

THE EFFECT OF DIXI GAME TOWARDS THE SPEAKING ABILITY OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN AT KB AL HUSNAYAINI TAMPAN SUB-DISTRICT PEKANBARU

Mastina Nova, Ria Novianti, Febrialismanto

mastinanovaa@gmail.com(082248738672), Decihazli79@gmail.com, Febrialisma@gmail.com

*Early-Chilhood And Teacher Education Study Program
Teacher and Traning Educaton Program Of
University of Riau*

Abstract: *This research was based on the researcher's observation at KB Al Husnayaini, Tampan Sub-district, Pekanbaru City. The observation proved that the speaking ability of protégé still did not develop optimally. Hence, Dixi game was needed to increase protégé's speaking ability. This research aimed to review the effect of Dixi game towards speaking ability of 5-6 years old children. This research was conducted at KB Al Husnayaini, Tampan Sub-district, Pekanbaru City, from July until April 2019. This research used experiment method with one group pre-test post-test design with 16 number of sample. This research used observation sheet to collect the data. The data analysis technique used t-test by using I.BM SPSS Statistics Program version 20. According to the data analysis, it was obtained t_{count} of 9.051 greater than t_{table} of 2.131 with sig $0.000 < 0$.*

Key Words: *Dixi Game, Speaking Ability*

PENGARUH PERMAINAN *DIXI* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB AL HUSNAYAINI KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

Mastina Nova, Ria Novianti, Febrialismanto

mastinanovaa@gmail.com(082248738672), Decihazli79@gmail.com, Febrialisma@gmail.com

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

Abstrak: Penelitian ini didasari oleh pengamatan peneliti di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, pengamatan terhadap kemampuan berbicara anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penggunaan permainan *Dixi*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh permainan *Dixi* terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru bulan Juli 2018 sampai April 2019 untuk observasi dan penelitian. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan *desain one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi kemampuan berbicara anak. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program I.BM SPSS *Statistik* ver 20. Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 9.501 lebih besar dari $t_{tabel} = 2,131$ dengan $sig\ 0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan anak yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan permainan *Dixi*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan *Dixi* terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebesar 56,98%.

Kata Kunci: Permainan *Dixi*, Kemampuan Berbicara

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk memajukan suatu negara, untuk mewujudkan hal ini Pemerintah Indonesia memiliki tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya. Dengan adanya pendidikan maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba – lomba dan memotivasi diri lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Maka pemerintah Indonesia mengusahakan pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya 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.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar bagi anak, Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Nasional PAUD terdapat berbagai aspek yang harus dicapai oleh anak yaitu mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Stimulasi pada usia dini menempati posisi yang paling vital, yakni mencapai 80% perkembangan otak. perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, 80% hingga usia 8 tahun. Oleh karena itu usia dini disebut “*golden age*” usia emas, karena perkembangan yang luar biasa.

Salah satu bidang aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini adalah bidang bahasa, aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan berbicara pada anak, bagaimana cara anak berkomunikasi dengan lawan bicaranya. menurut Suhendar dalam Ayu utami (2017) berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain (penyimak) dengan media bahasa lisan. Berbicara sangat penting bagi kehidupan manusia, dalam hal ini Kemampuan bicara pada anak usia 5-6 tahun sudah bisa berkomunikasi secara lisan, memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. serta sudah bisa menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap.

Kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap pada anak bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu gagasan, memberikan informasi kepada lingkungan sehingga lingkungan mengerti dengan kalimat yang anak ucapkan, dalam menyampaikan informasi dengan efektif. Jika dilihat dari karakteristik anak usia dini yang mana salah satunya adalah belajar sambil bermain bermain seraya belajar. Maka untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada anak usia dini, kita membutuhkan permainan yang tepat dalam mengimplementasikannya.

Hibana Rahman (2005) menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. bermain dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap yang ia lalui. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.

Salah satu Permainan yang tepat adalah permainan *Dixi* yang permainannya mengajak anak untuk membuat kalimat sederhana dari gambar yang didapatnya, misalnya anak mendapatkan gambar kucing dan jendela dan lain-lainnya. Dengan

kondisi ini anak didik akan menyusun kalimat sederhana dengan spontan. Dengan cara ini kita bisa melihat sejauh mana anak bisa mengkomunikasikan kalimat sederhana. Ade kumalasari (2007) Permainan *Dixi* bertujuan untuk memperkaya perkembangan bahasa pada anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penelitian di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan kota Pekanbaru masih ditemukan beberapa masalah yang terkait dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun di antaranya. Hal ini di buktikan dengan (1) di saat proses pembelajaran anak lebih cenderung diam karena belum mampu mengutarakan pendapat. Terlihat di saat guru menanyakan kegiatan apa yang dilakukannya kemaren, tidak semua anak menjawab pertanyaan guru. (2) anak belum mampu mengulang kalimat sederhana dan juga bertanya atau menjawab pertannyan. Terlihat saat anak ingin meminta krayon untuk mewarnai gambarnya, anak belum mampu mengungkapkan kalimat yang sederhana kepada gurunya, anak hanya mengucapkan “krayon” sambil menunjukkan kertas bergambar yang ada dimejanya. (3) sebagian besar anak belum mampu mengekpresikan idenya pada orang lain. Terlihat di saat menceritakan sesuatu di depan kelas, anak lebih banyak diam dari pada berbicaranya. Hal ini di buktikan dari 16 anak dalam kelas hanya 6 anak yang mampu mengungkapkan ide menggunakan kalimat sederhana. 10 anak kurang lancar dalam menyampaikan idenya, suara anak disaat berbicara sangat kecil.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pretest psottest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian (Suharsimi, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 5-6 tahun di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan yang berjumlah 16 anak diantaranya 11 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Suharsimi (2010) adapun rumusan nya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- Md : Mean dari devisiasi (d) antara posttest dan pretest
- Xd : Perbedaan devisiasi dengan mean devisiasi (d-Md)
- $\Sigma(xd)$: Jumlah kuadrat devisiasi
- Df : atau db adalah N-1
- N : Banyaknya subjek penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun paparan dari data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X Yang Diperoleh (Empirik)			
	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD
<i>Pretest</i>	5	20	12,5	2,5	6	14	9	2,54
<i>Pottest</i>	5	20	12,5	2,5	12	18	15	2,15

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat pada rata-rata empirik skor kemampuan berbicara pada anak lebih tinggi setelah menggunakan permainan *Dixi* yang sebelumnya berada di skor rata-rata 9 menjadi 15. Ini membuktikan bahwa penggunaan permainan *Dixi* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak didik.

Tabel 2 Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di KB Al Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum (*Pretest*) permainan *Dixi*.

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	35	64	54,69	MB
2	Berkomunikasi secara lisan	30	64	46,88	MB
3	Menyebutkan gambar yang dilihat	25	64	39,06	BB
4	Menyusun kalimat sederhana	29	64	45,31	MB
5	Memiliki banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	29	64	45,31	MB
Jumlah		148	320	231,25	
Rata-rata				46,25	MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

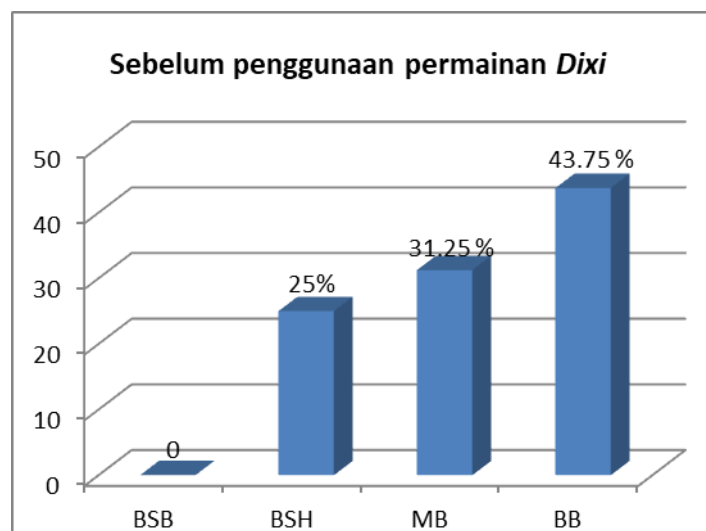
Berdasarkan perhitungan tabel 2 di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 46.25% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Tabel 3 Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%
2	BSH	56-75%	4	25%
3	MB	40-55%	5	31.25%
4	BB	<40%	7	43.75%
Jumlah			16	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara pada anak usia dini sebelum penggunaan permainan *Dixi* 0% anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak dengan persentase 25%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak dengan persentase 31.25% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak dengan persentase 43.75%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Diagram Kemampuan berbicara Sebelum Perlakuan

Untuk mengetahui gambaran kemampuan berbicara pada anak didik sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan *Dixi*, maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	48	64	75	BSH
2	Berkomunikasi secara lisan	49	64	76.56	BSB
3	Menyebutkan gambar yang dilihat	46	64	71.88	BSH
4	Menyusun kalimat sederhana	53	64	82.81	BSB
5	Memiliki banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	50	64	76.88	BSB
	Jumlah	246	320	383.13	
	Rata-rata			76.626	BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel 4 di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 76.626% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

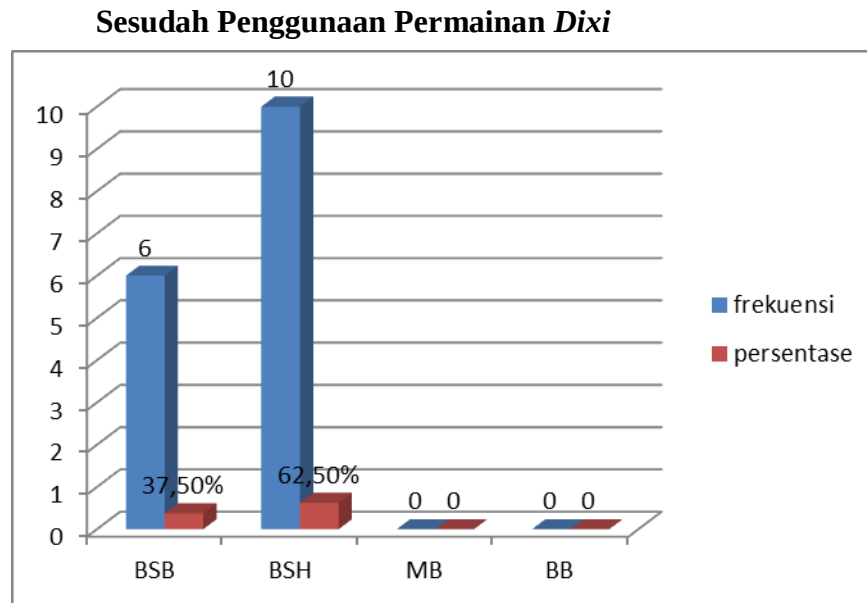
Untuk mengetahui gambaran kemampuan berbicara pada anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *Dixi* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*).

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	6	37.5%
2	BSH	56-75%	10	62.5%
3	MB	40-55%	0	%
4	BB	<40%	0	%
	Jumlah		16	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 5 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara pada anak usia dini sesudah penggunaan permainan *Dixi* di peroleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 dengan persentase 37.5 % dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak dengan persentase 62.5 %, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan prsentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 2 Diagram Kemampuan berbicara Sesudah Perlakuan

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan *Dixi* di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

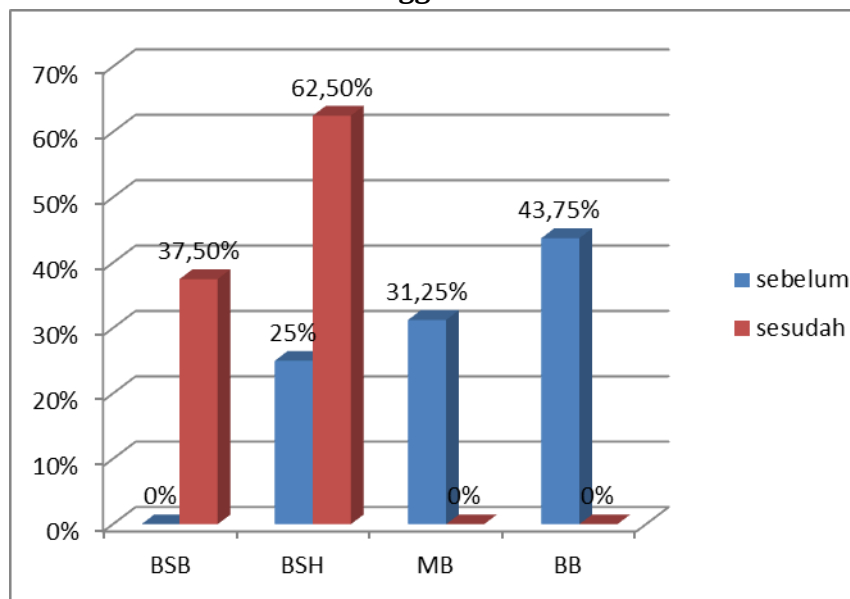
No	Kategori	Rentang Skor	F	Sebelum	F	Setelah
1	BSB	76-100%	0	0%	6	37.5%
2	BSH	56-75%	4	25%	10	62.5%
3	MB	40-55%	5	31.25%	0	0%
4	BB	<40%	7	43.75%	0	0%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 6 Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan perlakuan menggunakan permainan *Dixi* mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak dengan persentase 25%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak dengan persentase 31.25% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak dengan persentase 43.75%.

Kemudian terjadi peningkatan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan *Dixi* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak dengan persentase 37.5%, terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak dengan persentase 62.5% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Sebelum dan Sesudah Penggunaan Permainan Dixi



Gambar 3 Diagram Kemampuan berbicara *Pretest* dan *Posttest*

ANALISIS DATA

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7 Uji Linearitas
ANOVA Tabel

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
<i>Pretest * Posttest</i>	<i>Between Group</i>	52.750	7	7.536	3.546	.048
	<i>Linearity</i>	11.570	1	11.570	5.445	.048
	<i>Deviation from Linearity</i>	41.180	6	6.863	3.230	.064
	<i>Within Groups</i>	17.000	8	.2125		
	<i>Total</i>	69.750	15			

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berbicara anak didik dengan penggunaan permainan *Dixi* sebesar 0,048 Artinya ($0,048 < 0,05$) adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($< 0,05$).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan *Dixi* adalah linear

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *IMB SPSS versi 20*. Kolom yang dilihat ialah kolom *Sig*, jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 8 Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	6,000 ^a	2,000 ^b
<i>Df</i>	7	5
<i>Asymp. Sig.</i>	,540	,849

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,540 dan setelah perlakuan 0,849 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorov* (uji K-S satu *sample*) pada *IMB SPSS versi 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		16	16
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	9,2500	15,3750
	<i>Std. Deviation</i>	2,54296	2,15639
	<i>Absolute</i>	,188	,181
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	,188	,129
	<i>Negative</i>	,129	,181
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,754	,724
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,621	,671

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* sebelum perlakuan sebesar 0,621 dan *Sig.* setelah perlakuan sebesar 0,671. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka *H₀* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *Dixi* terhadap kemampuan berbicara pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka *H₀* diterima, *H_a* ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka *H₀* ditolak, *H_a* diterima.

Tabel 10. Uji Hipotesis

		Paired Differences							
			Std.	Std.	95% Confidence				Sig.
			Deviation	Error	Interval of the				(2-
		Mean	n	Mean	Lower	Upper	t	df	tailed)
Pair 1	Pretest	-6.12500	2.57876	.64469	-7.49912	-4.75088	-9.501	15	.000
	Posttest								

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -9.501 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 9.501 karena nilai (*Sig.* 2-tailed) = 0,00 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan berbicara setelah dilakukan penggunaan permainan *Dixi*.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS* ver.20 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 9.501 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145 dengan *df* yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 16-1 \\ &= 15 \end{aligned}$$

Dengan *df* = 15, maka dapat dilihat harga t_{hitung} = 9.501 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,131. Dengan demikian *H₀* = ditolak dan *H_a* = terima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan permainan *Dixi* terhadap kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar *Permainan Dixi* Terhadap anak, cara menghitung rumus gain menurut David E. Meltzer (Yanti Herlanti, 2006) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{246 - 148}{320 - 148} \times 100\%$$

$$G = \frac{98}{172} \times 100\%$$

$$G = 56,98\%$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen

Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen

100% = Angka tetap

Untuk melihat klasifikasi nilai *N-Gain* ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11 Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Kategori Penilaian
$G < 30\%$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan permainan *Dixi* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah sebesar 56,98%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang $30\% < 56,98\% < 70\%$.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan *Dixi* terhadap kemampuan berbicara pada anak yaitu berpengaruh sebesar 56.98% dan 43.02% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan permainan *Dixi* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dan membuat anak didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka penelitian memberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian (*posttest*) kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di KB Al-Husnayaini Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, berada pada kategori sedang. Maka dari itu pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. salah satu caranya adalah merancang strategi berupa permainan yang menarik untuk anak, salah satunya adalah permainan *Dixi* yang digunakan peneliti dalam penelitiannya

2. Bagi Guru

Permainan *Dixi* dijadikan sumber media/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dalam hal ini guru seharusnya kreatif dalam pembuatan permainan untuk proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan yang dalam hal ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan permainan *Dixi* sebagai bahan acuan dan media permainan ini dapat dimodifikasi kembali sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan yang akan diteliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta

Ade Kumala. 2017. *Montessori play and learn*. Yogyakarta : bentang pustaka.

Ayu Utami. 2017. *upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui metode cerita bergambar di RA islam pancasila juwiran kecamatan juwiring kabupaten klaten*. Skripsi tidak dipublikasikan. Fakultas Tarbiah institut agama islam negeri Surakarta: sukarkata,(Online),(<http://eprints.iainsurakarta.ac.id/1437/1/full%20skripsi.pdf> di (Diakses 03 Maret 2018).

Anita Yus. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana

- Dewi Vortuna pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah Bustunul Anfha Tanjung Bonai Kabupaten Provinsi Sumatera Barat. Vol.3 No. 2 2016. (online). [Http://scholar.google.co.id/jurnal/kemampun+berbicara](http://scholar.google.co.id/jurnal/kemampun+berbicara). (Diakses pada tanggal 15 maret 2019)
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Guslinda, Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing. Surabaya
- Fatkhuromah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Aditama
- Hibana Rahman. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yokyakarta: PGTKI Press
- Hukmi dan Febrialiasmanto.2016. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bernyanyi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Labor Universitas Riau. Pekanbaru: Prodi PG PAUD FKIP UNRI. Vol.5, No 1 67-74.
- Muhammad Sunaryanto. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster di TK Wonotingal Pomcosari Standakan Bantul Yogyakarta*. Skripsi Tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta, (Online), (<http://eprints.uny.ac.id/22060/1/skripsi%20pdf%20muhammad%20sunaryanto.pdf>) (Diakses 03 maret 2018)
- Nurmustafa dkk. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa*. Pekanbaru: FKIP Universitas Riau.
- Devita Ade Leni. 2018. *Pengaruh pembelajaran Kooperatif TYE INSIDE-OUTSIDE-CIRCLE Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di RA AT-TAQWA Pengalihan Kecamatan Enok Kabupaten Indragili Hilir*.
- Ria Novianti & Wilson. 2012. *Panduan Penulisan Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- _____. 2011. *Bermain dan permainan Anak usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia insan.

Rukaesih A. Maolani & cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.

Suharsimi Arikunto . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

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

_____.2014. *statistika untuk penelitian*.Bandung: Alfabeta.

_____.2016. *statistika untuk penelitian*.Bandung: Alfabeta.

yuliani nurani Sujiono. 2009. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Permata Puri

Wijayani Novan Ardy & Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.