

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAK SODOR* MODIFIKASI SEBUT KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SURABAYA

Eka Atinia Yahman

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, *email*: ekayahman@mhs.unesa.ac.id

Nur Ika Sari Rakhmawati, S. Pd., M. Pd.

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, *email*: nurrahmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional *gobak sodor* dimodifikasi dengan sebut kata yaitu anak bermain yang melibatkan fisik motorik kasar dengan didalamnya terdapat kegiatan menghubungkan sebuah gambar dengan kata, menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata, menyebutkan kata dan membedakan makna kata. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis penelitian *Quasi experiment* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di satu gugus Kecamatan Karang Pilang dan satu gugus Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hikmah Kebraon Surabaya berjumlah 40 anak dan TK Istiqomah Balas Klumprik Surabaya berjumlah 35 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, validasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis *Mann Whitney* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 23.0. Hasil penelitian ini pada uji validitas *pretest posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh nilai sig. < 0,05, sehingga butir-butir indikator dinyatakan valid. Pada uji normalitas memperoleh nilai signifikan data *posttest* kontrol dan *posttest* eksperimen < 0,05 diputuskan untuk menolak H_0 , sehingga data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas data tidak berdistribusi normal, maka menggunakan statistik *Mann-Whitney* untuk menguji hipotesis. Hasil pengujian *Mann Whitney* diperoleh nilai sig. < 0,05 sehingga menolak H_0 . Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya.

Kata Kunci: permainan tradisional, *gobak sodor* modifikasi sebut kata, kemampuan mengenal kata.

Abstract

Traditional games gobak sodor are modified by the words in which the children play about pairing an image with a word, arranging vowels and consonants into words, mentioning words and distinguishing the meaning of words. The purpose of this study was to find out the effect of words modification traditional game gobak sodor towards word recognition ability of children aged 5-6 years in Surabaya. The research method used a quantitative research approach, type of research Quasi experiment and the research design was nonequivalent control group design. The population used in this study was 5-6 years of age in a group of Karang Pilang Sub-district and a sub-district of Wiyung Kota Surabaya. The samples of this study were aged 5-6 years which were divided in the Kindergarten of Al-Hikmah Kebraon Surabaya consisting of 40 children and Istiqomah Balas Klumprik Surabaya consisting of 35 children. The data collection techniques used were tests, observation, and documentation. The data analysis techniques in this study used validity and reliability test, normality test and Mann Whithney hypothesis test by using SPPS 23.0 software. The results of this study were validity of pre-test and post-test in experimental and control group obtained the sig. value of <0.05, therefore, the indicator items were valid. The sig. value of normality test in the data of post-test control and experimental group was <0.05, thus it was decided to reject H_0 . Therefore, the data were not normally distributed. The normality test of data was not normally distributed, thus, the researcher used Mann-Whitney statistic to test the hypothesis. The results of Mann Whitney obtained sig. values of <0.05, thus it rejected H_0 . The conclusions of this study showed that there was a significant effect of words traditional modification game gobak sodor towards word recognition ability of children aged 5-6 years in Surabaya.

Keywords: traditional games, word modification *gobak sodor*, word recognition ability

PENDAHULUAN

Zaman abad 21, perkembangan teknologi yang semakin maju dan modern merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan teknologi menjadikan hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitar dalam hal berkomunikasi secara lisan menjadi berkurang dikarenakan anak lebih tertarik bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan orang tua atau teman sebayanya. Selain itu, perkembangan teknologi dapat memengaruhi pengetahuan anak. Hal ini, diwujudkan melalui permainan tradisional.

Pada saat ini permainan tradisional telah digantikan oleh permainan modern seperti *game online*, *nintendo*, *playstation*, dan masih banyak lagi yang membuat anak tertarik untuk memainkannya. Anak-anak lebih memilih bermain *game online* dan berdiam diri di depan layar monitor, sehingga perkembangan anak tidak mendapat stimulasi yang tepat. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Lestarinigrum (2018:8) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan dapat memengaruhi gaya belajar anak. Oleh karena itu, dibutuhkan pengenalan bentuk stimulasi yang kreatif untuk anak. Oleh karena itu, dibutuhkan pengenalan bentuk stimulasi yang kreatif untuk anak.

Tidak semua permainan tradisional punah tetapi sebagian besar permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan. Selain permainan modern, faktor penyebab permainan tradisional hampir punah adalah lahan yang digunakan untuk bermain semakin sempit. Seperti yang terjadi pada daerah Surabaya, banyak bangunan yang berdiri seperti mall, pabrik, dan perumahan-perumahan yang membuat lahan menjadi sempit. Hal tersebut di peroleh berdasarkan data Badan Pertanahan Nasional kota Surabaya dengan total jumlah lahan 32.637,75 Ha dan memiliki jumlah tanah kosong yang tersisa hanya 1.784, 90 Ha. Lingkungan yang individual juga menjadi penyebab kurangnya pengembangan atau pelestarian permainan tradisional pada anak-anak. Kesibukan para orang tua yang berkerja pada pagi hingga malam hari sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk bermain atau sekadar mengenalkan macam-macam permainan tradisional.

Permainan tradisional sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana dan media untuk memberikan stimulasi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui permainan tradisional anak dapat belajar mengatur strategi dalam bermain, bekerja sama dalam tim atau kelompok serta kesenangan yang diperoleh pada saat bermain. Permainan tradisional menjadikan interaksi

anak dengan lingkungan sekitar semakin baik, sehingga anak dapat belajar sekaligus bermain melalui permainan-permainan tradisional. Beberapa contoh permainan tradisional yaitu permainan dakon, bentengan, congklak, gobak sodor, engklek dan bekelan.

Salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa melalui permainan tradisional *gobak sodor*. Karena pada permainan tradisional *gobak sodor* anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga pasti dibutuhkan keterampilan berbicara didalam proses permainannya. Anggapan dasar ini memberikan ketertarikan peneliti untuk mengenalkan permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Wright, Betteridge dan Buckby (dalam Zhu, 2012:802) menjelaskan bahwa permainan dapat memberikan latihan dalam keterampilan, tahap pengajaran dan pembelajaran untuk berbagai jenis komunikasi.

Dalam permainan, anak memahami aturan permainan, dan tentang apa yang akan dilakukan atau dikatakan, serta anak-anak harus memahami tindakan dalam pertandingan. Dengan melakukan hal itu, keterampilan anak dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara komprehensif, dan terutama mereka mendapatkan lebih banyak latihan dalam mendengarkan dan berbicara.

Permainan tradisional *gobak sodor* dapat dimodifikasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar pembelajaran tentang mengenal kata tidak membosankan. Permainan tradisional *gobak sodor* yang biasanya hanya permainan yang melibatkan fisik motorik kasar anak, sekarang dapat dimodifikasi dengan dimasukkan kegiatan yang menunjang perkembangan bahasa anak. Kegiatan-kegiatan tersebut yaitu anak mengambil kartu gambar sesuai keinginannya, anak mengambil kartu kata sesuai dengan kartu gambar, anak menghubungkan kartu gambar dan kartu kata, anak menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata sesuai kartu gambar, dan anak menyebutkan kata yang telah disusun dan membedakan makna kata.

Ananthia, dkk. (2016:55) juga menjelaskan bahwa sebuah permainan tradisional yang dimodifikasi atau dikembangkan diperlukan rancangan yang berkualitas bagi anak. Rancangan tersebut meliputi penentuan indikator aspek perkembangan, rancangan kegiatan yang diimplementasikan, rancangan media yang digunakan dan rancangan penilaian untuk mengamati aspek perkembangan anak.

Sama seperti permainan tradisional *gobak sodor* pada umumnya, anak harus melewati kelompok lawan untuk melakukan tahap-tahap kegiatan tersebut.

Permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata yang hasil akhirnya anak dapat menyebutkan sebuah kata, sehingga anak tidak hanya aktif dalam motorik kasarnya saja tetapi juga dalam perkembangan bahasa tentang kemampuan mengenal kata.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa-masa kegiatan yang dilakukan sepenuhnya dalam sehari-hari dengan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat mengandung unsur pendidikan. Sebab bermain memberikan stimulasi tumbuh kembang anak dengan optimal. Proses bermain ini diperlukan peran dari orang tua serta guru yang bekerja sama dalam memilih permainan apa saja yang cocok untuk anak usia dini agar anak tidak hanya sekadar bermain saja namun sekaligus belajar. Anak usia dini membutuhkan permainan yang menyenangkan, menarik, dan tidak cepat membuat bosan sekaligus permainan itu bisa membuat anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Lestyanawati (2017:102) menjelaskan bahwa bermain adalah satu kegiatan yang dapat membantu anak-anak menikmati kegiatan dalam periode emas perkembangan. Bermain akan bermakna bagi anak usia dini melalui permainan. Permainan untuk anak usia dini adalah untuk merangsang kreativitas dan mendukung mereka proses pengembangan. Permainan diberikan kepada anak-anak tidak harus mahal, itu penting untuk menjadi aman dan berkualitas oleh mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan.

Menurut Berk (2006:05), anak usia 0 sampai 8 tahun (anak usia dini) masa anak mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan pada berbagai aspek yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi, bahasa anak, sosio emosional anak tentang sikap perilaku dan beragama, kecerdasan (tentang kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, daya pikir, daya cipta), dan fisik motorik halus maupun kasar dapat ditingkatkan melalui pendidikan bagi anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan anak yang penting dilakukan adalah aspek perkembangan bahasa atau kemampuan berbahasa. Karenanya bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan bahasa anak pada awalnya berkembang secara alami, namun proses perubahan kemampuan bahasa anak dikenal dengan pemerolehan bahasa. Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan berbagai cara yang tidak terduga serta dari pengalaman yang pernah dialami. Sejak usia 0 bulan hingga 6 tahun anak tidak pernah belajar bahasa dan kosakata secara khusus. Anak usia dini telah menyimpan lebih dari 14.000 kosa kata pada akhir masa usia dini (Suyadi, 2010:96). Pengalaman-pengalaman

yang diperoleh anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya menjadikan kemampuan berbahasa anak berkembang dengan baik (Rakhmawati, 2017:13).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Surabaya pada anak usia 5-6 tahun, ditemukan bahwa pada perkembangan bahasa anak dalam mengenal kata masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan anak-anak masih kebingungan ketika guru mendikte sebuah kata pada kegiatan menulis, sehingga guru harus mengulang kata berkali-kali sampai anak-anak benar-benar paham. Pada permasalahan yang lain adalah beberapa anak masih merasa kesulitan dalam membedakan beberapa huruf seperti huruf p, b, dan d. Anak-anak juga merasa kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf.

Sejalan dengan penelitian Charles dkk. (2017:165) menjelaskan bahwa penerapan program intervensi permainan tradisional pada anak-anak dapat efisiensi dalam peningkatan kinerja kebugaran motorik yaitu kelincahan, waktu reaksi, kecepatan dan keseimbangan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aypay (2016:292) menjelaskan bahwa permainan anak-anak tradisional saat ini tampaknya menjadi peluang yang terlewatkan dalam hal pendidikan nilai. Permainan itu mendorong anak-anak untuk memperoleh nilai-nilai lebih positif yang harus dirancang.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Watimah (2014:88) menjelaskan tentang adanya peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B menggunakan permainan *gobak sodor* yang ditunjukkan melalui kegiatan observasi pada proses kegiatan belajar mengajar dengan melintasi 5 buah rintangan dan permainan *gobak sodor*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya. Terkait dari rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu atau pura-pura (*Quasi experiment*). Pada *quasi experiment* menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak secara acak (*nonrandom assignment*). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan jenis *nonequivalent control group design*. *Nonequivalent*

control group design hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random atau acak. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3		O4

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan:

Kelompok A : Kelompok Eksperimen

Kelompok B : Kelompok Kontrol

O₁ : hasil kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelompok eksperimen

O₂ : hasil kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok eksperimen x : perlakuan/*treatment*

O₃ : hasil kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelompok kontrol

O₄ : hasil kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok eksperimen

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di satu gugus Kecamatan Karang Pilang dan satu gugus Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hikmah Kebraon Surabaya berjumlah 40 anak dan TK Istiqomah Balas Klumprik Surabaya berjumlah 35 anak. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu responden yang terpilih menjadi anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri dengan maksud dan tujuan tertentu.

Maksud dan tujuan tersebut adalah berdasarkan permasalahan tentang kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun pada beberapa anak. Adapun pertimbangan dalam penentuan sampel yaitu pada kemampuan mengenal kata anak kelompok B. Penentuan jumlah sampel dari populasi 75 anak dengan taraf kesalahan 5% menggunakan tabel *Kjecji* ditemukan sampel sebanyak 62 anak. Sehingga, sampel dalam penelitian ini berjumlah 62 anak, 31 anak dari kelompok B TK Al-Hikmah Kebraon Surabaya yang menjadi kelompok eksperimen dan 31 anak dari kelompok B TK Istiqomah Balas Klumprik Surabaya yang menjadi kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut: (1) Lembar observasi, (2) Lembar validasi yang didalamnya terdapat ahli materi dan ahli permainan, (3) Lembar tes dan (4) Lembar

dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, validasi tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis *Mann Whitney* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 23.0. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang diberikan dengan cara membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada sasaran uji coba yang dilakukan menggunakan nilai $\alpha = 0.05$ jika pada nilai T, Hitung > T tabel, maka dapat pengaruh signifikan. Namun, jika dalam nilai T hitung < T tabel, maka tidak ada pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest* 62 anak berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 31 anak TK Istiqomah Balas Klumprik Surabaya sebagai kelompok kontrol dan 31 anak TK Al-Hikmah Kebraon Surabaya sebagai kelompok eksperimen dijelaskan berdasarkan rata-rata, median, modus, standar deviasi dan varian. Secara rinci dapat dilihat dari Tabel 1 dan Tabel 2 berikut:

Tabel 1 Deskripsi Variabel Kontrol

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata	6,39	10,39
Median	6,00	10,00
Modus	6,00	10,00
StandarDeviasi	1,50	1,67
Varian	2,25	2,78

Sumber: data diolah SPSS 23.0

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pretest* sebesar 6,39 sedangkan *posttest* sebesar 10,39. Nilai median dan modus *pretest* sebesar 6 sedangkan *posttest* nilainya 10. Nilai Standar deviasi dan varian cenderung tetap dari nilai *pretest* sebesar 1,50 dan 2,25 menjadi nilai *posttest* sebesar 1,67 dan 2,78.

Tabel 2 Deskripsi Variabel Eksperimen

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata	10,61	13,81
Median	11,00	14,00
Modus	12,00	14,00
Standar Deviasi	2,11	1,54
Varian	4,45	2,36

Sumber: data diolah SPSS 23.0

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemberian permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata yaitu ditunjukkan dengan peningkatan nilai statistik *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 10,61 sedangkan *posttest* sebesar 13,81. Nilai median dan modus *pretest* sebesar 11 dan 12 sedangkan *posttest* nilainya 14. Nilai Standar deviasi dan varian cenderung turun dari nilai *pretest* sebesar 2,11 dan 4,45 menjadi nilai *posttest* sebesar 1,54 dan 2,36.

Uji validitas dilihat berdasarkan nilai korelasi pearson antara indikator dengan jumlah keseluruhan indikator. Disebut valid apabila nilai r (korelasi) lebih besar dari r tabel atau nilai sig. < alpha (0,05). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas *Pretest* Kontrol

Indikator	Korelasi	Sig.	Keterangan
Pre_1	0,740	0,000	Valid
Pre_2	0,485	0,006	Valid
Pre_3	0,725	0,000	Valid
Pre_4	0,408	0,023	Valid

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Berdasarkan Tabel 3, nilai sig.< alpha (0,05) sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator *pretest* kontrol dinyatakan valid.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas *Posttest* Kontrol

Indikator	korelasi	Sig.	Keterangan
Post_1	0,665	0,000	Valid
Post_2	0,613	0,000	Valid
Post_3	0,665	0,000	Valid
Post_4	0,562	0,002	Valid

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Berdasarkan Tabel 4, nilai sig.< alpha (0,05) sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator *posttest* kontrol dinyatakan valid.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas *Pretest* Eksperimen

Indikator	Korelasi	Sig.	Keterangan
Pre_1	0,825	0,000	Valid
Pre_2	0,836	0,000	Valid
Pre_3	0,496	0,005	Valid
Pre_4	0,811	0,000	Valid

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Berdasarkan Tabel 5, nilai sig.< alpha (0,05) sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator *pretest* eksperimen dinyatakan valid.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas *Posttest* Eksperimen

Indikator	korelasi	Sig.	Keterangan
Post_1	0,707	0,000	Valid
Post_2	0,749	0,000	Valid
Post_3	0,583	0,001	Valid
Post_4	0,673	0,000	Valid

Sumber : data diolah 23.0

Berdasarkan Tabel 6, nilai sig.< alpha (0,05) sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator *posttest* eksperimen dinyatakan valid. Pada uji reliabilitas digunakan nilai Cronbach's Alpha. Apabila nilai

Cronbach's alpha > 0,60 maka dinyatakan reliabel. Dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas

Kelompok	Cronbach' Alpha	Keterangan
Pre_Kontrol	0,718	Reliabel
Post_Kontrol	0,732	Reliabel
Pre_Eksperimen	0,799	Reliabel
Post_Eksperimen	0,768	Reliabel

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Nilai Cronbach's alpha sesuai Tabel 7 menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,60 sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator tersebut bersifat reliabel.

Pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan data ini dilakukan menggunakan statistik *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 8 Uji Normalitas

	post_kontrol	post_eksp
N	31	31
Test Statistic	0,205	0,228
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,002	0,000

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Demikian pula pada Tabel 8, diperoleh bahwa nilai Sig. data *posttest* kontrol dan *posttest* eksperimen lebih kecil dari 0,05 sehingga diputuskan untuk menolak Ho. Sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Pada pengujian asumsi normalitas diperoleh kesimpulan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga metode statistika yang digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dua sampel yang saling bebas adalah statistik *Mann - Whitney*. Hasil pengujian *Mann - Whitney* adalah sebagai berikut:

Tabel 9 Uji Mann-Whitney

	Jumlah
Mann-Whitney U	68,000
Wilcoxon W	564,000
Z	-5,867
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Sumber : data diolah SPSS 23.0

Hipotesis:

Ho : Tidak ada pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya

Ha : Ada pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya

Kriteria pengambilan keputusan:

Berdasarkan Tabel 9, diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < \alpha$ (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya.

Penelitian pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun ini untuk membuktikan pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata agar permainan tradisional tidak ditinggalkan. Escobar (dalam Basri, dkk, 2018:12) menyatakan bahwa budaya tradisional selalu terpinggirkan ketika berhadapan dengan globalisasi, karena globalisasi dengan kapitalismenya memiliki kemampuan untuk menyerang dan meminggirkan. Globalisasi yang menyediakan ruang dan memfasilitasi frekuensi mobilitas masyarakat dan komunikasi, telah menciptakan supermarket budaya dan berkontribusi untuk proses kepunahan budaya lokal.

Terdapat beberapa anak tidak mengetahui apa dan bagaimana bermain permainan tradisional. Hal ini diperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Özalp Gerçeker (2014:49) menjelaskan bahwa mayoritas anak usia dini tidak tahu cara memainkan permainan anak tradisional. Nilai-nilai budaya dapat ditransmisikan ke generasi berikutnya melalui permainan tradisional, yang pada akhirnya berkontribusi pada kognitif, psikososial dan fisik perkembangan anak-anak.

Anak lebih mudah mempelajari pengenalan kata dengan menggunakan sebuah gambar. Pada sebuah gambar, anak akan langsung memahami kata dan makna kata. Penelitian yang dilakukan oleh Vasileva-Stojanovska, dkk, (2015:03) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan menyenangkan yang terdiri dari esensi mereka faktor motivasi intrinsik utama yang memikat perhatian pelajar dan membuatnya gigih dan antusias tentang kegiatan tersebut.

Badu (2013:01), menerangkan bahwa bermain meningkatkan kemungkinan anak-anak untuk berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Selama interaksi, anak-anak mempraktikkan peran yang akan mereka lakukan dalam kehidupan mereka nanti, meskipun tanpa sadar. Senada dengan penelitian yang dilakukan Rahmadani, dkk. (2017:160) menyatakan bahwa permainan tidak harus menghabiskan banyak biaya, tetapi harus menampilkan aspek-aspek pendidikan yang dapat memberikan pengalaman atau pendidikan untuk anak-anak. Aktivitas permainan di sekolah dapat menggunakan permainan dari daerah. Selain bermain permainan, anak-

anak juga dapat belajar banyak permainan tradisional lainnya.

Dehkordi (2017:134) menyatakan bahwa permainan, khususnya permainan tradisional, dapat dipelajari secara serius sebagai yang paling penting dan cara yang menarik untuk meningkatkan kesehatan fisik, mental, afektif, dan sosial anggota masyarakat. Bermain permainan tradisional menjaga kesehatan fisik, meningkatkan spiritual dan mental negara, dan melembagakan nilai-nilai budaya. Rosad, dkk. (2017:34) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kovacevic dan Opic (2014:96) menjelaskan bahwa permainan tradisional bagi guru, orang tua dan anak-anak dapat dijadikan pembelajaran agar tidak melupakan permainan tradisional. Permainan dirancang untuk sejumlah pemain tertentu dan ditentukan oleh aturan, dan dalam melakukannya memiliki kekuatan pengaruh positif pada anak-anak yang memainkannya.

Pada pengujian hipotesis diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < \alpha$ (0,05) sehingga diputuskan untuk menolak H_0 , dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Espinosa (2014:03) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak-anak sesuai dengan karakteristik anak serta pembelajaran bahasa tentang lingkungan sekitarnya melalui bermain dengan teman sebaya. Anak-anak juga belajar, tata bahasa, kosa kata, sintaks, dan bahasa baru.

Bergen dan Mauer (2000:45), menjelaskan dalam studi penelitiannya selama tiga tahun menemukan hubungan antara permainan simbolik dan pengembangan kesadaran fonologis anak. Pada tahun pertama, anak Taman Kanak-kanak terlibat dalam permainan bebas di lingkungan yang diperkaya dengan kosakata. Pada tahun kedua, anak-anak Taman Kanak-kanak berpartisipasi dalam sesi bermain klinis terstruktur dengan permainan. Selama bermain anak-anak menggunakan bahasa dan mengisolasi suara-suara bahasa dari bahasa tersebut.

Marlina dan Pransiska (2018:223) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki kelebihan dibandingkan game modern, yaitu, permainan tradisional membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan. Kemampuan untuk bekerja sama dengan teman dan bantuan anak-anak untuk mematuhi peraturan. Berbeda dengan game modern yang lebih banyak membentuk anak untuk hidup secara individual dan tidak mampu pemecahan masalah dalam bermain. Jaydari, dkk. (2016:134) menjelaskan bahwa menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik individu.

Selain itu, Nyota dan Mapara (2015:192) menyatakan bahwa permainan juga memberi anak-anak peluang untuk penguasaan bermain, anak-anak mempunyai kesempatan untuk terus berlatih keterampilan sampai mahir. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk mendapatkan kepercayaan diri dan harga diri.

Laelah, dkk. (2017:1), hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter terkandung dalam karakter permainan *Gobak Sodor* meliputi: 1) nilai karakter yang terkait dengan karakter dirinya sendiri; kejujuran, gaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, 2) nilai karakter dalam hubungan dengan orang-orang; menyadari hak-hak dan kewajiban orang-orang, mematuhi aturan sosial, demokratis.

Putra dan Hasanah (2018:86) permainan tradisional harus dilestarikan karena mengandung berbagai nilai pendidikan karakter yang bisa berkontribusi dalam menciptakan karakter yang baik untuk anak-anak sejak usia dini. Anak-anak memiliki karakter yang baik sejak usia dini dan membuat tutor mengetahui begitu banyak nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional itu sehingga mereka dapat mengimplementasikan permainan itu untuk menginternalisasi yang baik nilai untuk anak-anak.

Keterkaitan antara penelitian yang dilakukan dan beberapa pendapat tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata sudah layak dan efektif mempunyai pengaruh besar sebagai permainan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang pengaruh permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan uji hipotesis *Mann Whitney* memperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < \alpha (0,05)$ sehingga diputuskan untuk menolak H_0 . Perolehan nilai signifikan diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh signifikan dari permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata terhadap kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun di Surabaya.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut mengenai penelitian yang menghasilkan permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata untuk mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan. Saran tersebut antara lain:

1. Bagi sekolah, permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata dapat diterapkan sebagai

permainan menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran mengenal kata.

2. Bagi guru, hendaknya lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal kata misalnya dengan menggunakan permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata.
3. Bagi orang tua, permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenal kata dan selalu memberikan pendampingan pada anak dalam proses belajar agar mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, permainan tradisional *gobak sodor* modifikasi sebut kata dalam mengenal kata dapat dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang inovasi agar menjadi permainan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.

Aypay, A. 2016. *Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey*. Eurasian Journal of Educational Research, (Online), (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1097907.pdf> , diakses 15 Januari 2019).

Anantia, Windy, dkk. 2016. "Trilingual Learning Model Through Traditional Games: An Overview From An Indonesian Kindergarten". *International Journal of Early Childhood Education Care*. Vol. 5 pp: 50-56.

Basri, Laode Ali. 2018. "The Unsustainability of Kalego Traditional Game among Muna Community of Watopute District". *Asian Social Science*. Vol 14 (2) pp : 12-17.

Bergen, D., & Mauer, D. 2000. "Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels. In Kathleen A. Roskos & James F. Christie (Eds.)", *Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives* (pp. 45-62). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.

Charles, dkk. 2017. *The Effect of Traditional Games Intervention Programme In The Echancement School-Age Children's Motor Skill: A Preliminary Study*, (Online), Vol 6, Nomor 2, (<http://www.mohejournal.com/index.php/mohe/article/view/>, diakses 27 November 2018)

Dehkordi, Mitra Rouhi. 2017. "The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children". *International Journal of Science Culture and Sport*, Vol 5 (3): pp 134-139.

- Dony, Maekal. 2013. *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang*. Pontianak: FKIP UNTAN.
- Espinosa, Linda M. 2014. *Second Language Acquisition in Early Childhood*. (Online). (<https://www.researchgate.net/publication/265075052>, diakses 24 Mei 2019).
- Jaydari, Mohammadreza, dkk. 2016. "The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation". *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Vol 3(6) pp: 134-136.
- Hakim, Arif Rahman. 2017. *Efektivitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol.1 (1): hal 33-39.
- Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Kovacevic, Tatjana and Opic, Sinisa. 2014. "Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education". *Croatian Journal of Education*, Vol 16 (1): pp 95-112.
- Laelah, Fafaz, dkk. 2017. *The Character Values In Traditional Game Gobak Sodor For Elementary School Children*. (Online) (http://erni_k.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2246/THECHARACTERVALUES+IN+TRADITIONAL+GAME.pdf, diakses 28 Juni 2019)
- Lestaningrum, Anik. 2017. *The Effect of Traditional Games, Self-Confidence, and Learning Style on Mathematical Logic Intelligence*. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>, diakses 26 Juni 2019).
- Lestiyanawati, Rochyani. 2017. "Modifying "Hide And Seek" Traditional Game To Teach Vocabulary For Early Childhood Students". *Jurnal Edulingua*, Vol 4 (2): hal 102-108.
- Marlina, Serli dan Pransiska, Rismareni. 2018. (Online). *The Effectiveness of Traditional Games on The Development of Social Ability of Children in Kinsergarten of Baiturridha Padang Pariamar* (<https://www.researchgate.net/publication/323180946>, diakses 26 Juni 2019)
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti). Jakarta: PT INDEKS.
- Neaum, Sally. 2013. *Child Development*. Singapore: SAGE.
- Nyota, Shumirai and Mapara, Jacob. 2015. *Shona Traditional Children's Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing*, (Online), (<https://www.researchgate.net/publication/267237463>, diakses 24 Mei 2019)
- Özalp Gerçeker, Gülçin, dkk. 2014. "An Analysis Of The Recognition Of Traditional Child Games Among Primary School Students And Associated Factors". *International peer-reviewed Journal of Family Children and Education*. Vol 2 (3) pp : 40-62.
- Pamungkas, Sri. 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putra, Ari dan Hasanah, Viena Rusmiati. 2018. "Traditional Game To Develop Character Values In Nonformal Educational Institution". *International E-Journal of Advances in Education*, Vol. 4(10) pp: 86-92.
- Rosad, Rifki, dkk. 2017. "The Effect Of Traditional Games And Basic Motor Ability On Social Skills". *ISERD International Conference* pp: 34-36.
- Rahmadani, Ni Kadek Aris, dkk. 2017. *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. *International Conference of Early Childhood Education . Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. (Online), Vol 169, (<https://download.atlantispress.com/article/25889759.pdf>, diakses 24 Mei 2019)
- Rakhmawati, Nur Ika Sari. 2017. *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak*. Surabaya: Unesa University Press.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Vasileva-Stojanovska, Tatjana, et al. 2015. *The Educational Prospects of Traditional Games as Learning Activities of Modern Students*, (Online), (<https://www.researchgate.net/publication/272127194>, diakses 24 Mei 2019).
- Watimah. 2014. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor anak Kelompok B Tk Khalifah Sukonandi Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Yulianto, Bambang. 2009. *Perkembangan Fonologis Bahasa Anak*. Surabaya: Unesa University Press.

Zubaidah, Enny. 2003. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pendidikan Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.

Zhu, Deguang. 2012. "Using Games to Improve Students' Communicative Ability". *Journal of Language Teaching and Research*. Vol 3 (4): pp 801-805



UNESA

Universitas Negeri Surabaya