



**EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN TEBAK GAMBAR DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN 5-6 TAHUN DI TK AL-HUSNA DESA KRUENG KLUET
KAB. ACEH SELATAN**

Ivi Yanita*¹, Yusrawati Jr. S.², Dewi Yunisari³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Berbicara merupakan suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan diri serta menyatakan perasaan yang berbentuk isi pikiran. Secara umum berbicara juga dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud seperti ide, pikiran, dan isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-husna desa krueng kluet kab. Aceh selatan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *eksperiment one grup pre-test post-test design*. Sampel 15 orang anak pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan data analisis menggunakan statistika. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa Permainan Tebak Gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil kegiatan *pre-test* diperoleh sebesar 6,618 dan *post-test* diperoleh sebesar 8,573. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Permainan Tebak Gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak yang ditunjukkan dengan hasil Hipotesis t_{tabel} dapat dihitung dengan kriteria pengambilan keputusan nilai $t_{hitung} < -42.560$ dan nilai signifikan (2-tailed) yaitu $\leq 0,001$ dengan nilai df diperoleh dari $15-1=14$, didapatkan nilai t_{tabel} yaitu 1,761. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = (42.560 \geq 1,761)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan "terdapat efektifitas yang signifikan antara permainan Tebak Gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna.

Kata Kunci: Permainan Tebak Gambar; Kemampuan Berbicara.

Abstract

The aim of this research is to determine the effectiveness of the picture guessing game in improving speaking skills in children aged 5-6 years at Al-Husna Kindergarten, Krueng Kluet Village, District. South Aceh. This research uses a quantitative type of research with an experimental one group pre-test post-test design method. A sample of 15 children collected data through observation and data analysis using statistics. Data collected through observation sheets and documentation. The research results found that the Guess the Picture Game was effective in improving children's speaking abilities. This is proven by the average value of the pre-test activity results obtained at

*E-mail: iviyanita2001@gmail.com

6.618 and the post-test obtained at 8.573. The results of this research indicate that the Guess the Picture Game can improve children's speaking skills, which is aimed at the results of the ttable hypothesis which can be calculated using the decision making criteria, the t value is -42,560 and the significant value (2-tailed) is ≤ 0.001 with the df value obtained from $15-1=14$, the ttable value obtained is 1.761. So it can be concluded that if the $t_{count} \geq t_{table} = (42,560 \geq 1.761)$ then H_a is accepted and H_o is rejected, so it can be concluded "there is significant effectiveness between the Guess the Picture game in improving the speaking ability of children aged 5-6 year at Al-Husna Kindergarten.

Keywords: Picture Guessing Game; Speaking ability.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini juga disebut sebagai pendidikan yang paling mendasar atau lebih sering disebut dengan "pondasi" apabila pendidikan diusia dini dapat di kembangkan dengan baik maka akan berdampak pada pendidikan anak dimasa yang selanjutnya. Masa anak usia dini merupakan usia emas atau yang sering disebut dengan *golden age* hal ini dikarenakan apa yang didapatkan anak pada masa ini akan terekam dan di ingat sepanjang hayatnya, oleh karena itu pendidikan anak usia dini di anggap sebagai suatu cerminan dari pada tuntutan masyarakat yang di pandang sebagai keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan (Dewi 2019:146).

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Usia dini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (Khairi H. 2018:16). Anak usia dini juga di ketahui merupakan sosok individu yang berbeda-beda dimana mereka memiliki karakter nya tersendiri sehingga tidak dapat di samakan.

Dalam perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek antara lain adalah moral agama yaitu perkembangan yang mengarahkan kepada prilaku yang baik. Perkembangan sosial emosional yaitu peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan kognitif yaitu yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk berpikir. Perkembangan fisik motorik yaitu yang berkaitan dengan keterampilan gerak yang memudahkan dan mempengaruhi keluesan gerak individu. Perkembangan seni yaitu kemampuan individu dalam mengaktualisasikan diri dalam bentuk prilaku, motivasi, dan hasil karya. Perkembangan bahasa yaitu sarana untuk berkomunikasi antara individu yang satu dengan yang lain secara pribadi maupun di dalam kelompok (Khaironi, 2018:2). Maka dapat di simpulkan bahwa aspek

perkembangan anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yang harus di stimulasikan dengan benar atau sesuai dengan aspek tersebut seperti aspek perkembangan bahasa maka harus di stimulasikan melalui media seperti gambar bercerita dan begitu juga dengan aspek-aspek lainnya.

Hasil observasi yang telah di lakukan di TK Al-Husna di desa Krueng Kluet khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penilaian sehari-hari terdapat 15 anak yang terlihat pada kemampuan berbicaranya masih tergolong rendah dalam arti kata memang masih belum berkembang, hal ini terlihat pada saat anak diminta untuk menerangkan sesuatu atau pun menceritakan tentang pengalamannya sendiri dimana anak masih terbata-bata dalam berbicara sehingga sesuatu yang ingin diungkapkan menjadi kurang jelas. Kondisi seperti ini terjadi dikarenakan rendahnya penguasaan anak tentang kosa kata, sehingga anak kurang mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Terdapat 15 orang anak yang kemampuan berbicaranya yang belum berkembang (BB).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan penelitiannya adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eskperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/* perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kuasi eksperimen yang digunakan pada penelitian ini dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs*. Dengan model *One-group prettest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs*. Dengan model *One-group prettest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011: 74). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Struktur Desain One-group Prettest-Posttest Designs

Kelompok	Pre-test	Perlakuan / Treatmen	Posttest
KE	O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Nilai pre-test sebelum diberi perlakuan

X : Treatment atau perlakuan

O2 : Nilai post-test setelah diberi perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:117). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah anak kelompok B di Tk Al Husna desa krueng kluet yang berjumlah 15 anak. Sementara itu sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan sampel merupakan jumlah anak yang akan di ambil untuk melakukan kegiatan bermain tebak gambar selama penelitian berlangsung. Maka sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolahan TK Al-Husna berlokasi di Jl. Kota Fajar Menggamat, Kab. Aceh Selatan. TK swasta ini berdiri sejak 2008. Sekarang TK Al Husna menggunakan kurikulum 2013. TK Al_Husna yang berada di bawah naungan kepala sekolah dengan nama Tamimah,A.Ma dibantu oleh operator bernama Taslima S,Pd izin operasional 893.3/164/TK/2022.

Tabel 2. Murid TK AL-Husna

No	Kelas	Jumlah Murid	Jenis Kelamin		Jumlah Rombel
			P	L	
1.	A	16	10	6	1
2.	B	15	8	12	1
Jumlah		31			2

Sumber penelitian di TK Al-Husna

Deskripsi gambaran Kegiatan Permainan Tebak Gambar di TK Al-Husna

Kegiatan di TK Al-Husna dilakukan pada hari kamis, di mulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 wib, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Anak baris-berbaris pukul 08:30 wib, kemudian anak bersenam , Selesai Senam anak melakukan kegiatan baris berbaris di depan kelas sambari membaca doa masuk kelas dan di lanjutkan dengan berhitung 1 sampai 10 dalam bahasa arab dan dan di lanjutkan dengan membacakan rukun 13 setelah itu barulah memasuki kelas dengan mengucapkan

salam (bersalaman) kemudian anak pun siap mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembukaan. Perencanaan pembelajaran, dalam perencanaan pembelajaran peneliti menyiapkan rpph dimulai pada saat materi pagi sampai anak pulang. peneliti sudah menyiapkan RPPH nya mulai dari hari sebelum penelitian dilaksanakan. Proses pembelajaran, Pada Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak, agar lebih kondusif belajar anak pada saat itu, kemudian guru memimpin anak membaca doa sebelum belajar, doa penerang hati, doa kedua orang tua, surah Al- Fatihah, dan surah Al-Ikhlas, anak tangannya. Setelah membaca doa guru menjelaskan tema yang akan di bahas pada hari itu, namun sebelumnya bercakap-cakap tentang kabar anak terlebih dahulu, lalu memotivasi anak untuk belajar, guru menjelaskan tentang sub tema memberitahukan tata cara yang digunakan, namun pada hari esok nya hari (senin) baru guru memberitahukan atau menjelaskan tata cara permainan yang digunakan untuk bermain tebak gambar untuk melihat kemampuan berbicara anak. Kegiatan Inti dalam kegiatan inti yang dilakukan pada pukul 09:00 wib selama 60 menit, terlebih dahulu guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dikerjakan anak yaitu guru mengajak anak untuk berbaris terlebih dahulu selanjutnya guru bertanya jawab tentang permainan yang ditunjukkan oleh guru, selanjutnya dengan sisa waktu 50 menit guru memulai untuk bermain dengan anak-anak.

Di lanjutkan dengan istirahat Sekitar pukul 10.00 wib anak istirahat, membaca doa makan, makan bersama, membaca doa sesudah makan dan bermain bebas di luar. Evaluasi pembelajaran Pada pukul 10:30 wib guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak dan mendiskusikan apa saja pengalaman yang mereka lakukan selama kegiatan bersama teman dan juga guru. Guru memberikan penghargaan atas perilaku anak dalam ikut bermain, keberhasilan anak dalam melakukan kegiatan bermain tebak gambar untuk melihat perkembangan berbicara Anak. Dan terakhir Penutup pada pukul 11:00 wib anak pulang sekolah, sebelum pulang anak membaca doa keluar rumah, doa keselamatan dunia akhirat, doa penuntun majelis, shalawat, kemudian memberi salam dengan serentak, mengatur barisan dengan rapi dan tertib, kemudian anak salaman dengan guru dan pulang.

Deskripsi Hasil Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil dari Meningkatkan atau tidak nya kemampuan berbicara anak adalah instrument tes hasil dari kegiatan bermain tebak gambar. Anak kelas B nilai pretes dari jumlah 15 orang anak hanya 4 yang

tuntas, sedangkan pada nilai postes dari jumlah 15 orang anak mereka sudah tuntas semuanya. Kegiatan bermain tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara perkembangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna desa krueng kluet kab. Aceh selatan. Tes diberikan sebelum dan setelah keseluruhan materi diajarkan tentang Tata cara bermain. Permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mengukur kemampuan berbicara pada anak melalui mentabulasikan data hasil pretest dan posttest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang di peroleh dari lapangan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil *Pretest*

No.	Inisial Anak	Jumlah Indikator dan Skor				Jumlah Skor	Hasil Akhir	Keterangan
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4			
1.	AIN	3	3	3	3	12	80	T
2.	ANA	3	2	2	2	9	60	TT
3.	DK	2	2	2	2	8	53,3	TT
4.	FJ	3	2	3	3	11	73,3	T
5.	SF	2	2	2	2	8	53,3	TT
6.	SA	3	2	2	3	10	66,6	TT
7.	MJ	3	2	3	3	11	73,3	T
8.	CAZ	2	2	3	3	10	66,6	TT
9.	M.A	3	2	2	3	10	66,6	TT
10.	RS	2	2	3	2	9	60	TT
11.	M.S	3	2	2	3	10	66,6	TT
12.	M.F	3	2	2	3	10	66,6	TT
13.	M.Z	2	3	2	3	10	66,6	TT
14.	M.FR	2	3	2	3	10	66,6	TT
15.	M. A	3	2	3	3	11	73,3	T

Tabel 4. Data Hasil *Posttest*

No.	Inisial Anak	Jumlah Indikator dan Skor				Jumlah Skor	Hasil Akhir	Keterangan
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4			
1.	AIN	3	4	4	4	15	100	T
2.	ANA	4	3	3	4	14	93,3	T
3.	DK	3	3	3	3	12	80	T
4.	FM	3	4	4	4	15	100	T
5.	SF	3	3	3	3	12	80	T
6.	SA	4	3	3	4	14	93,3	T
7.	MJ	3	4	4	4	15	100	T
8.	CAZ	4	3	3	4	14	93,3	T
9.	M.A	4	3	3	4	14	93,3	T
10.	RS	3	4	3	3	13	86,6	T
11.	M.S	3	4	3	3	13	86,6	T
12.	M.F	3	4	3	3	14	93,3	T
13.	M.Z	3	4	3	3	14	93,3	T
14.	M.FZ	3	4	3	3	14	93,3	T
15.	M.A	3	4	4	4	15	100	T

Dari Tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 15 siswa kelas eksperimen yang mengikuti tes akhir semua dari mereka telah tuntas semua hal ini dikarenakan sudah mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 70 .

Tabel 5. Data awal *pretest* dan *posttest*

No.	Inisial anak	Jumlah skor dan item	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AIN	80	100
2.	ANA	60	93,3
3.	DK	53,3	80
4.	FM	73,3	100
5.	SF	53,3	80
6.	SA	66,6	93,3
7.	MJ	73,3	100
8.	CAZ	66,6	93,3
9.	M.A	66,6	93,3
10.	RS	60	86,6
11.	M.S	66,6	86,6
12.	M.F	66,6	93,3
13.	M.Z	66,6	93,3
14.	M.FR	66,6	93,3
15.	M.A	73,3	100

Sumber: Penelitian 2023

Setelah mendapatkan hasil data dari nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Rata-Rata Pretest : 6,618.

Rata-Rata Posttest : 8,573

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil data uji normalitas dengan menggunakan *IBM SPSS 29 for windows* dengan uji shapiro wilk dimana terdapat nilai signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, nilai *pretest* sebesar 0,11 dan nilai *posttest* sebesar 0,31 dimana nilai keduanya lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil pretest	.300	14	<,001	.837	14	.011
hasil posttest	.263	14	.006	.868	14	.031

a. **Lilliefors Significance Correction**

Sumber: Perhitungan data SPSS 29

Uji t

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan uji-t dua sampel. pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pengaruh beberapa perlakuan efektifitas permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu permainan tebak gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hasil dari pengolahan data uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Paired Sampel Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil pretest	10.1333	15	.63994	.16523
	hasil posttest	14.0000	15	.75593	.19518

Tabel 8. Paired Samples Test

		Paired Differences	t	Df	Significance
		95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p . Two-Sided p
Pair 1	Hasil pretest	Upper			.75593 .19518
Pair 1	hasil posttest	Lower			.75593 .19518
Pair 1	Hasil pretest - hasil posttest	-3.67181	-42.560	14	<,001 <,001

Tabel diatas menunjukkan bahwa adanya perbandingan variable pada nilai signifikan yaitu $0,01 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa sesuai dengan syarat dari pada uji paired sampel t-test ialah H_0 di tolak dan H_a di terima yang artinya adanya pengaruh setelah melakukan permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Desa Krueng Kluet Kab. Aceh Selatan. Maka penggunaan t tabel dapat di hitung dengan melihat nilai t hitung yaitu -42.560 dan nilai $sig/two-sided p$ yaitu t tabel= -42.560 >1,761) Maka dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima yaitu adanya pengaruh dari permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Husna desa krueng kluet kab. Aceh Selatan.

Uji Hipotesis

Selanjutnya jika diketahui data keduanya berdistribusikan normal maka yang harus dilakukan selanjutnya ialah uji hipotesis. Dalam pengujian hipotesis ini dilakukan melalui metode paired. Setelah diketahui kedua data tersebut berdistribusikan normal, maka yang selanjutnya dilakukan ialah uji hipotesis. uji hipotesis ini dilakukan melalui

metode paired sampel *t-test* dalam program imb spss versi 29. Penggunaan metode paired sampel dan *t-test* di lakukan pada kelompok yang sama dengan menggunakan kedua data yang berbeda (*pretest dan posttest*).

Maka apabila $sig > 0,05$ dan nilai t dihitung $>$ nilai t tabel, maka dari itu H_0 ditolak dan H_a yang diterima. Berikut hasil analisis uji t dari penelitian dapat di lihat seperti di bawah ini.

Tabel 9. hasil analisis uji t

Variabel	T	Df	Sig/two- sided p	Keterangan
Pretest- Posttest	-42.560	14	<,001	Terdapat Perubahan

Di dalam tabel di atas menunjukkan bahwa adanya perbandingan variable pada nilai signifikan yaitu $0,01 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa sesuai dengan syarat dari pada uji paired sampel t -test ialah H_0 di tolak dan H_a di terima yang artinya adanya pengaruh setelah melakukan permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Desa Krueng Kluet Kab. Aceh Selatan. Maka penggunaan t tabel dapat di hitung dengan melihat nilai t hitung yaitu -42.560 dan nilai *sig/two-sided p* yaitu t tabel = -42.560 $>$ 1,761) Maka dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima yaitu adanya pengaruh dari permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Husna desa krueng kluet kab. Aceh Selatan

Akbar dalam (Pratiwi 2020:418) menyatakan bahwa permainan tebak gambar adalah permainan yang dapat mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan seperti gambar yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang di adaptasi oleh kegiatan sehari-hari. Maka dapat di simpulkan Permainan tebak gambar ini bearti suatu permainan yang membuat pemainnya menerka-nerka maksud dari suatu gambar yang di perlihatkan. Permainan tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak dan dapat memperkenalkan berbagai macam gambar pada anak.

Dalam permainan tebak gambar sudah pastinya mempunyai langkah-langkah agar permainan ini berjalan dengan lancar. Adapun langkah yang pertama yaitu peneliti memberikan contoh atau bagaiman cara permainan tebak gambar, setelah itu jika anak sudah mulai paham dan berakhir sangat paham hal ini juga di karenakan mereka sedang mengalami masa keemasan atau yang sering di sebut dengan istilah *golden age* dimana pada masa ini anak mudah menangkap apa yang disampaikan oleh peneliti ditambah lagi media yang digunakan ialah media gambar bercerita dimana media tersebut dapat membangkit rasa penasaran yang tinggi. Seiring berjalannya waktu pun anak sudah

terbiasa dengan peneliti, nah di sanalah peneliti mengajak anak untuk berdoa dan bernyanyi kemudian barulah peneliti memasukkan pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar. Sebelum permainan berlangsung peneliti mengulang kembali bagaimana langkah-langkah permainan seperti aturan dalam permainan yang wajib ditaati setelah itu barulah cara bermainnya seperti menebak, mengurutkan gambar, dan menceritakan sekilas mengenai media gambar yang diperlihatkan didepan.

Maka dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwasanya permainan tebak gambar juga memiliki langkah-langkah dalam bermain agar nantinya permainan tercapai dari awal hingga akhir. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka kemampuan berbicara anak dapat di terapkan melalui permainan tebak gambar pada usia 5-6 tahun sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data serta hasil penelitian tentang “Permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak” di Tk Al-Husa desa krueng kluet kab. Aceh Selatan. Maka dari itu dapatlah di peroleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Melalui permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, dimana anak mampu memahami beberapa perintah secara bersamaan serta mampu mengulang kalimat secara kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan. menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dan memiliki banyak kata dalam mengekspresikan ide kepada orang lain. Kemudian terdapat adanya perbedaan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain permainan tebak gambar. Dan hasil dari “Efektivitas bermain tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak”. Hal ini dapat di buktikan dengan adanya pengujian hipotesis menggunakan uji-T dimana yang di dapatkan thitung ttabel yang artinya H_0 di tolak dan H_a di terima.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian ini maka terdapat beberapa saran yang di sampaikan oleh penulis kepada: Guru yang sebagai fasilitator untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus terus belajar agar dapat menjadi seorang guru yang kreatif dalam menciptakan dan menerapkan berbagai macam permainan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Kemudian permainan

“Tebak gambar” sebagai salah satu metode yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang dapat menjadi modal yang dasarnya untuk meraih keberhasilan pada jenjang selanjutnya. Serta kepala sekolah sebagai sosok pimpinan di sekolah hendaknya dapat memberikan pengarahan serta merangkul guru-guru yang lain untuk mengembangkan potensi yang di miliki anak. Selanjutnya untuk peneliti, hasil penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai salah satu sumber informasi bagi pembaca dan peneliti lainnya, dan juga di harapkan penelitian ini nantinya dapat di kembangkan kembali baik penelitian yang menggunakan metode yang sama dalam aspek perkembangan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Maulana dkk, (2018) Bermain Ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan early childhood* vol 2 no 2
- Azlin atika putri (2018) Studi tentang kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di tk pertiwi dwp setda provinsi riau. *Jurnal pendidikan anak usia dini* vol 1 no 2
- Dewi siti khotijah (2021) *Skripsi*, Efektivitas permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di ra mambaul ulum matingan tahunan jepara.
- Dadan S,& Nurhayati (2022) Efektivitas Teknik presentasi dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia. *Jurnal obsesi:jurnak pendidikan anak usia dini* vol 6 no 3
- Danny Soesilo, dkk (2018) Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui digital storytelling di tk apple kids salatiga. *Jurnal pendidikan anak usia dini vol 12 no 1*
- Dewi Vortuna (2016) Pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Tk Asyiah Bustanul Athfal tanjong bonai kabupaten tanah datar provinsi sumatera barat. *Jurnal online mahasiswa* vol 3 no 2
- Fitriani Nalal Izza (2020) *Skripsi* Penerapan Metode Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di RA Sirojul Huda Gabus Pati
- Heleni,dkk, (2018) perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tinjau dari pendidikan ibu di paud kasih ibu kecamatan rumbai. *Jurnal pendidikan anak usia dini* vol 1 no 2
- Iw Rasna, IMS Widyantara (2020) Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Sesudah pandemic Covid 19 dalam pembelajaran keterampilan peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* vol 9 No 2
- Junaida (2018) Penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas v min medan tahun pembelajaran 2015/2016. *Jurnal pendidikan dan keislaman* vol 1 no 1
- Khairi Husnuzziadatul (2018) Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari Usia 0-6 Tahun. *Jurnal Warna* vol 2 No 2.
- Khaironi Mulianah (2018) Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* vol 3 No 1
- Kamilatul Husna & wening rahayu (2022) Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui permainan teka-teki bergambar. *Journal of early childhood education* vol 5 no 3

- Leni Marlina, dkk (2021) Meningkatkan kemampuan mengenal geometri dasar pada anak kelompok A melalui metode tebak gambar. *Jurnal Tahnisia (Jurnal karya umum dan ilmiah)*
- Lina Amelia, dkk (2019) Peningkatan kemampuan berbicara anak dengan penggunaan gambar berseri pada kelompok B di paud tgc M. syarief aceh besar. *Jurnal buah hati* Vol 6 no 1
- Masyah Maretha dkk, (2017) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok A1 di paud kemala bhayangkari Bengkulu utara. *Jurnal ilmiah potensia* vol 2 no 2
- Melisa dian puspita, dkk (2020) Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun di tk al-falah Palembang tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Paud* vol 3 no 1
- Mahendrawani A. (2019) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A Tk Dharma Wanita Loyok. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu sosial* vol 1 No 2
- Putri hana febriana (2017) Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini* vol 1 no 1
- Pratiwi C. A. P. (2020) Meningkatkan kecerdasan intelektual anak usia dini melalui media permainan tebak gambar profesi berbasis adobe flash. *Journal for lesson and learning studies* Vol 3 No 3
- Rosdiana (2017), *Skripsi* meningkatkan kemampuan berbicara melalui kegiatan tebak gambar pada anak usia 5-6 tahun di tk paud assalam lendang lekong
- Rena Agustiana & Fitri Ramadhini (2020) Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan circle time. *Jurnal Paud* vol 3 no 1
- Siti Halimah, Sriyanti Rahmatun Nisa (2018) Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 4-5 tahun melalui bermain pasir. *Jurnal Pendidikan Anak usia dini* Vol 2 No 1
- Tiara astari & Syifa safira (2019) Penerapan permainan modifikasi tapak gunung untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun di Ra Mutiara ciputat. *Jurnal pendidikan anak usia dini* vol 3 no 1
- Yulida dkk (2021) Permainan tebak gambar dalam menstimulasi karakter percaya diri anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini* vol 5 no 1
- Zahratul Qalbi & Meisi Dwiredy (2021) Pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Recep* vol 2 no 1