka dilakukan uji pre-test and post-test untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata anak kelompok A sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk uji pre-test and post-test pada penelitian ini menggunakan 12 butir instrument penelitian.

Tabel 1 Data Variabel Pre-test and Post-test

Variabel	Data						
	Skor Max	Skor Min	Range	Mean	Median	Modus	SD
Pre-test	24	12	12	20,71	18,00	18,00	4,191
Post-test	38	25	13	33,49	31,00	31,00	4,148

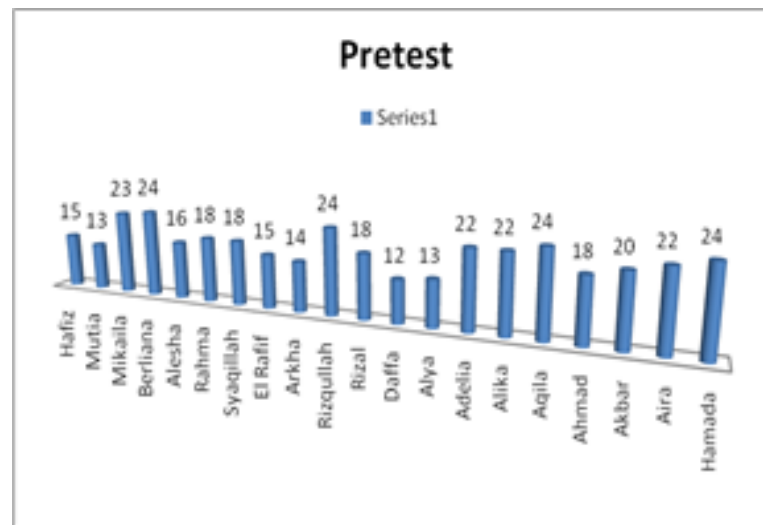
Pada tabel diatas dapat di cermati bahwa Pre-test kemampuan kosakata anak di kelompok A tk Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo memiliki nilai Mean (X) 20,71, Median (Me) 18,00, Modus (Mo) 18,00, Standar Deviasi (SD) 4,191, Minimum (Min) 12 dan Maksimum (Max) 24.

Kemudian untuk nilai Post-test kemampuan kosakata anak di kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo memiliki nilai Mean (X) 33,49, Median (Me) 31,00, Modus (Mo) 31,00, Standar Deviasi (SD) 4,148, Minimum (Min) 25 dan Maksimum (Max) 38.

Deskripsi Hasil Pre-Test

Deskripsi hasil Pre-test adalah ringkasan atau gambaran pencapaian atau pengetahuan awal anak didik mengenai kemampuan bahasa dalam penguasaan kosakata anak sebelum mereka mengikuti pembelajaran permainan roda pintar. Pre-test adalah suatu bentuk evaluasi yang dilakukan peneliti sebelum materi belajar atau perlakuan yang diberikan kepada anak didik. Hasil dari Pre-test memberikan informasi awal mengenai tingkat pemahaman atau pengetahuan anak didik sebelum kegiatan perlakuan tersebut diberikan. Berdasarkan hasil perhitungan nilai anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo mencapai total skor 375 dengan jumlah

20 anak didik. Sehingga nilai rata-rata yang peneliti temukan adalah 18,75. Berikut adalah hasil nilai pre-test anak didik.



Gambar 1 Hasil Nilai Pre-Test

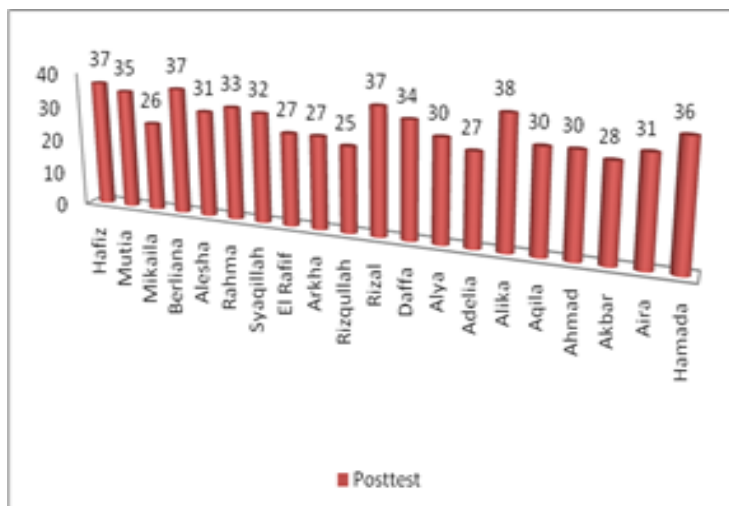
Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat secara jelas bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan berupa permainan roda pintar anak kelompok A di TK Negeri Pembina. Hasil pre-test menunjukkan nilai total 375 nilai terendah anak pada angka 12 dan nilai tertinggi adalah pada angka 24. Berikut merupakan perhitungan rata - rata pre-test.

$$Mx = \frac{\sum x \times Mx}{N} = \frac{375}{20} = 18,75$$

Perhitungan mean pre-test menunjukkan skor rata -rata 18,75 dari nilai total.

Deskripsi Hasil Post-test

Deskripsi hasil Post-test adalah ringkasan atau gambaran pencapaian atau pengetahuan akhir anak didik mengenai kemampuan bahasa dalam penguasaan kosakata anak sesudah mereka mengikuti pembelajaran permainan roda pintar. Post-test adalah suatu bentuk evaluasi yang dilakukan peneliti sesudah pemberian materi belajar atau perlakuan yang diberikan kepada anak didik. Hasil dari Post-test memberikan informasi akhir mengenai tingkat pemahaman atau pengetahuan anak didik sesudah kegiatan perlakuan tersebut diberikan. Berdasarkan hasil perhitungan nilai anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo mencapai total skor 631 dengan jumlah 20 anak didik. Sehingga nilai rata-rata yang peneliti temukan adalah 31,55. Berikut adalah hasil nilai Post-test anak didik



Gambar 2. Hasil Nilai Post-test

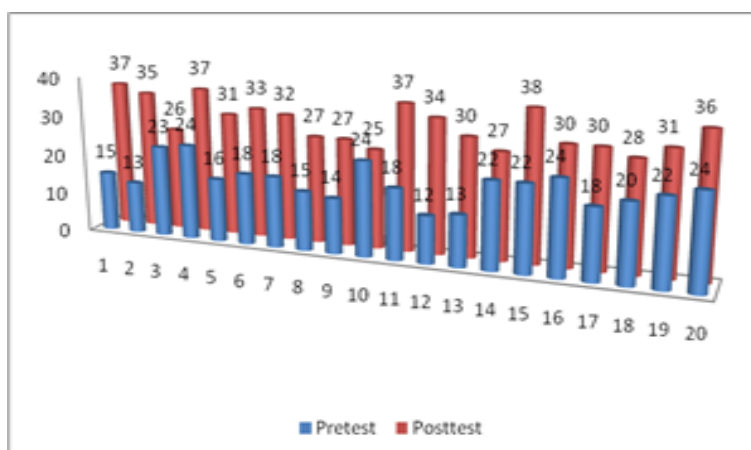
Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat secara jelas bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan berupa permainan roda pintar anak kelompok A di TK Negeri Pembina. Hasil Post-test menunjukkan nilai total 631 nilai terendah anak pada angka 25 dan nilai tertinggi adalah pada angka 38. Berikut merupakan perhitungan rata – rata Post-test.

$$Mx = \frac{\sum x \times Mx}{N} = \frac{631}{20} = 31,55$$

Perhitungan mean Post-test menunjukkan skor rata –rata 31,55 dari nilai total

Analisis Data Pre-test and Post-test kemampuan penguasaan kosakata

Analisis dan hasil penilaian berupa pret-test dan post-test kemampuan bahasa dalam penguasaan kosakata, jika dilihat dari nilai rata – rata maka ada peningkatan nilai dari pret-test (18,75) ke post-test (31,55). Jumlah peningkatan nilai rata – rata 12,08. Berikut adalah tabel perbandingan nilai pret-test dan post-test:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Pre-test and Post-test

Diagram tabel warna biru adalah Prettest sedangkan tabel warna merah adalah

posttest. Berdasarkan diagram batang di atas, peneliti dapat menggambarkan bagaimana kemampuan motorik halus anak meningkat dari prettest menuju posttest.

Data Statistik Kemampuan Penguasaan Kosakata Pre-test dan Post-test

Tabel 2. Deskripsi Statistika Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Prettest	Mean	18.75	.937	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	16.79	
		Upper Bound	20.71	
	5% Trimmed Mean	18.83		
	Median	18.00		
	Variance	17.566		
	Std. Deviation	4.191		
	Minimum	12		
	Maximum	24		
	Range	12		
	Interquartile Range	8		
	Skewness	-.129	.512	
	Kurtosis	-1.449	.992	
	Posttest	Mean	31.55	.928
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	29.61	
		Upper Bound	33.49	
5% Trimmed Mean		31.56		
Median		31.00		
Variance		17.208		
Std. Deviation		4.148		
Minimum		25		
Maximum		38		
Range		13		
Interquartile Range		9		
Skewness		.090	.512	
Kurtosis		-1.294	.992	

Sumber: Olahan data SPSS (23)

Tabel di atas merupakan hasil olahan data SPSS 23 pret-test (tes awal) sebelum diberikan perlakuan dan post-test (tes akhir) sesudah diberikan perlakuan dengan permainan roda pintar di peroleh nilai mean, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Diketahui bahwa untuk perhitungan statistik pada skor pre-test dan post test yaitu untuk pre test didapatkan nilai rata - rata (mean) sebesar 18,75, 95% confidence interval for

lower bound (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 16,79 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 18,00 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 24 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 12, dan nilai range (rentang nilai) adalah 12, dan nilai interquartile range (rentang kuartil) adalah 8, dan nilai skewness (condong) -129, dan nilai kurtosis -1.449. Dan untuk post-test di dapatkan nilai rata - rata (mean) sebesar 31,55 confidence interval for lower bound (interval kepercayaan untuk nilai batas bawah) adalah 29,61 Nilai Median (nilai tengah) sebesar 31,00 dan nilai maximum (nilai tertinggi) adalah 38 dan nilai minimum (nilai rendah) adalah 25, dan nilai range (rentang nilai) adalah 13, dan nilai interquartile range (rentang kuartil) adalah 9, dan nilai skewness (condong) 090, dan nilai kurtosis -1.294.

Diskusi

Perkembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini merupakan faktor penting dalam perkembangan mereka secara keseluruhan. Beberapa peneliti juga telah menunjukkan efektivitas berbagai metode dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kecil (Budiarti & Fitriani, 2024). Misalnya, penerapan aktivitas bermain terbukti meningkatkan keterampilan interpersonal pada anak usia dini (Budiarti & Fitriani, 2024). Untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam penguasaan kosakata pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan roda pintar, dimana alat permainan ini digunakan pada peneliti untuk meningkatkan perkembangan bahasa mengenai penguasaan kosakata anak. Media permainan roda pintar adalah suatu alat permainan edukatif yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang bisa berputar yang didalamnya terdapat beberapa huruf/gambar, pada penggunaannya media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar anak, serta membuat anak aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat memngoptimalkan perkembangan anak, dan menyesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif ini dapat berupa sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan anak usia dini. Kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan berbicara dan sosialisasi anak akan semakin

berkembang secara optimal. Selain itu, potensi kecerdasan anak tentunya akan terstimulasi oleh kegiatan bermain. Dengan menggabungkan kegiatan yang menyenangkan, pengembangan profesional, pendekatan interaktif, dan keterlibatan orang tua, pendidik dan pengasuh dapat secara efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak, meletakkan landasan yang kuat bagi kesuksesan akademis dan sosial mereka dimasa depan (Budiarti & Fitriani, 2024)

Dunia tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak mempergunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kegiatan anak. Alat permainan edukatif bagi anak usia dini jadi peranan penting sebagai media stimulasi, pembelajaran dan permainan, sedangkan bagi guru merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran. Kemendikbud Ditjen PAUD (2016), alat permainan edukatif PAUD adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain anak usia dini, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

Menurut Arsyad (2023) Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajran maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik. Pemilihan pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Salah satu kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih harus mendukung terhadap isi bahan pembelajaran yang bersifat fakta agar anak lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran, karena salah satu cara menstransfer materi pembelajaran yaitu melalui media pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Inilah yang disebut interaksi pembelajaran. Adapun pengertian pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (gerry & kingsley dalam snebecker, 1980:12). Guru harus memilii strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efesien, mengenai pada tujuan yang diharapkan (Mokodompit et al., 2020)

Salah satu media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah media alat permainan

roda pintar, media roda pintar merupakan obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat di putar. Media ini dijadikan solusi peneliti dalam pembelajaran. Anak yang suka bermain akan bermain sambil belajar. Media permainan roda pintar ini merupakan pengembangan dari permainan yang terkenal didunia yaitu Roullete berasal dari bahasa asing yaitu bahasa prancis yang artinya roda kecil yang ditemukan oleh blaise pascal. Media roda pintar adalah alat peraga pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar (twister). Media roda pintar juga cukup di kenal dalam keseharian anak jadi anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media roda pintar. Zurlita et al (2022). Permainan roda pintar ini dirancang sesuai dengan lingkungan belajar PAUD yang menyenangkan dan menarik. Perlunya media pembelajaran yang dapat sepenuhnya merangsang kemampuan anak, salah satunya kemampuan bahasa anak dalam menguasai kosakata. Selama permainan konsep yang diperkenalkan untuk membuat anak merasa senang tanpa menyadari bahwa mereka telah belajar banyak. Ketika anak melakukan kegiatan bermain dalam suasana yang nyaman, anak dapat dengan mudah menguasai materi yang di ajarkan oleh guru/peneliti. Holis (2017).

Alat permainan roda pintar merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan. Dan roda pintar juga sebagai alat untuk mempersiapkan dasar anak untuk membangun kemampuan dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan penggunaan roda pintar ini nantinya diharapkan anak mampu meningkatkan penguasaan kosakata. Adapun beberapa kelebihan dari media permainan roda pintar ini antara lain: medianya mudah dibuat, bersifat konkrit, menarik, mudah digunakan, terdapat unsur permainan sehingga anak merasa belajar sambil bermain, dapat merasangi aspek bahasa dalam meningkatkan kosakata anak, dan proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Menurut teori vygotsky bahasa berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain. Bahasa dapat digunakan sebagai alat yang membantu anak untuk merancang aktivitas dan mengatasi sebuah konflik sederhana yang terjadi dalam kelompok sosialnya. Perkembangan bahasa atau komunikasi anak adalah salah satu aspek tahapan perkembangan anak yang tidak boleh hilang. Perkembangan bahasa adalah saah satu aspek yang dapat dikembangkan di PAUD, dengan demikian kemampuan bahasa harus disempurnakan dan dikembangkan sejak dini.

Kemampuan bahasa dalam penguasaan kosakata pada anak kelompok A Tk Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo masih perlu di kembangkan. Karena banyak permasalahan pada kemampuan bahasa anak yaitu beberapa anak tidak mampu

berkomunikasi dan mengungkapkan pendapatnya, karena anak-anak kekurangan kosakata, banyak anak yang masih lamban dalam perkembangan bahasanya karena metode pembelajaran yang kurang beragam, bahan pembelajaran yang kurang, bisa jadi penyebabnya guru belum tahu menggunakan media tersebut dan hanya menggunakan media cerita dan kartu huruf. Berdasarkan pemaparan diatas sehingga peneliti tertarik dalam mengembangkan bahasa anak dalam menguasai kosakata melalui permainan roda pintar.

Pada Tanggal 14 Mei 2024 peneliti melakukan treatment awal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media alat permainan roda pintar, pada tahap treatment awal ini peneliti menggunakan tema binatang (subtema binatang ternak, sub-sub tema ayam), kemudian peneliti menyiapkan alat permainan roda pintar sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak, setelah baris berbaris anak-anak masuk kedalam kelas, kemudian bernyanyi dan berdoa bersama sebelum belajar. Anak-anak terlihat penasaran untuk segera melaksanakan kegiatan dengan media yang disediakan. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tata cara bermain permainan roda pintar, lalu mencontohkan cara bermainnya kepada anak-anak. Kemudian seluruh anak diminta maju didepan satu-persatu untuk memainkan media permainan roda pintar tersebut. Beberapa anak masih memerlukan bantuan peneliti untuk bermain roda pintar. Pada treatment pertama ini kemampuan kosakata anak masih belum berkembang (BB). Pelaksanaan treatment kedua, pada treatment ini peneliti menggunakan tema tanaman (subtema buah-buahan sub-sub tema pisang), dalam treatment kedua ini anak masih belum mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata anak. Kemampuan masih belum berkembang (BB). Pada pelaksanaan treatment ketiga ini peneliti menggunakan tema alam semesta (subtema benda langit sub-sub tema hujan), dalam treatment ketiga ini anak masih belum mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata anak. Kemampuan masih belum berkembang (BB). Pelaksanaan treatment keempat pada treatment ini peneliti menggunakan tema lingkungan (subtema kelasku sayang sub-sub tema kelasku yang indah), dalam treatment keempat ini kemampuan anak terlihat mulai berkembang (MB). Pelaksanaan treatment kelima pada treatment ini peneliti menggunakan tema alam semesta (subtema kehidupan didesa sub-sub tema sawah), dalam treatment kelima ini kemampuan anak terlihat mulai berkembang (MB). Pelaksanaan treatment keenam pada treatment ini peneliti menggunakan tema lingkungan sosial (subtema rumahku sub-sub tema menjaga kebersihan), dalam treatment keenam ini kemampuan anak meningkat dan sudah masuk dalam kategori sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Pelaksanaan treatment ketujuh

pada treatment ini peneliti menggunakan tema kebutuhanku (subtema pakaian sub-sub tema baju), dalam treatment keenam ini kemampuan anak meningkat dan sudah masuk dalam kategori sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian pada pelaksanaan treatment terakhir ini peneliti menggunakan tema kebutuhanku (subtema makanan sub-sub tema makanan sehat dan bergizi). Kemudian peneliti menyiapkan media pembelajaran, anak-anak dengan antusias menunggu giliran dalam memainkan permainan roda pintar, anak-anak sangat semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini, dengan adanya media pembelajaran ini anak sudah banyak mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata dan mengenal kosakata baru. Dapat dilihat dalam kemampuan anak dalam penguasaan kosakata sangat meningkat sesuai dengan apa yang ingin peneliti capai. Pada treatment terakhir ini kemampuan penguasaan kosakata anak berkembang sangat baik (BSB).

Maka dapat disimpulkan pada treatment diatas bahwa peneliti melakukan treatment awal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media alat permainan roda pintar, pada tahap treatment awal ini anak-anak belum memenuhi tujuan yang ingin dicapai peneliti, pada treatment kedua, ketiga dan keempat peneliti melihat perkembangan kemampuan penguasaan kosakata anak belum berkembang dengan baik, treatment kelima, keenam dan ketujuh anak mulai berkembang dengan baik dan pada treatment kedelapan atau pada treatment terakhir ini anak sudah terlihat perkembangan penguasaan kosakata anak berkembang dengan baik dibandingkan dengan treatment sebelumnya, dengan ini tujuan yang hendak dicapai peneliti sudah tercapai. Hal ini terlihat dari anak yang sudah mulai berkomunikasi dengan baik dan anak sudah berani bertanya dan menjawab dengan apa yang mereka tahu.

Dari hasil peneliti dapat diuraikan bahwa terdapat pengaruh permainan roda pintar terhadap penguasaan kosakata anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh yakni nilai rata-rata kemampuan penguasaan kosakata anak sebelum di beri perlakuan sebesar 18,75 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media roda pintar sebesar 31,55. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan roda pintar terhadap penguasaan kosakata pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik 27 kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh Permainan Roda Pintar Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Hasil pret-test mendapatkan skor maksimal 24 dan skor minimal 12. Berdasarkan analisis, diperoleh nilai rata-rata sebesar 18,75. Sedangkan hasil post-test diperoleh nilai tertinggi 38 dan terendah 25. Rata-rata diperoleh melalui analisis sebesar 31,55. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil akhir responden dalam sampel penelitian ini meningkat dari tes awal hingga tes akhir. Tentu saja hal ini menunjukkan bahwa permainan roda pintar memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo.

Daftar Pustaka

- Athfal,R. (2021). Jurnal Asghar. 1, 40-51
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 65, 1-43
- Budiarti, E., & Fitriani. (2024). Implementasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 142–153.
- Mokodompit, S. S., Sutisna, I., & Hardiyanti, W. E. (2020). Aktivitas Pembelajaran Guru di dalam Kelas. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 123–137. <https://doi.org/10.37411/jecej.v2i1.121>
- Djuwariyah, J., Wahyuni, E, S., Vebrianti, L., Utami, T., Suharlina, S., & Febriyanto, D. (2022). Stimulasi Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu (Suatu Kajian Literatur). *YASIN*, 2(6): 787-797
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. Khusnul Diahratri.2022, 5(3), 248–253.
- Eva Putri Maulidia, Dan R. H. (2021). Pengaruh Metode Total Physical Response (Tpr) Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia 5-6 Tahun. 10(5), 19.
- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2022). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare. *Anakta Journal*, 1(2), 58–65.
- Hamidahts65@Gmail.Com, I. S. N. C. E., Cirebon, J. A. M. I. S. N., DURTAM, E. Abnajmuzqkki75@Yahoo. Co. I., Zisandurtam@Gmail.Com, I. S. N. C. E., & Abstract. (2022).

Penggunaan Media Arabic Vocabulary Board Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Anak Usia 5-6 Tahun, Di Paud Nurul Faqih Gegunung Kecamatan Sumber Cirebon Hamidah. 1–15.

Hartati, S., Damayanti E., Rusdi, M., Patiung, D., Piaud P., & Alauddin Makassar, U. (2021). Peran Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 78-86

Harun, F., & Juniarti, Y. (2019) Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Mengalami Hambatan Dalam Berinteraksi Sosial. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 1(2), 76-84.

Khoiriyati, S. (2019). Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Lestariningsih, M. D., & PRMITI, D. P. (2021) Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71-79

Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

Muliana, K. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* 3.(1), 1-12

Puspita, Y., Hanum, F., Rohman, A., & Muhyar, Y. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga Untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4888-4900

Ningtias, K. W., Rohayati, N., Agustini, R., Keguruan, F., & Galuh, U. (2023). Pemakaian Kosakata Dasar Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Paud Sekar Mawar Kota Banjar). 7, 75–81

Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>

Simbolon, R. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*. 2(2), 66-71.

Sari, A. (2021). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau Dari Aspek Sintaksis Dan Pragmatik. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 102–106. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.44>

Sari, N., & Rangkuti, D. (2023) . Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Roda Pintar Kelas B DI TK Raden Ajeng Kartini Sei Rota Ta 2021/2022. *Cybernetics Journal Educational Research And Social Studies*, 48-56

Septriani, V. (2023). Analisis Perkembangan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ROUDHOTUL JANNAH METRO PUSAT. 1–56.

Silfana, E. (2018). Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Tebak Kata. *Fip Umj*, 127. <https://ecampusfip.umj.ac.id/umj/ambillampiran?ref=13947&jurusan=&jen>

is=Item&Usingid=False&Download=False&Clazz=Ais.Database.Model.File.Lampiran
lain&Iframe=True

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.V5i2.1074>

Yuliantina, I. (2014). Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 111-118.

Zaman, B. (2011). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Iuniversitas Pendidikan Indonesia*, 1-38