

# **Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan**

**Sudarmanto**  
**Joko Pamungkas**  
**Arista Wahyu Anggraini**  
riztahally@ymail.com  
Universitas Negeri Yogyakarta

---

---

## **Abstrak**

Aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek terpenting dalam tahap perkembangan anak. Kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia. Permainan yang dapat diterapkan untuk memperkaya kosakata anak salah satunya permainan ular tangga yang di desain khusus dan dibuat semenarik mungkin agar anak mudah dalam menambah kosakatanya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 19 subyek dari anak-anak TK kelompok B. Permainan ular tangga selain mampu meningkatkan kosakata juga mampu meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan.

**Kata kunci:** peningkatan, kosakata benda, permainan ular tangga

## **Abstract**

*Language development is one of the most important aspects in children's development stage. Language ability has the objective to make children able to express their ideas through simple language accurately, able to communicate effectively, and raise children's interest to be able to speak Bahasa Indonesia. The game that can be applied to enrich children's ability is, among others, snake ladder game that is specially designed to make it very interesting in order that children can gain their vocabulary easily. This study uses classroom action research with 19 subjects from kindergarten group B. Game of snakes and ladders in addition to increasing vocabulary is also able to increase the activity of the child in activities*

**Keywords:** *development, vocabulary about things, snake ladder game*

---

---

## **Pendahuluan**

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pembinaan

yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak pada usia 0-6 tahun tersebut sangat pesat tingkat perkembangannya. Pada masa ini merupakan usia emas (*golden age*) bagi anak yang harus mendapatkan perhatian maksimal dimana segala aspek perkembangan anak berkembang pesat baik aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan motorik, aspek perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan nilai moral dan agama.

Bahasa merupakan unsur penting untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Berbagai macam ide, gagasan, dan pikiran diungkapkan dengan bahasa. Hurlock (1978: 178) mengatakan bahwa bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Kualitas bahasa seseorang sendiri ditentukan oleh kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin baik pula kemampuan bahasa seseorang.

Keraf (Suhartono, 2005: 194) menyatakan bahwa kosakata yang sesuai dengan anak usia dini meliputi kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata tugas. Senada dengan pendapat tersebut, Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48) berpendapat bahwa memasuki usia pra sekolah, anak mampu menguasai kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata fungsi. Anak usia pra sekolah lebih mudah menguasai kata benda yang diperoleh melalui panca indera terutama yang berkaitan dengan kebutuhan pokok di sekitarnya.

Kosakata tersebut akan terus-menerus bertambah seiring dengan bertambahnya usia, namun perbedaan individu mempengaruhi jumlah perolehan kosakata itu sendiri. Perbedaan kecerdasan, pengaruh lingkungan, kesempatan belajar dan motivasi belajar menyebabkan perbedaan ukuran kosakata anak. Senada dengan hal tersebut, Tadkiroatun Musfiroh (2008: 7) menyatakan bahwa perkembangan bahasa tergan-

tung pada kematangan sel korteks, dukungan lingkungan, dan keterdidikan lingkungan.

Perkembangan kosakata pada anak sangat penting sebab dengan kosakata yang banyak, anak memiliki perbendaharaan kata yang baik pula. Semakin banyak kosakata yang anak miliki akan mempermudah anak dalam membangun kemampuan bahasanya, perkembangan gagasan atau pikiran bahkan akan membantu membangun struktur dan ide baru anak secara jelas. Penguasaan kosakata pada anak nantinya akan mempermudah komunikasi dan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pengamatan awal di kelompok B TK Pertiwi Tamanagung Muntilan yang berjumlah 19 anak, pada beberapa anak memiliki kosakata yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran ketika anak diminta menyebutkan nama-nama benda di sekitarnya, anak hanya mampu menyebutkan kurang dari 10 kata. Guru harus memancing anak terlebih dahulu agar anak dapat menyebutkan kata yang diminta. Bahkan masih ada anak yang hanya diam saja.

Rendahnya atau kurangnya kosakata yang anak miliki menjadi faktor utama sehingga anak kurang mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan kata-kata. Metode yang digunakan oleh guru masih cenderung monoton, hal ini dapat dilihat ketika guru mengenalkan nama-nama benda hanya dilakukan melalui ceramah, digambar di papan tulis, dan tidak berwarna-warni. Selain itu, media pembelajaran kurang bervariasi serta kurang menarik bagi anak. Suasana dan kondisi inilah yang membuat anak kurang antusias dan tertarik saat pembelajaran sehingga menyebabkan kurang optimalnya perkembangan bahasa anak khususnya yang berkaitan dengan kosakata. Media pembelajaran bagi anak sangatlah penting sebab penggunaan media pembelajaran akan memudahkan anak untuk memahami materi apa yang disampaikan oleh guru dan menarik perhatian anak sehingga anak tidak bosan saat pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk menambah kosakata pada anak yaitu melalui permainan. Bermain adalah dunia anak. Anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain sebab melalui bermain itulah anak akan belajar banyak hal dari pengalamannya sendiri. Martuti (2012: 37) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misal menambah perbendaharaan kata dan menjalin hubungan dengan teman. Dengan permainan, anak akan lebih tertarik dan lebih antusias untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Melalui permainan, anak akan berinteraksi dengan anak lain dan berpartisipasi aktif saat melakukannya.

Permainan yang dapat diterapkan untuk memperkaya kosakata anak yaitu permainan ular tangga. Berdasarkan pengamatan peneliti diperoleh informasi bahwa belum diterapkannya permainan ular tangga dalam pembelajaran. Permainan ular tangga yang dimaksud di sini yaitu ular tangga yang di desain khusus dan dibuat semenarik mungkin agar anak mudah dalam menambah kosakatanya. Melalui permainan ular tangga, anak akan belajar mengenal kosakata baru yang belum ditemui sebelumnya. Permainan ular tangga menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. Anak akan lebih berpartisipasi aktif dan antusias saat pembelajaran di kelas. Permainan ular tangga diharapkan mampu meningkatkan kosakata pada anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, memudahkan interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar secara optimal.

### **Hakikat Kosakata**

Kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang dalam belajar bahasa yang berfungsi untuk mengungkapkan ide atau gagasan. Menurut Soedjito dan Saryono (2011: 3) kosakata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Sri Hastuti, dkk (1993: 114) mengemukakan bahwa kosakata atau

*vokabuler* disebut juga perbendaharaan kata adalah kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kadang-kadang kosakata diartikan sebagai kata yang disusun secara alfabetis yang disebut glosari. Burhan Nurgiantoro (2011: 338) menyatakan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis.

### **Tahap Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata anak dimulai dengan mempelajari kata-kata secara individu ketika anak mulai belajar berbicara kemudian berkembang terus-menerus seiring perkembangannya. Kosakata dibangun secara bertahap dan berkembang seiring dengan perkembangan seseorang. Keraf (2008: 65-66) mengemukakan beberapa tahapan tingkat perluasan kosakata seseorang yaitu masa kanak-kanak, masa remaja, dan masa dewasa. Pada masa kanak-kanak, seorang anak menguasai kosakata cenderung untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang konkrit. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap segala sesuatu yang didapat dari panca inderanya.

### **Karakteristik Kosakata Anak**

Karakteristik kosakata anak usia TK merupakan perkembangan dari fase-fase yang telah dilalui sebelumnya, yaitu penguasaan kata yang belum lengkap menjadi dapat menyebut beberapa kosakata sederhana. Menurut Dardjowidjojo (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 48) pada usia 4 tahun anak menguasai sekitar 1792 kata dan menjadi 2932 pada usia 5 tahun. Kata-kata tersebut meliputi *nomina* (kata benda), *verbal* (kata kerja), *adjektiva* (kata sifat), dan kata fungsi. Senada dengan itu, Keraf (Suhartono, 2005: 194) menyatakan bahwa kosakata yang sesuai dengan karakteristik anak dibagi menjadi empat jenis meliputi: a) kata benda yaitu nama dari suatu benda dan segala sesuatu yang dibendakan; b) kata sifat

yaitu kata yang menyatakan sifat atau keadaan suatu benda; c) kata kerja yaitu semua kata yang menggambarkan perilaku dan perbuatan; d) kata tugas yaitu semua kata yang berguna untuk memperluas kalimat. Hurlock (1978: 187-188) menyatakan bahwa pengembangan kosakata anak meliputi kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata perangkai dan kata ganti. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosakata warna, jumlah kosakata, kosakata waktu, kosakata uang, kosakata ucapan, populer, kosakata sumpah, dan bahasa rahasia. Kosakata umum lebih mudah dipelajari karena kosakata tersebut lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tarigan (1986: 3-4) kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinan diambil dari bahasa lain, kosakata tersebut meliputi kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti (diri, petunjuk), kata bilangan, kata kerja pokok, kata keadaan pokok, dan benda-benda universal. Misal: nama-nama benda, warna, anggota keluarga, binatang, api, air, udara dan benda angkasa.

Berdasarkan karakteristik kosakata anak, maka dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian khusus tentang kata benda, yaitu kata yang berhubungan dengan benda-benda secara konkrit yang ada di sekitar anak. Keraf (Suhartono, 2005: 194) menyebutkan bahwa kata benda adalah nama dari suatu dan segala sesuatu yang dibendakan. Berdasarkan wujudnya, kata benda dibagi menjadi dua jenis yaitu kata benda konkrit dan kata benda abstrak. Kata benda konkrit adalah suatu benda yang dapat ditangkap oleh panca indera. Kata benda abstrak adalah nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap panca indera. Ibnu Hajar (Desi Susanti, 2012) menyatakan bahwa kata benda adalah kata yang mengacu pada manusia, benda, dan konsep atau pengertian (segi semantis). Dalam kalimat berpredikat kata kerja, kata benda menduduki fungsi subjek, objek atau pelengkap,

nomina tidak dapat dijadikan bentuk ingkar tidak, tetapi dengan kata bukan. Contoh: dokter, gambar, batang. Eka (2011) mengatakan bahwa kata benda adalah segala sesuatu yang dapat dilihat, dapat dibicarakan, dan yang menunjukkan orang, benda, tempat, tumbuhan, hewan, gagasan dan sebagainya seperti nama binatang (singa, kuda, gajah), nama orang, nama benda (kursi, meja, piring).

### **Cara Anak Mempelajari Kosakata**

Edgar Dale (Tarigan, 1986: 6) menyatakan bahwa cara anak mempelajari kosakata ada 2 cara, yaitu: *pertama*, anak mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih tua, teman sepermainan, televisi atau radio, tempat bermain, toko, pusat perbelanjaan, kantor pos dan *kedua*, anak mengalami sendiri dengan mengatakan benda-benda, memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya. Anak akan belajar kosakata melalui apa yang anak dengar dan apa yang anak alami sendiri. Salah satu cara anak mempelajari kosakata dengan mengatakan benda-benda melalui permainan. Permainan ini didesain khusus untuk meningkatkan kosakata anak. Dengan terlibat langsung dalam sebuah permainan, anak akan menambah kosakata melalui pengalaman-pengalaman yang anak alami sendiri sehingga kosakata akan berkembang pesat.

### **Pengertian Permainan Ular Tangga**

Anak akan belajar kosakata melalui apa yang anak dengar dan apa yang anak alami sendiri. Melalui permainan, kosakata anak akan semakin meningkat. Salah satu permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga. Menurut Agus (2011: 106), permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian adalah permainan ular tangga yang didesain khusus dan dibuat semenarik mungkin agar anak mudah dalam menambah kosakatanya. Papan permainan dibagi

dalam kotak-kotak dan setiap kotak-kotak tersebut terdapat berbagai macam gambar serta nama bendanya. Misal gambar anggur di bawah gambar ada tulisan anggur. Gambar yang ada dalam papan disesuaikan dengan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran. Anak memainkan permainan secara bergiliran setiap kelompok.

Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna dan saling melengkapi satu sama lain. Kelebihan dari permainan ular tangga ini adalah:

- a. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- c. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada di sekitarnya.
- d. Biaya yang dikeluarkan tidak besar karena gambar dan kata-kata dapat diambil dari majalah dan dibuat sendiri.
- e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- f. Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Selain kelebihan dari permainan ular tangga, terdapat pula kekurangan dari permainan ini yaitu permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.

### **Manfaat Permainan Ular Tangga**

Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan. Bagi anak, permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, sikap mental, dan nilai kepribadian. Martuti (2012: 37) bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya pengalaman dalam mem-

bina hubungan dengan teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan yang tertekan dan masih banyak lagi. Senada dengan pendapat diatas, Agus N. Cahyo (2011: 109) permainan ular tangga memiliki manfaat bagi otak kiri dan otak kanan anak yaitu anak akan belajar mengenal angka, menghitung langkah sesuai dengan mata dadu, mengenal gambar, dan menghafal gambar. Menurut Galuh (2009), manfaat yang bisa diperoleh dari permainan ular tangga yaitu belajar mengenal angka, menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga, anak dapat belajar membaca, dan anak belajar memahami aturan permainan.

Permainan ular tangga dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu anak mampu menambah kosakata atau perbendaharaan kata, belajar membaca melalui gambar, mampu berinteraksi dengan lainnya, anak dapat belajar menaati peraturan dan sabar menunggu giliran, serta mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik, kognitif, dan sosial emosional anak.

### **Karakteristik Anak TK Kelompok B**

Masa Usia Taman Kanak-Kanak merupakan masa dalam kehidupan manusia yang berentang sejak usia 4-6 tahun. Secara umum, masa usia TK ditandai dengan beberapa karakteristik pokok. Menurut Ramli (2005: 185) karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: a) masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah; b) masa prakelompok; c) masa meniru; d) masa bermain; e) memiliki keanekaragaman.

Jumaris (Ahmad Susanto, 2011: 78), karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, dll. Bredekamp dan Copple (Ramli, 2005: 192-193) mengemukakan bahwa anak dapat melakukan berbagai kemampuan dalam bidang perkembangan bahasa, yaitu sebagai berikut menggunakan

kosakata sekitar 5000 sampai 8000 dengan sering bermain dengan kata-kata, melafalkan kata-kata, menetapkan kata-kata benda konkret dengan penggunaannya, tertarik pada kata-kata baru, dan sebagainya.

### Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaborasi. Adapun rancangan (desain) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan Mc-Taggart. Menurut Kemmis dan Mc-Taggart (Sukardi, 2003: 214), komponen dalam penelitian tindakan ada empat yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu sistem spiral yang saling terkait.

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Pertiwi Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut dikarenakan permainan ular tangga belum diterapkan sebagai metode pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei atau pada semester genap tahun ajaran 20-11/2012. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Pertiwi Tamanagung Muntilan dengan jumlah 19 anak. Perempuan berjumlah 12 anak dan laki-laki berjumlah 7 anak.

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi berupa *check list* dan dokumentasi berupa foto. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila hasil nilai rata-rata mencapai  $e^{7,50}$  dengan memperlihatkan persentase 80% (16 anak) dari jumlah anak keseluruhan (19 anak) dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II adalah pada tanggal 20 April

sampai 11 Mei 2012. Penelitian siklus I dan II dilaksanakan masing-masing 3 kali pertemuan. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Setelah berdiskusi dengan guru kelas kelompok B2, maka peneliti menggunakan data hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan. Dari hasil observasi yang diperoleh sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa anak yang dapat mencapai skor 3 dengan kriteria (10-12 kata) adalah 2 anak atau dipersentasakan 10,53%, anak yang mencapai skor 2 dengan kriteria (5-9 kata) ada 7 anak sekitar 36,84%, sedangkan pada skor 1 dengan kriteria (1-4 kata) sebanyak 10 anak atau dipersentasakan sebesar 52,63%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh anak sebesar 4,84. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan sebagian besar anak masih memiliki kosakata yang rendah.

Proses pembelajaran pada siklus I tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema yang berbeda-beda dalam pertemuan, yaitu pertemuan I adalah benda-benda di langit, pertemuan II adalah benda-benda di bumi, dan pertemuan III adalah gejala alam. Data hasil observasi pada siklus I dapat dilihat dari nilai rata-rata perolehan anak yaitu 8,63 dengan persentase pada skor 3 dengan kriteria 10-12 kata adalah sebanyak 10 anak atau sekitar 52,63% dari jumlah seluruh anak, skor 2 dengan kriteria 5-9 kata sebanyak 7 anak (36,84%) dan skor 1 dengan kriteria 1-4 kata sebanyak 2 anak atau sekitar 10,53%, dengan rata-rata yang diperoleh anak sebesar 8,63. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Proses pembelajaran pada siklus II menggunakan tema yang berbeda dengan siklus I. Pada siklus II pembelajaran sudah memasuki pengayaan sehingga tema yang digunakan dapat dipilih sendiri namun tetap berdiskusi dengan guru. Tema pada siklus II ini adalah tanaman dan binatang.

Sedangkan sub tema yang dipilih adalah bagian-bagian tanaman, macam-macam bunga, dan macam-macam hewan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II data hasil observasi telah terjadi peningkatan. Anak yang mendapat skor 3 dengan kriteria 10-12 kata dari yang semula 10 anak atau sekitar 52,63% pada siklus I telah meningkat

menjadi 16 anak atau 84,21% pada siklus II. Sedangkan anak yang belum mencapai skor 3 sebanyak 3 anak atau jika dipersentasakan sekitar 15,79%. Rata-rata yang diperoleh anak adalah sebesar 9,84.

Untuk lebih jelasnya, data hasil observasi dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Rerata Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Aspek Yang Diamati	Nilai Rerata		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Menyebutkan kata benda	4,84	8,63	9,84

Untuk mengetahui persentase peningkatan anak yang mencapai kriteria 10-12 kata maka dapat dilihat dari tabel 2. Berikut

ini adalah data persentase yang dicapai anak pada siklus II.

Tabel 2. Persentase Data Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Tindakan	Persentase (%)	Siklus I	Persentase (%)	Siklus II	Persentase (%)
10-12 kata	2	10,53	10	52,63	16	84,21
5-9 kata	7	36,84	7	36,84	3	15,79
1-4 kata	10	52,63	2	10,53	-	-

Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kosakata dari kondisi awal 4,84 menjadi 8,63 pada siklus I hingga menjadi 9,84 pada siklus II. Sedangkan hasil persentase kondisi awal sebelum tindakan yaitu 10,53% (2 anak) pada kondisi awal sebelum tindakan, menjadi 52,63% (10 anak) pada siklus I, hingga menjadi 84,21% (16 anak) pada siklus II. Berdasarkan analisis hasil observasi data sebelum dilakukannya tindakan, siklus I dan siklus II, kosakata anak kelompok B TK Pertiwi Tamanagung Muntilan mengalami peningkatan. Adapun peningkatannya adalah yang mendapatkan skor 3 dengan kriteria 10-12 kata adalah 16 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 19 anak.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan ular tangga, kosakata yang dimiliki oleh anak kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung

Muntilan mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil data observasi yang diperoleh dari setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil perolehan pada kondisi awal sebelum tindakan yang mencapai skor 3 dengan kriteria 10-12 kata sebesar 10,53% atau 2 anak dari seluruh jumlah anak dengan rata-rata sebesar 4,84. Pada siklus I, data hasil observasi dengan skor 3 kriteria 10-12 kata menunjukkan pencapaian sebesar 56,63% atau 10 anak dari seluruh jumlah anak dengan rata-rata sebesar 8,63. Pada siklus II, yang mendapat skor 3 dengan kriteria 10-12 kata terjadi peningkatan yaitu sebesar 84,21% dari seluruh jumlah anak atau sekitar 16 anak dari 19 anak dengan rata-rata sebesar 9,84. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena 80% dari 19 jumlah anak kelompok B TK Pertiwi Tamanagung Muntilan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan pada skor 3 dengan kriteria 10-12 kata dengan rata-rata e" 7,50.

Permainan ular tangga selain mampu

meningkatkan kosakata juga mampu meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan tersebut. Keterlibatan anak secara langsung dalam permainan mampu mengembangkan kemampuan bahasa, kemampuan motorik, sosial emosional serta interaksi dengan teman.

### Daftar Rujukan

- Agus N. Cahyo. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Burhan Nurgiyantoro. (2011). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Desi Susanti. (2012). *Perbedaan Pendapat para Ahli Mengenai Kelas kata*. Diakses dari <http://desisusanti16.blogspot.com/2012/04/v-behaviorurldefault-vml.o.html>. Tanggal 20 Agustus 2012, jam 06.47 WIB.
- Eka. (2011). *Pengertian dan Jenis Noun*. Diakses dari <http://ekagurunesama.blogspot.com/2011/01/pengertian-dan-jenis-noun.html>. Tanggal 20 Agustus 2012, jam 18.48 WIB.
- Galuh. (2009). *Bermain Ular Tangga*. Diakses dari <http://bundagaluh.wordpress.com/2009/02/08/bermain-ular-tangga/>. Tanggal 20 Agustus 2012, jam 18.45 WIB.
- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak. Jilid 1. Edisi ke 6*. Penerjemah: dr. Med. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Keraf Gorys. (2008). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Martuti. (2012). *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Redaksi Sinar Grafika. (2003). *Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sabarti, dkk. (1991). *Bahasa Indonesia I*. Yogyakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Soedjito dan Saryono. (2011). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sukardi. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Hastuti, dkk. (1993). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tarigan, Henry G. (1986). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: PT Angkasa.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.