

**THE INFLUENCE OF PICTURE GUESSING GAME TO ABILITY
THE SPEAK OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK AISYIYAH
BUSTANUL ATFHAL TANJUNG BONAI REGENCY
TANAH DATAR WEST SUMATRA**

Dewi Vortuna, Wusono Indarto, Hukmi

dewivortuna1@gmail.com (082391371560), wusono.indarto@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

*Teacher Education Courses For Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research aim to know influence of the pictures guessing game to ability the speak of children aged 5-6 years in TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai, Tanah Datar, West Sumatra. This study was an experimental study which use one group design with pretest, posttest, and observation sheet about the child's ability to speak. The sample used in this study are 19 people. The data collection techniques were used that observation. Data were analyzed using t-test and SPSS 21.0. The hypothesis of this study is the significant influence on the speak of children after we apply the pictures guessing game to them. To find out the hypothesis is accepted or rejected based on the data SPSS 21.0 viewable $t_{hitung} = 17.066$ greater than $t_{table} = 1.734$ ($17.066 > 1.734$). Thus H_0 is rejected and H_a is accepted. It means that there are the significant influence on the speak of children after they play the game. The results also see the influence of the picture guessing game against the speech of children aged 5-6 years. It can be seen from the value of the correlation coefficient (r) as big as 0.694 with a coefficient of determination (r^2) as big as $0.694 \times 0.694 = 0.481$ means the picture guessing game influence on the ability to speak is at 48.16% which is the strong category.*

Key Words: *Speak, Picture Guessing Game*

**PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL TANJUNG BONAI
KABUPATEN TANAH DATAR PROVINSI
SUMATERA BARAT**

Dewi Vortuna, Wusono Indarto, Hukmi

dewivortuna1@gmail.com (082391371560), wusono.indarto@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *one group design* dengan *pretest* dan *posttest* melalui lembar observasi terhadap kemampuan berbicara anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 19 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 21.0*. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak setelah menerapkan permainan tebak gambar. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS 21.0* dapat dilihat $t_{hitung} = 17,066$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,734$ ($17,066 > 1,734$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan tebak gambar. Hasil penelitian ini juga melihat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,694 dengan koefisien determinasi (r^2) sebesar $0,694 \times 0,694 = 0,481$ artinya adalah pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara adalah sebesar 48,16% yang berada pada kategori kuat.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Permainan Tebak Gambar

PENDAHULUAN

Pendidikan taman kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang. Pada masa ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, serta sosial-emosional dan bahasa. Menurut Bromley (dalam Rita Kurnia, 2009) menyatakan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain (Depdikbud dalam Suhartono, 2005). Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Sedangkan menurut Suhartono (2005) menyatakan bahwa aspek-aspek yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan bicara yaitu merangsang minat untuk berbicara, latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kosa kata, pengenalan kalimat sederhana, dan mengenalkan lambang tulisan. Merangsang minat anak untuk berbicara dimaksudkan supaya anak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan apa-apa yang ada dalam pikirannya sesuai dengan kegiatannya sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar, masih rendahnya kemampuan anak dalam berbicara. Hal ini terlihat dari 1) Anak masih terlihat malu-malu dalam mengutarakan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik; 2) Anak belum mampu mengulangi kalimat-kalimat sederhana yang diajarkan pendidik; 3) Anak belum mampu berbicara dengan lancar sehingga sulit dipahami orang lain; 4) Kurangnya perbendaharaan kata anak; 5) Anak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran yang hanya fokus pada majalah.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti menciptakan sebuah permainan yaitu permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, dimana anak akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar yang telah disediakan pendidik. Menurut Piaget (dalam Diana, 2010) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak. Permainan memungkinkan anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan kemampuan-kemampuan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Melalui permainan anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil. Sedangkan menurut Rita Kurnia (2009) permainan memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak. Anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes. Banyak kosa kata muncul dari interaksi anak dalam permainan dengan teman sebayanya.

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar sebelum penerapan permainan tebak gambar?; 2) Bagaimanakah kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar setelah penerapan permainan tebak gambar?; 3) Apakah terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar?

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: 1) Untuk mengetahui kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar sebelum penerapan permainan tebak gambar; 2) Untuk mengetahui kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar setelah penerapan permainan tebak gambar; 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat pada bulan Maret hingga Mei 2016. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. Metode penelitian yang digunakan yaitu pra-eksperimen dengan rancangan desain *pretest* pasca tes satu kelompok atau *one-group pretest-posttest design* (Sukardi, 2012).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar usia 5-6 tahun yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 26 orang. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya. Namun pada saat penelitian, ada 7 anak didik yang tereksekusi dari sampel penelitian ini dikarenakan tidak mengikuti *pretest* dan *posttest*. Jadi, sampel pada penelitian ini menjadi 19 orang anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat kegiatan-kegiatan anak selama penyajian pembelajaran guna mendapatkan data penelitian. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbicara anak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t* untuk melihat efektivitas permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*
 Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
 $\sum(xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi
 N : Banyaknya subyek
 Df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan berbicara anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Gambaran tentang data penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre test</i>	6	24	15	3	7	16	11,05	2,43
<i>Post test</i>	6	24	15	3	15	24	19,26	2,73

Kriteria penilaian

- Tinggi = $X > \{\text{Mean} + (1.\text{SD})\}$
 = $X > \{15 + (1.3)\}$
 = $X > \{15 + (3)\}$
 = $X > 18$
- Sedang = $\{(\text{Mean} - (1.\text{SD})) < X < \{(\text{Mean} + (1.\text{SD}))\}$
 = $\{(15 - (1.3)) < X < \{(15 + (1.3)\}$
 = $\{15 - 3\} < X < \{15 + 3\}$
 = $12 < X < 18$
- Rendah = $X < \{(\text{Mean} - (1. \text{SD}))\}$
 = $X < \{(15 - (1. 3))\}$
 = $X < \{(15 - (3))\}$
 = $X < 12$

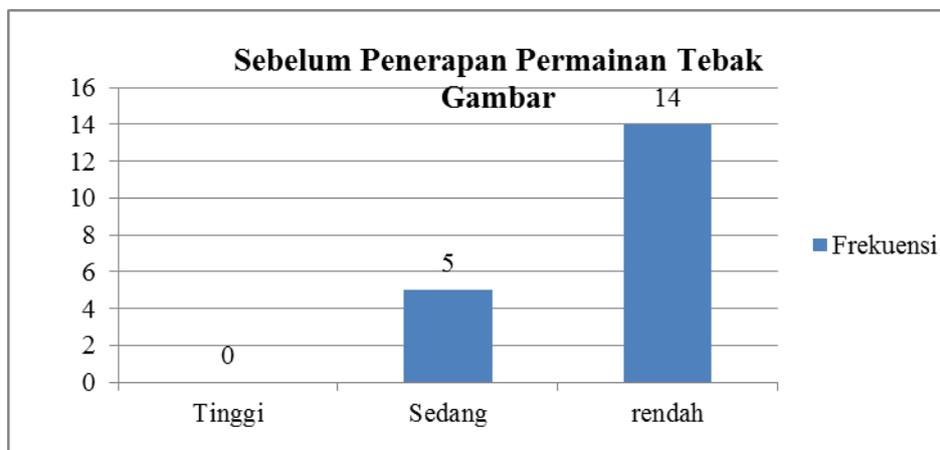
Untuk mengetahui gambaran kemampuan berbicara anak sebelum diterapkan permainan tebak gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Penerapan Permainan Tebak Gambar (*Pretest*)

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	> 18	0	0 %
2.	Sedang	12 - 18	5	26,32 %
3.	rendah	< 12	14	73,68 %
Jumlah			19	100 %

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak sebelum penerapan permainan tebak gambar berada pada kategori tinggi atau 0%, anak yang berada pada kategori sedang 5 orang anak didik atau 26,32 %, dan yang berada pada kategori rendah sebanyak 14 orang anak didik atau 73,68 %, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Diagram Batang Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Penerapan Permainan Tebak Gambar

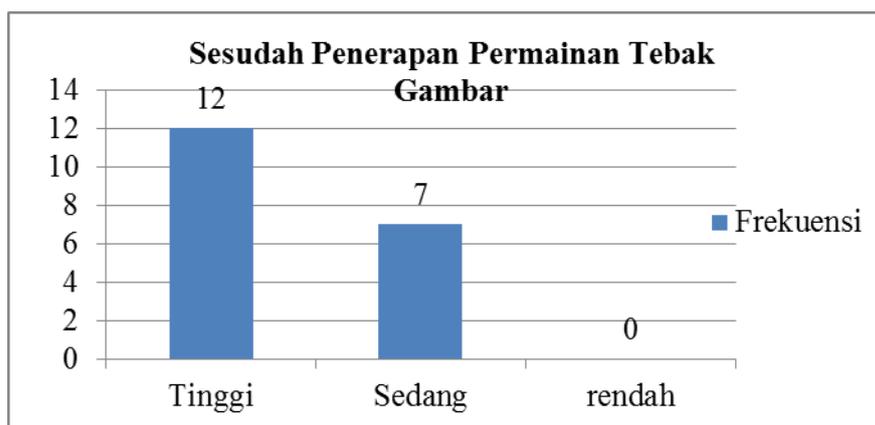


Tabel 3. Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Penerapan Permainan Tebak Gambar (*Posttest*)

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	> 18	12	63,16 %
2.	Sedang	12 - 18	7	36,84 %
3.	rendah	< 12	0	0 %
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar sesudah penerapan permainan tebak gambar. Anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 12 orang anak didik atau 63,16 %, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 7 orang anak didik atau 36,84 %, dan anak yang berada pada kategori rendah atau 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 2. Diagram Batang Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Penerapan Permainan Tebak Gambar

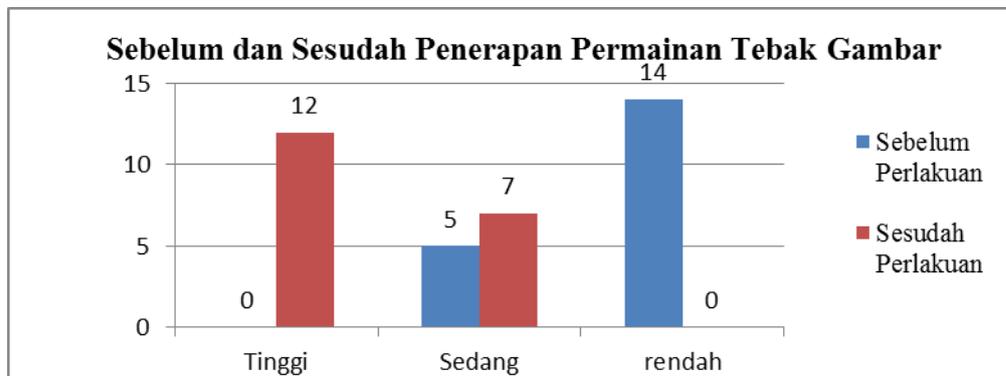


Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum dan Sesudah Menggunakan Permainan Tebak Gambar

No	Kategori	Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	Tinggi	> 18	0	0 %	12	63,16 %
2.	Sedang	12 - 18	5	26,32 %	7	36,84 %
3.	rendah	< 12	14	73,68 %	0	0 %

Berdasarkan tabel 4 perbandingan sebelum dan sesudah di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan yang semula berada pada kategori tinggi atau 0%, anak yang berada pada kategori sedang 5 orang anak didik atau 26,32 %, dan yang berada pada kategori rendah sebanyak 14 orang anak didik atau 73,68 %. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 12 orang anak didik atau 63,16 %, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 7 orang anak didik atau 36,84 %, dan anak yang berada pada kategori rendah atau 0%.

Gambar 3. Diagram Batang Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Permainan Tebak Gambar



Analisis Data

Pengujian linearitas ini menggunakan *Windows For Ver 21*, pengujian persyaratan dilakukan untuk menentukan bentuk analisis regresi antar variabel seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengujian Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sebelum *	Between Groups	(Combined)	78,947	8	9,868	2,902	,059
		Linearity	54,330	1	54,330	15,980	,003
		Deviation from Linearity	24,617	7	3,517	1,034	,465
Sesudah	Within Groups		34,000	10	3,400		
Total			112,947	18			

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berbicara anak dengan permainan tebak gambar sebesar 0,465. Artinya adalah nilai 0,465 lebih besar dari pada 0,05 ($0,465 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara kemampuan berbicara (Y) dan penggunaan permainan tebak gambar (X) antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan tebak gambar adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa $\text{Sig} (0,465) > \alpha (0,05)$.

Tabel 6. Hasil Pengujian Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	6,684 ^a	2,316 ^b
df	7	8
<i>Asymp. Sig.</i>	,462	,970

Berdasarkan tabel 6 di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,462 dan sesudah perlakuan 0,970 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Tabel 7. Hasil Pengujian Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Sebelum	Sesudah
N		19	19
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	11,05	19,26
	<i>Std. Deviation</i>	2,505	2,806
	<i>Absolute</i>	,245	,119
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	,245	,106
	<i>Negative</i>	-,101	-,119
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,069	,519
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,203	,950
<i>a. Test distribution is Normal.</i>			
<i>b. Calculated from data.</i>			

Dari hasil tabel 7 di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas kemampuan berbicara anak dengan menggunakan permainan tebak gambar menggunakan *SPSS Windows For Ver 21*. Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data dikatakan normal jika tingkat Sig pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai Sig pada sebelum perlakuan sebesar 1,069 dan nilai pada sesudah perlakuan sebesar 0,519. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Sig > maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan = 0,05. Maka variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 8. Koefisien Korelasi

<i>Paired Samples Correlations</i>			
		N	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	19	,001

Berdasarkan data tabel 8 di atas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,694$ dan $Sig = 0,001$. Karena nilai $Sig < 0,05$. Maka H_a diterima terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak setelah menggunakan permainan tebak gambar.

Tabel 9. Uji Statistik Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-8,211	2,097	,481	-9,221	-7,200	-17,066	18	,000

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak sebelum menggunakan permainan tebak gambar.

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak setelah menggunakan permainan tebak gambar.

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima jika nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$. Berdasarkan tabel di atas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -17,066$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} (17,066)$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan kemampuan berbicara anak didik yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan tebak gambar.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS 21.0* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 17,066 dengan dk yaitu: $Dk = n-1 = 19-1 = 18$, berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 18, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga $t_{tabel} = 1,734$. Maka dapat dilihat $t_{hitung} = 17,066$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,734$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai, dilakukan dengan cara mencari koefisien determinan, namun terlebih dahulu mencari uji koefisien korelasi (r). Adapun koefisien korelasi yang diperoleh yaitu $r = 0,694$ koefisien determinannya (r^2) = 0,481. Artinya pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar sebesar 48,16%.

Tabel 10. Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,00 sampai 0,199	Sangat Rendah
Antara 0,20 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,40 sampai 0,599	Sedang
Antara 0,60 sampai 0,699	Kuat
Antara 0,80 sampai 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2010)

Berdasarkan tabel interpretasi nilai r di atas dan hasil koefisien determinan sebesar 48,16% maka dapat dikategorikan sumbangan permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat berada pada kategori kuat.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase di atas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal diperoleh jumlah nilai 210 dengan rata-rata 11,05. Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberi perlakuan maka berada pada kategori tinggi atau 0 %, anak yang berada pada kategori sedang 5 orang anak didik atau 26,32%, dan yang berada pada kategori rendah sebanyak 14 orang anak didik atau 73,68%. Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan tebak gambar, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Dari hasil *posttest* (setelah diberikan permainan tebak gambar) diperoleh jumlah nilai 366 dengan rata-rata 19,26. Sedangkan setelah *treatment* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 12 orang anak didik atau 63,16 %, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 7 orang anak didik atau 36,84 %, dan anak yang berada pada kategori rendah atau 0%.

Hal ini senada dengan Suhartono (2005) menyatakan bahwa tujuan pengembangan bicara ialah agar anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan

secara tepat, agar anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi dan agar anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa permainan tebak gambar. Uji *signifikansi* perbedaan ini dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 17,066$ dan $Sig = 0,00$. Karena nilai $Sig < 0,05$ berarti signifikan, maka H_a diterima H_o ditolak. Menurut Sugiono (2007) bila t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan kemampuan berbicara sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan maka H_a diterima. Jadi ada perbedaan kemampuan berbicara anak yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan tebak gambar.

Hasil penelitian juga melihat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Sebelum mencari koefisien determinan, terlebih dahulu peneliti mencari uji koefisien korelasi (r). Adapun koefisien korelasi yang diperoleh yaitu $r = 0,694$. Maka koefisien determinannya (r^2) = 0,481. Artinya pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar sebesar 48,16% atau berada pada kategori kuat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Bonai sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) permainan tebak gambar dinilai berada pada kategori rendah. Artinya kemampuan berbicara anak sebelum diberikan perlakuan rendah sehingga perlu adanya bimbingan dan stimulasi dari guru.
2. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Bonai sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) permainan tebak gambar berada pada kategori kuat. Artinya dengan diterapkan permainan tebak gambar, kemampuan berbicara anak menjadi meningkat dari kategori rendah menjadi kategori kuat, hal ini berarti kemampuan berbicara anak berkembang dengan baik yaitu anak telah dapat menjawab pertanyaan (apa, mengapa, dimana, dan bagaimana), anak berani bertanya secara sederhana, anak mampu mengulang kalimat yang telah di dengarnya, anak mampu menceritakan pengalaman mainnya, dan anak memiliki lebih banyak perbendaharaan kata.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. Hal ini dapat diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan berbicara anak sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen memiliki pengaruh dengan persentase sebesar 48,16%, yang dapat diartikan bahwa sisanya 51,84% dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis akan memberikan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah
Perlu melengkapinya atau menambah fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru menjalankan strategi dalam proses pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak khususnya kemampuan berbicara anak.
2. Bagi guru
Diharapkan permainan tebak gambar dapat menjadi referensi yang baru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Guru dapat menerapkan permainan tebak gambar kepada anak lebih kreatif, inovatif, menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak lebih termotivasi dalam belajar khususnya dalam berbicara.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lain yang tertarik untuk meneliti fenomena kemampuan berbicara anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Direktorat Pembinaan TK dan SD. Jakarta.
- Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Enny Zubaidah. 2005. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. FIP UNY. Yogyakarta.
- Muhammad Sunaryanto. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster di Tk Aba Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta*. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Permendikbud Nomor 146. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Peneliti Untuk Pendidik-Karyawan dan Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2010. *Dasar-dasar Statiska*. Alfabeta. Bandung.

Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.

_____. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani Pekanbaru. Pekanbaru.

Saifudin Azwar. 2012. *Skala Penyusunan Psikologi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung.

_____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Alfabeta. Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta.

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.

Yeti Mulyati,dkk. 2012. *Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT In deks. Jakarta.