

PENGARUH GAME SUSUN HURUF TERHADAP PEMEROLEHAN KOSAKATA ANAK USIA 8 TAHUN DI DESA BATU MBULAN SATU KECAMATAN BABUSSALAM KABUPATEN ACEH TENGGARA

Alimatussadiyah

STKIP Usman Safri Kutacane

M. Supratman

STKIP Usman Safri Kutacane

Irfan Johari

STKIP Usman Safri Kutacane

Korespondensi penulis: irfanjoharisuksesselalu@gmail.com

Abstract. *Department of Indonesian Language and Literature, Usman Safri Kutacane School of Teacher Training and Education. Supervised by Mr. M. Supratman, S, Pd., M.Pd. And Mr. Irfan Johari, S.Pd., M.Pd. This research is an experimental study in the form of Pre-Test and Post-Test which aims to determine the effect of the letter stacking game on the vocabulary acquisition of 8 year old children in Batumbulan Satu Village, Babussalam District, Southeast Aceh Regency through the use of letter stacking games. Data collection techniques used descriptive and inferential statistical analysis. The results of this study prove that whether there is an effect of the word stacking game on the vocabulary acquisition of 8 year old children in Batumbulan Satu Village, Babussalam District, Southeast Aceh Regency through the use of letter stacking games are 1). The results of learning vocabulary for children aged 8 years in Batumbulan Satu Village, Babussalam District, Southeast Aceh Regency after implementing word stacking games have an effect on children's vocabulary acquisition skills which can be seen from the pre-test and post-test results, which are very high 45%, high 45%, moderate 10%, low 0%, and very low at 0% percentage 2). The application of the letter stacking game affects the reading ability of 8-year-old children in Batumbulan Satu Village, Babussalam District, Southeast Aceh Regency after obtaining t_{count} 6, 705 and t_{table} 5, 746 then obtained $= t_{count} > t_{table}$ or $6 > 5$. So, this research proves that there is an effect of letter stacking games on the vocabulary acquisition of 8 year old children in Batumbulan Satu Village, Babussalam District, Southeast Aceh Regency.*

Keywords: *Lettering Game, Vocabulary Acquisition.*

Abstrak. Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Usman Safri Kutacane. Dibimbing oleh bapak M. Supratman,S.Pd.,M.Pd. Dan bapak Irfan Johari,S.Pd.,M.Pd. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk Pre-Test dan Post-Test yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game susun huruf terhadap pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara melalui penggunaan game susun huruf. Teknik pengumpulan data yang digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa apakah ada pengaruh game susun huruf terhadap pemerolehan kosakata anak usia 8 tahun di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara melalui penggunaan game susun huruf adalah 1). Hasil belajar kosakata anak usia 8 tahun di di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara setelah menerapkan game susun kata berpengaruh terhadap kemampuan pemerolehan kosakata anak yang dapat dilihat dari perolehan hasil pre-test dan post-test yaitu sangat tinggi 45%, tinggi 45%, sedang 10%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0% 2). Penerapan game susun huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak usia 8 tahun di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara setelah diperoleh $t_{hitung} = 6,705$ dan $t_{tabel} = 5,746$ maka diperoleh $= t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6 > 5$. Jadi, penelitian ini terbukti ada pengaruh game susun huruf terhadap pemerolehan kosakata anak usia 8 tahun di Desa Batumbulan satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara.

Kata kunci: Game Susun Huruf, Pemerolehan Kosakata.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat pesat dari dahulu hingga saat ini. Salah satunya adalah smartphone. Smartphone dikembangkan untuk memudahkan dan menggantikan fungsi komputer dalam bentuk yang lebih kecil, termasuk Android, sistem operasi open source yang membebaskan aplikasi berkualitas tinggi dan membuat segalanya lebih mudah bagi orang lain. Dalam dunia pendidikan, teknologi berperan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah game susun huruf. Jaman Dulu, anak-anak masih mengenal yang namanya permainan tradisional. Kebanyakan dimainkan langsung dengan teman-temannya yang lain, seperti coglak, kelereng, layang-layang, mobil mainan dan karet. Sedangkan permainan yang dibuat oleh anak-anak sendiri, seperti layang-layang dan mobil mainan. Namun sekarang anak-anak tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena mereka mengenal permainan elektronik seperti permainan di handphone dan komputer. Dan sekarang anak-anak tidak familiar dengan

permainan tradisional karena ada permainan yang menarik dan mudah didapatkan di smartphone atau Android.

Permainan adalah kata dari bahasa Inggris. Didalam Game terdapat aturan untuk memainkannya. Bermain adalah permainan yang digunakan untuk bermain, suatu benda yang biasanya dipakai untuk suatu hiburan kesenangan seseorang dan bisa digunakan untuk alat belajar. Game Susun Huruf adalah game yang dikembangkan oleh developer Indonesia Apitut Interactive. Dengan game ini kamu bisa memainkan kumpulan kata mulai dari alam, hewan, buah - buahan dan lain sebagainya. Game susun huruf dapat didownload di Google Play Store menggunakan perangkat Android. Biasanya permainan ini dimainkan di kalangan anak yang berusia 8 tahun. Hal ini terlihat dari banyaknya game yang sangat mudah untuk diunduh di ponsel Android. Penulis memilih Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babusalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Karena ingin mengetahui apa dampak permainan susun huruf mampu meningkatkan pemerolehan kosakata anak - anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babusalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Dari paparan diatas, penulis ingin menggunakan metode belajar Game Susun Huruf terhadap pemerolehan kosakata anak - anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babusalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Penulis ini menggunakan metode observasional dengan analisis regresi linier sederhana menggunakan metode survei dimana sampel diambil dari suatu populasi dan post-test dan pre-test sebagai alat pengumpulan data.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Goyr Keraf (2011) mengungkapkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang ada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Menurut Nurgiyatoro (2014) mengemukakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Menurut Djiwandono (2011) kosakata adalah pembendaharaan kata – kata dalam berbagai bentuk yang meliputi kata – kata lepas atau tanpa imbuhan dan kata – kata yang merupakan gabungan dari kata yang sama atau berbeda, masing – masing dengan artinya sendiri. Menurut Abdul Chear (2011) kosakata adalah

semua kata yang terdapat dalam bahasa. Harimurti (2012) menyatakan bahwa kosa kata adalah kekayaan dan pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang.

Pengertian kosa kata tidak hanya mempersoalkan ketepatan pemakaian kata dan makna, tetapi juga mempersoalkan diterima atau tidaknya kata itu oleh semua orang. Hal itu karna masyarakat diikuti oleh berbagai norma, menghendaki agar setiap kata yang dipakai harus cocok sengan situasi kebahasaan yang dihadapi.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kata adalah satuan bahasa terkecil yang memiliki sifat bebas, dapat diujaran dan mengandung suatu pengertian.

Salah satu cara meningkatkan pemerolehan kosa kata adalah dengan sering mengajak anak untuk berinteraksi yaitu bisa dengan berbahasa atau berbicara, karna secara tidak langsung anak akan memperoleh kosa kata yang belum diketahui anak dan sebaiknya jika anak jarang diajak untuk berbicara maka akan sulit untuk dapat menyampaikan perasaan dan keinginan melalui komunikasi verbal.

Bermain adalah permainan yang digunakan untuk bermain, suatu benda atau sesuatu yang umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, kadang digunakan sebagai alat untuk belajar. Game adalah sesuatu yang bisa dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau untuk tujuan update.

Agustina (2015) Game atau bermain adalah cara belajar melalui analisis dengan sekelompok pemain atau individu dengan menggunakan strategi rasional. Menurut Indah F. (2014), definisi game adalah sebagai berikut:

1. Mitchell Wade Game adalah lingkungan pelatihan dunia nyata yang baik dalam organisasi yang membutuhkan pemecahan masalah kolaboratif.
2. Ivan C. Sibero Game adalah aplikasi paling populer dan sangat populer di kalangan pengguna elektronik.
3. Faujan A. Bermain merupakan hiburan yang sering digunakan sebagai penyebar pikiran dari kepenatan akibat aktivitas dan rutinitas.

Menurut Indah (2014), game terdiri dari berbagai elemen dasar yang digabungkan untuk menciptakan pengalaman yang menarik, sedangkan komponen game meliputi:

1. Filter adalah sesuatu yang menggambarkan game dalam bentuk yang terlihat atau taktil.
2. Gameplay adalah sebuah game, dimana cara kerjanya ada fitur-fitur yang membentuk gameplay.
3. Antarmuka ialah salah satu bentuk visualisasi dalam sebuah game. User interface yang baik membuat pemain betah dan tidak bosan saat bermain.
4. Rules adalah seperangkat aturan yang ada dalam sebuah permainan. Level Design Level design adalah tingkat kesulitan yang menggambarkan aksi dalam sebuah game.

Pengertian Game Susun Huruf

Game Susun Huruf adalah game yang dikembangkan oleh developer Indonesia Apitut Interactive. Game ini memungkinkan game untuk memainkan kumpulan kata kategori mulai dari alam, hewan, buah - buahan dan lainnya. Game Susun Huruf ini dapat diunduh secara gratis dari Google Play Store menggunakan perangkat Android. Menurut Suyanto, permainan game susun huruf memiliki seperangkat aturan eksplisit yang perlu diperhatikan pemain dan ada tujuan yang harus dicapai dan tugas yang harus diselesaikan.

Teknik Bermain Game Susun Huruf

Teknik permainan susun huruf ialah dimana anak dituntut untuk menyusun huruf yang teracak menjadi sempurna. Menurut Suyatno (2014) permainan belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan dengan pengalaman, meraih makna belajar melalui pengalaman dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen nyata (real eksperimen). Menurut (Sugiyono 2018), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang bersangkutan. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi sebagai akibat dari tindakan (perlakuan). Untuk mengetahui pengaruh permainan susun huruf terhadap pemerolehan kosa kata anak, percobaan ini diberi tindakan penerapan permainan susun huruf.

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti dalam penelitian untuk memperoleh informasi tentangnya, kemudian ditarik kesimpulan menurut (Sugiyono 2016). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design).

O_1 X

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi belajar

Model eksperimen ini melalui tiga tahap, yaitu:

1. Memperlakukan anak u tahun sebagai subjek penelitian menggunakan permainan susun huruf melalui pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).
2. Melakukan uji pendahuluan untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum diberikan perlakuan.
3. Setelah perlakuan selesai, dilakukan post-test untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar).

Instrument Penelitian

1. Pengujian hasil belajar

Pengujian hasil belajar dengan tipe pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum menerapkan strategi pembelajaran menggunakan permainan susun huruf, sedangkan post-test dilakukan setelah anak belajar dari anak dengan menerapkan strategi pembelajaran menggunakan permainan game susun huruf.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan alatnya adalah pre-tes dan post-tes. Langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Pre-test (pre-test) Tes awal dilakukan sebelum perlakuan, pre-tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum melaksanakan penggunaan permainan game susun huruf.
2. Tes akhir (post-test) Setelah perlakuan, tindakan selanjutnya adalah post-test untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran menggunakan permainan game susun huruf.

Teknik Analisis

1. Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang dikumpulkan berupa nilai.
2. Hasil pre-test dan post-test kemudian dibandingkan. Bandingkan keduanya dengan mengajukan pertanyaan tentang perbedaan antara hasil Anda, termasuk nilai pra-tes dan pasca-tes. Pengujian untuk nilai yang berbeda hanya dilakukan pada rata-rata dari dua nilai, untuk tujuan ini digunakan teknik yang disebut uji (t-test). Oleh karena itu, langkah-langkah untuk menganalisis data eksperimen dengan menggunakan model eksperimen One Group Pre-Test Post-Test Design:
3. Analisis data statistik deskriptif Yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang dikumpulkan selama proses penelitian kualitas. Langkah-langkah untuk menyusun.
4. Dalam analisis ini, penelitian mengukur pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara.

Analisis Statistik Inferensial Data Dengan menggunakan statistik inferensial, penelitian ini menggunakan teknik t-statistik (uji-t). Dengan langkah-langkah berikut:

1) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

2) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan” :

Md = Mean dari perbedaan Pre-Test dengan Post-Test

$\sum d$ = Jumlah dari gain (Post-Test- Pre-Test)

N = Subyek pada sampel

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (Post Tes- Pre Test)

N = Subjek pada sampel.

3. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X_2^2$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

Penentuan aturan atau kriteria pengambilan keputusan yang penting. Aturan uji kunci: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ kemudian ditolak H_0 dan diterima H_1 , berarti penerapan strategi pembelajaran dengan permainan game susun huruf berdampak pada pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, sebelah tenggara Kabupaten Aceh.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penerapan strategi pembelajaran game susun huruf tidak berpengaruh terhadap pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara. Hasil belajar anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desa Batumbulan merupakan Desa tertua Di Kabupaten Kutacane Aceh Tenggara, dimana desa ini memiliki sejarah yang cukup menarik dan desa Batumbulan memiliki keindahan yang dekat dengan pegunungan, Sungai Alas dan adat istiadat yang konon masih terkait dengannya dari zaman dahulu hingga saat ini. Ini. Desa Batumbulan dapat dikatakan cukup besar untuk dibagi menjadi tiga bagian atau kepala desa, nama desa tersebut adalah Desa Batumbulan Satu, Desa Batumbulan Dua dan Desa Gabungan Batumbulan. Yang mana yang saya pilih untuk diteliti disini yaitu di desa Batumbulan Satu, karena menurut saya desa Batumbulan Satu lebih menarik dari desa Batumbulan lainnya. Desa Batumbulan satu terletak di Kabupaten Aceh Tenggara, kabupaten Babussalam. Desa Batumbulan Satu juga bisa disebut desa yang cukup besar dibandingkan desa lainnya. Dan hampir semua penduduk desa Batumbulan Satu adalah Alas dan beragama Islam. Ada banyak anak di desa Batumbulan Satu, termasuk yang berusia 8 tahun. Dan hampir semua anak desa Batumbulan Satu bermain dengan handphonenya karena terbiasa belajar sambil bermain. Dan orang tua juga membiarkan anaknya bermain dengan ponselnya karena mereka yakin anaknya bisa

lebih memahami pelajaran dengan bermain sambil belajar. Salah satu game yang paling banyak dimainkan adalah game word stack. Saya mengetahuinya setelah melakukan observasi. Seiring berjalannya waktu, anak-anak Desa Batumbulan Satu, sebagian anak-anak yang bermain permainan game susun huruf Di Desa Batumbulan Satu yang berusia 8 tahun, sudah mengenal beberapa huruf abjad dan hampir bisa dikatakan bisa, mereka baca. Berdasarkan hasil uraian saya, pertama kali saya melakukan observasi Di Desa Batumbulan Satu.

Deskripsi Hasil Pretest dan posttest

Deskripsi Pretest dan Posttest Hasil Pemerolehan Kosa Kata Anak Pada Anak Usia 8 Tahun di Desa Batumbulan Satu Dengan Menggunakan Game Susun Huruf

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dilakukan peneliti Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam, data yang dikumpulkan melalui alat angket dapat dikumpulkan untuk mengukur kemampuan membaca anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan dari Babussalam, tenggara, terlihat kabupaten Aceh. Gambaran kuantitatif nilai hasil belajar angket yang dibahas di atas bisa melihat pada Tabel 4.1 di bawah ini

Tabel 4.1

Statistik hasil Pretest dan Posttest anak usia 8 tahun di Desa Batumbulan Satu

Statistik	Nilai statistic
Jumlah anak	10
Nilai Ideal	80
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	50

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa rerata (mean) skor hasil belajar anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara setelah dilakukan post-test dan pre-test adalah 55 dari ideal. Skor yang dapat dicapai 80 Skor maksimum adalah 100 dari skor ideal. 80, nilai minimal 50 dari kemungkinan nilai ideal 80. Nilai rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten

Aceh Tenggara termasuk dalam kategori sangat rendah. Untuk mengetahui rerata (mean) nilai pre-test anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 4.2

Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Pre-Test

X	F	FX
30	1	30
40	1	40
50	1	50
60	2	120
70	2	140
80	3	240
Jumlah	10	620

Dari data di atas jelas bahwa nilai $\sum f_i x_i$ adalah 620, sedangkan nilai $\sum f_i$ itu sendiri adalah 10. Dengan demikian, nilai mean (mean) dapat diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n} \\ &= \frac{620}{10} \\ &= 62\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, rata-rata skor anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara sebelum menggunakan game susun huruf adalah 56 detik. Mengenai kategorisasi dalam pedoman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), informasinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Tingkat Hasil Belajar Pre-Test

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-34	-	0%	Sangat rendah
2	35 – 54	3	10%	Rendah
3	55 – 64	2	45%	Sedang
4	65 – 84	5	45%	Tinggi
5	85 – 100	-	-	Sangat tinggi
	Jumlah	10	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretesting menggunakan alat tes berada pada kategori sangat rendah yaitu 0%, rendah 10%, rata-rata 15 %. Melihat hasil prosentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum penerapan strategi pembelajaran menggunakan game susun huruf relatif rendah.

Tabel 4.4

Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Anak Usia 8 Tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara

Sor	Ategorisasi"	Freuensi	%
$0 \leq X < 65$	Tida tuntas	4	70%
$65 \leq X \leq 100$	Tuntas	6	30%
	Jumla"	10	100%

Jika Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar anak yang ditetapkan peneliti yaitu jika jumlah anak yang telah mencapai atau

melebihi nilai KKM $65 > 70\%$ maka dapat disimpulkan bahwa Kemampuan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Deskripsi hasil belajar dan kemampuan pemerolehan kosa kata (post-test) anak usia 8 tahun Di desa Batumbulan Satu, kecamatan Babussalam, kabupaten Aceh tenggara, setelah menerapkan strategi pembelajaran menggunakan game susun huruf. Selama penelitian, perubahan kondisi anak-anak setelah perawatan diamati. Perubahan tersebut disajikan dalam bentuk hasil belajar, data yang diperoleh setelah tes kosa kata dan pasca tes. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 4.5

Data Kemampuan Pemerolehan Kosakata anak di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara

	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai					Jumlah	Nilai Ket. Kosakata
		1	2	3	4	5		
1	Mahirah	80	80	80	80	80	400	80
2	Salmi	80	70	80	80	80	390	78
3	Nadia	80	80	80	80	80	400	80
4	Suherna	80	80	80	70	80	390	78
5	Abib	80	70	80	80	80	390	78
6	Braham	80	80	80	70	80	390	78
7	Saukia	80	80	80	80	80	400	80
8	Putri	80	70	80	80	80	390	78
9	Hilda	80	70	80	80	80	390	78
10	Revan	80	70	80	70	80	380	76

keterangan :

1. Ketepatan diksi
2. Pemahaman terhadap tanda baca
3. Membaca dengan lafal dan intonasi
4. Keberanian tampil membaca

$$\text{Nilai Kemampuan Membaca Pemahaman} = \frac{\text{"jumlah skor perolehan"}}{\text{"Banyaknya Aspek Yang Dinilai"}}$$

Tabel 4.6

**Data Nilai Akhir Kemampuan Pemerolehan Kosakata Anak Usia 8 Tahun di
Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara**

N0	Nama Anak	Nilai Kemampuan Pemerolehan Kosakata	Hasil pretest- posttest	Nilai akhir
1.	Mahirah	80	80	90
2.	Salmi	76	70	80
3.	Nadia	80	80	90
4.	Suherna	80	80	80
5.	Abib	76	70	75
6.	Braham	70	60	80
7	Putri	80	80	80
8.	Saukia	80	80	83
9.	Hilda	80	80	80
10.	Revan	76	60	75
	Jumlah	778	740	813
	Nilai Rata – Rata anak	7.78%	7.400%	81.20%

$$NA = \frac{\text{"Nilai Kemampuan Membaca+Hail Tes"}}{10}$$

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{"Nilai Keseluruhan"}}{10}$$

Pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dalam pelaksanaan Post-Test mencapai 0,925 dan telah mencapai kriteria indikator keberhasilan yaitu 80%. Gambaran kualitatif skor hasil belajar post-test setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.7

Statistik Skor Hasil Belajar Belajar Anak Usia 8 Tahun di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara

Statistik	Nilai Statisti
Jumlah Siswa	10
Nilai Ideal	80
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	50
Nilai Rata – Rata	76,08%

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test dari anak usia 8 tahun di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara.

Tabel 4.8

Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Post-Test

X	F	FX
60	1	60
70	1	70
80	2	160
90	4	360
100	2	200
Jumlah	10	58%

Dari hasil post-test diatas dapat diketahui bahwa nilai $\sum fx =$ adalah 58, dan nilai N itu sendiri adalah 10. Maka dapat diperoleh nilai rata-rata (average) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum_{i=1}^K f x_i}{n} \\
 &= \frac{58}{10} \\
 &= 5.8
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, rata-rata skor kemampuan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara setelah menerapkan strategi pembelajaran menggunakan permainan game susun huruf adalah 5.8 dari nilai ideal 10. diarahkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), informasi tentang anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9

Tingkat Hasil Belajar Post-Test

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0%	Sangat Rendah
2	35 – 54	-	0%	Rendah
3	55 – 64	2	10%	Sedang
4	65 – 84	5	45%	Tinggi
5	85 – 100	3	45%	Sangat Tinggi
Jumlah		10	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemerolehan kosa kata hasil belajar anak pada tahap post-test dengan bantuan alat tes tergolong sangat tinggi yaitu 45% tinggi 45 % sedang 10% dan persentase sangat rendah 0%. Dilihat dari hasil persentase yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian setelah menerapkan strategi pembelajaran menggunakan permainan game susun huruf relatif tinggi.

Tabel 4.10

Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Anak Usia 8 Tahun di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	3	10%
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	7	90%
Jumlah		10	100%

Jika Tabel 4.10 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar anak yang ditetapkan peneliti yaitu jika jumlah anak yang telah mencapai atau melebihi nilai KKM (65) adalah 25 anak, maka kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara memenuhi kriteria ketuntasan klasikal hasil belajar yaitu 90% anak menyelesaikan pendidikan. Pengaruh penggunaan permainan susun huruf terhadap kemampuan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa

Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara Berdasarkan hipotesis penelitian yaitu: Kemampuan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara. Dengan demikian, metode yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah metode inferensi statistik dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.11
Analisis Skor Pre-Test dan Post-Test

No	XI (pre-test)	X2 (post-test)	d = X2-X1	
1.	80	95	15	225
2.	70	80	10	100
3.	70	90	20	400
4.	70	95	25	625
5.	60	80	20	400
6.	50	90	40	1.600
7.	50	80	30	900
8.	70	80	10	100
9.	50	80	30	900
10.	50	90	40	1.60
Jumlah	650	860	240	3.653

PEMBAHASAN

Permainan susun huruf mempengaruhi pemerolehan kosa kata, berfokus pada pemahaman bacaan saat anak-anak mengantisipasi dan mendemonstrasikan saat membaca. Berdasarkan hasil pengelolaan data di atas dapat dianalisis bahwa permainan anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu berdampak positif terhadap hasil belajar pemerolehan kosa kata anak. Analisis dengan menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t_{hitung} 6,705 dengan frekuensi (dk) $10 - 1 = 9$ pada taraf signifikansi 0,05, t_{hitung} 6,705 diperoleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada satu taraf, signifikansi 0,05 maka hipotesis nol dan (H_0) dengan hipotesis alternatif (H_1) yang artinya penggunaan permainan susun huruf dalam hasil belajar berpengaruh terhadap keterampilan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu Kecamatan Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya hasil penelitian Prasetya yang menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara permainan menyusun kata dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Artinya, jika Anda menggunakan permainan game susun huruf dalam proses pembelajaran, itu akan meningkatkan pemerolehan kosa kata anak Anda. Sehingga anak yang suka dengan permainan susun huruf meningkatkan pemerolehan kosa kata anak. Penelitian Musdalifah ZA mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang nilainya mencapai 64,25 dan berubah menjadi 85,70. Hasil analisis di atas menunjukkan pengaruh pengguna permainan susun huruf terhadap hasil belajar keterampilan pemerolehan kata anak, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan banyak anak yang merespon pre-test dan post-test. Anak-anak juga mulai aktif dan lebih mudah memahami permainan susun huruf, sehingga anak lebih termotivasi untuk bereaksi ketika diberikan sebelum dan sesudah tes. Proses pembelajaran yang menyenangkan memastikan anak tidak akan bosan saat belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa permainan Game susun huruf berpengaruh terhadap kemampuan pemerolehan kosa kata anak. Ini terbukti sebelum penerapan metode pembelajaran Game Susun Huruf berperingkat rendah dapat diverifikasi berdasarkan kerampilan pemerolehan kosa kata anak-anak. Hal ini ditunjukkan sesudah menerapkan metode pembelajaran Game Susun huruf yang berdampak pada kemampuan pemerolehan kosa kata anak. Uji hipotesis yang dilakukan bahwa penggunaan permainan susun huruf berpengaruh terhadap pemerolehan kosa kata anak, dan nilai t_{hitung} 6,705 t_{tabel} 5, 746 adalah sehingga angka t adalah $6,705 > 5.746$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian Game susun huruf yang mempengaruhi kinerja dan kemampuan pemerolehan kosa kata anak usia 8 tahun Di Desa Batumbulan Satu, Kecamatan Bausalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Menerapkan metode permainan Game Susun huruf ke dalam proses pembelajaran untuk memicu minat dan motivasi anak-anak untuk belajar, dan harus menjadi masukan yang bijaksana bagi orang tua, guru, dan anak-anak untuk digunakan sebagai bahan peningkatan kualitas tambahan untuk tahun-tahun mendatang. penelitian-penelitian tersebut agar apa yang kita inginkan bersama bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat dan terpercaya.

DAFTAR PUSTAKA

Hastuti. Sri. (2012). *Konsep –konsep dalam pengajaran bahasa indonesia*.
Yogyakarta: mitragama.

Santi Amala Yosi (2018). *Efektivites Penggunaan Media Audiovisual Dalam
Pemerolehan Kosa Kata Benda Bahasa Prancis Angkatan 2027*.

Rahmat Saleh & Zulfandi. (2014). *Game Edukasi Susun Kata Berbasis J2ME*".

Maryunil. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Menyusun
Kata Pada Peserta didik Kelas 1 SDN Inpres 5 Birobuli*. Vol 4. No. 10. ISSN
2354-614X Margono, *metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta.

Hidayah Nur Fiqi Yukha. (2012). *Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 3-6 Tahun
Di PG-TK AISYAH BHUSTANUL ALFHAT 25 WAGE-SIDOARJO*.

Firday. (2016). *Pemerolehan Kosakata Bahasa Kedua*.

Susanto Trisnani Dini Yohana. (2017). *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan
Keterampilan Berbicara dan menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran
Pdiponegoro Kecamatan Ngaliyan*.

Nurfalah. (2010). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permula Melalui
Pendekatan Pada Siswa Kelas II SDN 1 Wish Ke. Bungku Barat. Kab.
Monowari. Journal Kreatif Tadulako Online Vol. 3. No. 1 ISSN 2354-614X
Chear, Abdul 2010, Bahasa Jurnalistik. Jakarta: Rineka Cipta*.

Subarna. (2012). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Lengkap*. Surakarta Grafika.

Rosianita Hana Della. (2022). *Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan
Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TKA UMMU
KULSUM BOGOR*.

Sukatmi. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Dengan
Penerapan Medai Gambar Dan Huruf di SD Negeri 03 Dawung Matesih
Kuranganyar Tahun Ajaran 2012/2013*.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung:
CV Alfabeta.

Okta Dhelaini. (2019). *Peningkatan KosaKata Siswa melalui media Kartu Tempel
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas 1 SEKOLAH DASAR NEGERI
59 BENGKULU TENGAH*.