

**PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI DAN TEBAK GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK ROUDHOTUL MUTA'ALIMIN**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISA OKTAFRICILI YANTI
2013054029**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI DAN TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ROUDHOTUL MUTA'ALIMIN

Oleh

ANNISA OKTAFRICILI YANTI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, (2) pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, dan (3) perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan desain *two group pretest and posttest*. Populasi penelitian berjumlah 38 orang anak kelompok B, sampel berjumlah 38 orang menggunakan teknik *sampling* sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji T. Hasil penelitian didapatkan bahwa (1) terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, (2) terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, dan (3) terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : kemampuan berbicara, bisik berantai, tebak gambar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF WHISPERING GAMES AND GUESS THE PICTURE ON THE SPEAKING ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK ROUDHOTUL MUTA'ALIMIN

By

ANNISA OKTAFRICILI YANTI

The problem in this study was the low speaking ability of children aged 5-6 years. The study aims to know (1) the effect of chain whispering games on the speaking ability of children aged 5-6 years, (2) the effect of picture guessing games on the speaking ability of children aged 5-6 years, and (3) the difference in the effect of whispering games chain and picture guessing on the speaking ability of children aged 5-6 years. The research method used a quasi-experiment with a two group pretest and posttest design. The study population amounted to 38 children in group B, the sample amounted to 38 people using the saturated sampling technique. Data collection technique is observation. The data analysis technique used the T test. The results of the study found that (1) there is an effect of whispering chain games on the speaking ability of children aged 5-6 years, (2) there is an effect of guessing pictures games on the speaking ability of children aged 5-6 years, and (3) there is a difference in the effect of whispering chain games and guessing pictures on the speaking ability of children aged 5-6 years.

Keywords: ability to speak, whisper chain, guess the picture

**PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI DAN TEBAK GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK ROUDHOTUL MUTA'ALIMIN**

Oleh

ANNISA OKTAFRICILI YANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH PERMAINAN BISIK
BERANTAI DAN TEBAK GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
ROUDHOTUL MUTA'ALIMIN**

Nama Mahasiswa

: **Annisa Oktafricili Yanti**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013054029

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

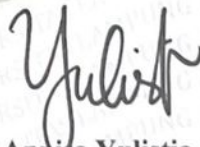
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

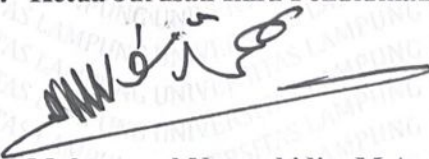
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 196409141987122001


Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP. 199208232019032023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

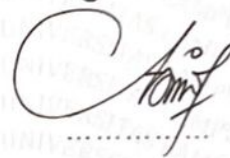
Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.



Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Oktafricili Yanti
NPM : 2013054029
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bisik Berantai dan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Roudhotul Muta'alimin” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 21 Juli 2025



Annisa Oktafricili Yanti
NPM. 2013054029

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Annisa Oktafricili Yanti, lahir pada tanggal 18 Oktober 2001 di Jati Baru, Lampung Selatan Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Yoyon dan Ibu Tri Haryanti.

Pendidikan formal yang telah ditempuh:

1. TK Al-Jauhar (2005-2007)
2. SDN Cikupa 3 (2007-2013)
3. SMPN Cikupa 2 (2013-2016)
4. SMAN 18 Kabupaten Tangerang (2016-2019)

Pada tahun 2020, Penulis memulai pendidikan sarjananya di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) di Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN pada periode 2020/2021. Selanjutnya, pada masa perkuliahan tahun 2023, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Tiuh Balak Pasar, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Hidup adalah perjalanan belajar tanpa akhir. kadang kita melukai, kadang kita terluka. semua orang pernah salah langkah, keliru mengambil keputusan, atau gagal memahami sudut pandang orang lain. tapi, hidup bukan tentang sempurna, melainkan tentang belajar, saling memaafkan, dan jangan berhenti memperbaiki diri”

(Qirrana Rychey)

“Reminder kepada diri sendiri harus selalu ikhlas dan bersyukur pada hal-hal kecil, harus bisa bahagia meskipun kata orang tidak seberapa. Karena semakin bersyukur kita maka kebahagiaan akan datang dengan tenang”

(Annisa Oktafricili Yanti)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai rasa syukur dan terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Untuk kedua orangtuaku, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, serta pengorbanan tanpa henti, mendukung dan mendoakanku dengan penuh keikhlasan di setiap langkah yang aku jalani.

Adik Tersayang

Untuk adikku, yang selalu membawa kebahagiaan keceriaan, dukungan dan semangat dalam hidupku.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempatku menimba ilmu untuk bekal kehidupan.

SANWACANA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bisik Berantai dan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Roudhotul Muta’alimin” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus Pembimbing 2 yang telah membimbing, memberikan saran dan arahan selama kuliah.
7. Ibu/Bapak Dosen dan Staff Karyawan PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan selama kuliah.
8. Ibu Waginah, S.Pd. selaku kepala sekolah, dewan guru dan anak-anak TK Roudhotul Muta'alimin Tanjung Bintang yang telah membantu dan antusias dalam proses Penelitian.
9. Keluargaku (Mamah, Bapak, Danfien) Yang selalu mendoakanku dan memberi semangat agar lancar dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Bestie dikampusku *Cute Girls* (Ria, Mutiara, Rafika, Lelak, Putri, Esti, Yandi) DARGIL (Dinda, Alicia, Aprina, Garnish, Lucyana) Terima kasih untuk 5 tahunnya pertemanan dirantau ini, suka dukanya selama perkuliahan.
11. Sahabatku di rumah (Bella, Rahma, Salma, Fina, Rotul, Tasya, Wulan, Noviana) yang telah memberikan dukungan dan menjadi pendengar keluh kesah selama ini.
12. Rafly Aulia Hadi, S.H. yang awal perkuliahan selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan kepada Penulis agar terus berjuang menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
13. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2020 yang telah berjuang bersama.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu
15. Terakhir, untuk diri saya Annisa Oktafricili Yanti, terima kasih sudah mampu bertahan melewati ini semua, terima kasih sudah berani menjalani semua tantangan, aku sangat bangga kepada diriku ini. atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanku tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang didapatkan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada bapak, ibu, dan teman-teman semua yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doanya selama ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, 21 Juli 2025
Penulis,

Annisa Oktafricili Yanti
NPM. 2013054029

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kemampuan Berbicara Anak.....	9
2.2 Permainan Bisik Berantai	17
2.3 Permainan Tebak Gambar.....	21
2.4 Teori Belajar	24
2.5 Kerangka Pikir	25
2.6 Hipotesis Penelitian	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.4 Variabel Penelitian.....	29
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.7 Instrumen Penelitian	32
3.8 Uji Instrumen Penelitian	33
3.9 Teknik Analisis Data	35

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Data Deskriptif <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	39
4.3 Hasil Analisis Data	44
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	49
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	56
V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kemampuan Berbicara Anak	4
2. Populasi Penelitian	29
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	33
4. Hasil Uji Validitas Kemampuan Berbicara Anak	34
5. Kriteria Reliabilitas	35
6. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Berbicara Anak	35
7. Pelaksanaan Penelitian	37
8. Jadwal dan Tema Pembelajaran Penelitian	38
9. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	39
10. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	40
11. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	40
12. Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	42
13. Distribusi Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	43
14. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	43
15. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	44
16. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	45
17. Hasil Uji Homogenitas	45
18. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1	46
19. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2	47
20. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 3	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	26
2. Desain Penelitian	28
3. Diagram Batang Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	41
4. Diagram Batang Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	63
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	64
3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian.....	65
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen Penelitian	66
5. Surat Izin Penelitian	67
6. Surat Balasan Izin Penelitian	68
7. Uji Validitas Instrumen.....	69
8. Rubrik Penilaian Uji Validitas Instrumen.....	70
9. Hasil Uji Validitas.....	73
10. Distribusi Nilai R_{tabel} Signifikansi 5%.....	74
11. Hasil Uji Reliabilitas	75
12. Instrumen Penelitian.....	76
13. Lembar Observasi Penelitian	77
14. Rubrik Penilaian Penelitian.....	78
15. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	80
16. Hasil Uji Normalitas	84
17. Hasil Uji Homogenitas	85
18. Hasil Uji Hipotesis	86
19. Dokumentasi Penelitian	88

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa terpenting dalam kehidupan manusia, karena pada masa-masa ini anak dalam proses pembentukan dasar dan pondasi kepribadian yang jadi penentu pengalaman akan masa depan (Raihana, 2018). *National Association for Education Young Children* (NAEYC) mendeskripsikan bahwa anak usia dini sebagai anak usia 0 hingga 6 tahun dalam proses tumbuh kembang dalam bermacam aspek kehidupannya (Decholfany, 2021). PAUD merupakan program pendidikan yang difokuskan secara khusus pada perkembangan fisik anak, termasuk pengembangan koordinasi motorik, kecerdasan, kemampuan sosial-emosional, kemampuan berbahasa, dan keterampilan komunikasi. Setiap anak memiliki keunikan dalam proses tumbuh kembangnya, oleh karena itu, PAUD dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual setiap anak.

Pada jalur formal, salah satu bentuk lembaga ditingkat PAUD adalah taman anak-anak (Alfatihaturrohmah et al., 2018). pendidikan anak usia dini adalah salah satu wujud PAUD pada jalur pendidikan formal yang ditujukan untuk anak usia empat sampai enam tahun. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk merangsang semua potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak, mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya, dan memberikan sarana bagi mereka untuk belajar sosialisasi, perkembangan anak usia dini bertujuan untuk membentuk dasar yang tepat pada perkembangan manusia yang sempurna, serta berpikir, kreativitas, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada masa usia dini yaitu bahasa. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia

khususnya dalam berkomunikasi. Suatu bahasa melibatkan semua sarana komunikasi dengan melambangkan ide pikiran serta emosi untuk menyampaikan makna kepada individu lain. Selain itu bahasa juga mencakup komunikasi secara verbal yang dapat dipelajari secara teratur pada tingkat kematangan serta kesempatan belajar yang harus dimiliki seseorang (Anggraini et al., 2019).

Bromley dalam (Dhieni et al., 2018), terdapat empat kemampuan dasar berbahasa, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis. Kemampuan menyimak berkaitan dengan proses memahami apa yang disampaikan oleh orang lain. Kemampuan membaca berkaitan dengan proses menyalurkan sebuah kata-kata bermakna. Kemampuan berbicara berkaitan dengan penyampaian pikiran kepada orang lain. Sedangkan, kemampuan menulis berkaitan dengan proses penyampaian pikiran dalam tulisan bermakna. Setiap kemampuan berbahasa berhubungan dengan tiga kemampuan lainnya, karena diperoleh secara berurutan. Kemampuan berbahasa dimulai dengan tahap mendengarkan dan memperhatikan yang berbicara, dan kemudian diikuti oleh membaca dan menulis. Mendengarkan dan berbicara merupakan kemampuan yang diperoleh oleh anak sebelum anak memasuki usia sekolah, sedangkan membaca dan menulis menjadi salah satu fokus utama setelah anak memulai pendidikan yang formal. Kemampuan ini dapat ditingkatkan dan dikuasai melalui latihan dan praktik yang teratur (Tarigan, 2015).

Berbicara adalah suatu proses komunikasi, karena terdapat pesan dari satu sumber ke sumber lainnya (Suryaningsih, 2024). Selain itu, berbicara juga diartikan dengan mengkomunikasikan maksud (pikiran, ide, gagasan, ataupun isi hati) individu dengan kata-kata agar orang lain juga dapat memahaminya. Berbicara merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang anak agar dapat menjadi sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dan menemukan banyak hal baru di lingkungannya. Bukan hanya dalam aspek komunikasi, kemampuan berbicara juga berpengaruh pada aspek yang lain yaitu

kemampuan sosial. Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial yang hidup dan melakukan interaksi dengan sesamanya. Hal ini disebabkan oleh keterampilan berinteraksi dalam lingkungan sosial yang dimulai dengan penguasaan keterampilan berbahasa (Jailani, 2018). Dengan demikian, penting bagi orang tua dan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa, terutama kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan pra penelitian melalui observasi yang sudah dilakukan di beberapa lembaga PAUD di Kecamatan Tanjung Bintang, peneliti menemukan permasalahan kemampuan anak dalam berbicara yang belum berkembang dengan baik. Sebagian anak belum mampu dalam mengungkapkan pendapat secara sederhana, mengekspresikan, menyatakan, atau mengkomunikasikan pikiran maupun perasaan ketika guru bertanya terkait isi cerita yang sudah diceritakan. Ketika guru bercerita di depan kelas anak tidak menyimak dengan baik. Selain itu kurangnya lafal, struktur bahasa, kosa kata, kefasihan dan isi pembicaraan yang menyebabkan kurangnya keberanian anak dalam mengeluarkan suara untuk menceritakan kembali isi cerita yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Selain itu, permainan dan media pembelajaran yang disediakan oleh guru kurang bervariasi. Biasanya guru mengajak anak untuk bermain plastisin, balok, *puzzle*, juga permainan tradisional seperti congklak dan ular tangga, sedangkan penggunaan media pembelajaran pada hasil cetak seperti LKPD dan papan tulis. Hal tersebut dapat dilihat data kemampuan berbicara anak di tiga lembaga PAUD di Kecamatan Tanjung Bintang.

Tabel 1. Data Kemampuan Berbicara Anak

No.	Nama TK	Jumlah Anak Usia 5-6 tahun	Kemampuan Berbicara Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	TK Roudhotul Muta'alimin	38 Anak	18	5	8	7
2.	TK Negeri Pembina	33 Anak	15	6	5	7
3.	TK Roudhotul Ulum	34 Anak	14	10	5	5
Total		105 Anak	47	21	18	19
Presentase		100%	44.76%	20%	17.14%	18.10%

Sumber : Data Siswa TK di Kecamatan Tanjung Bintang

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 68 dari 105 siswa dari tiga lembaga PAUD yang belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat ditinjau bahwa di TK Roudhotul Muta'alimin ditemukan sebanyak 23 dari 38 anak yang terdiri dari kelas B1 dan B2 dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Di TK Negeri Pembina sebanyak 21 dari 33 anak dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Sedangkan, di TK Roudhotul Ulum sebanyak 24 dari 34 anak dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Kemampuan berbahasa anak dapat berkembang secara optimal apabila diberikan stimulasi melalui kegiatan yang sesuai dan menyenangkan, serta memberi ruang bagi anak untuk belajar secara mendalam. Proses pembelajaran ini tentu tidak hanya terjadi melalui satu jenis kesempatan saja, guru harus konsisten dan telaten dalam memberikan stimulasi. Pada prinsipnya proses pembelajaran PAUD adalah belajar sambil bermain. Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan (Wahyuni & Azizah, 2020). Permainan anak merupakan segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak, baik

melalui tindakan fisik, aktivitas mental, maupun ucapan (Wahyuni & Azizah, 2020). Bermain melalui gerakan dapat seperti, lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan pikiran seperti, bermain *puzzle*, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Sedangkan, bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Dalam hal ini, bermain dengan perkataan merupakan salah satu cara menstimulasi perkembangan bahasa terutama berbicara. Permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah permainan bisik berantai dan tebak gambar.

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara membisikkan pesan dari teman yang satu ke teman yang lain. Dengan bermain bisik berantai, anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dalam menyampaikan kata-kata yang terdapat dalam pesan, meningkatkan pemahaman terhadap perkataan orang lain, melatih daya ingat, serta memperkaya perbendaharaan kosa kata (Putri & Oktaria, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2021) bahwa permainan bisik berantai berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi secara lisan anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang Rabbani Kota Pekanbaru. Dalam hal ini, permainan bisik berantai melatih anak untuk dapat menyimak dengan baik hingga menyampaikan kembali kata atau kalimat yang sesuai dengan pesan di awal permainan.

Permainan tebak gambar adalah permainan menerka-nerka gambar yang akan ditampilkan. Prinsip permainan ini adalah pemain harus menebak gambar yang akan ditampilkan, biasanya terdapat petunjuk ataupun ciri-ciri yang mengerut pada maksud gambar tersebut. Melalui permainan tebak gambar anak juga belajar kosa kata baru sehingga perkembangan bahasanya lebih baik serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil (Basri et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yanita et al., 2024) bahwa, 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.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Sebagian anak belum mampu dalam mengungkapkan pendapat secara sederhana, mengekspresikan, menyatakan, atau mengkomunikasikan pikiran maupun perasaan.
2. Sebagian anak tidak menyimak penjelasan guru sehingga ketika berdiskusi anak tidak dapat mengungkapkan kembali.
3. Sebagian anak memiliki sedikit kosa kata dan pelafalan kalimat yang tidak jelas, sehingga anak malu untuk mengungkapkan pendapatnya
4. Permainan dan media pembelajaran yang disediakan oleh guru kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini dapat terarah. Penulis membatasi masalah mengenai permainan bisik berantai sebagai variabel bebas (X1), permainan tebak gambar sebagai variabel bebas (X2) dan kemampuan berbicara sebagai variabel terikat (Y) pada anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumus masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.
2. Pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.
3. Perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan teori tentang perkembangan anak, khususnya dalam pengembangan kemampuan berbicara.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan bagi sekolah untuk mengembangkan kebijakan terkait penerapan permainan-permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, seperti permainan bisik berantai dan

tebak gambar serta menyediakan sarana dan prasarana penunjang pengembangan kemampuan berbicara tersebut.

2. Bagi Guru

Memberikan wawasan bagi guru untuk dapat merancang pengalaman yang lebih menarik minat belajar anak terkait penerapan permainan bisik berantai dan tebak gambar untuk mengembangkan kemampuan berbicara.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat menjadi acuan atau referensi dalam mengembangkan penelitian yang lebih mendalam tentang pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kemampuan Berbicara

2.1.1. Pengertian Kemampuan Berbicara Anak

Kemampuan berbicara merujuk pada kecakapan atau kekuatan untuk melakukan sesuatu dengan sendirinya, kemampuan ini mencakup untuk melaksanakan tugas atau aktivitas tertentu. Mampu artinya memiliki kemampuan atau kekuatan untuk melaksanakan tugas, dan kemampuan merujuk pada kesanggupan dan kecakapan. Bicara adalah tindakan berbicara, berkomunikasi secara lisan, mengungkapkan pikiran, dan menyampaikan pesan. Ini melibatkan keterampilan mental-motorik, yang mencakup koordinasi otot-otot yang berbeda dalam mekanisme suara. Berbicara juga membutuhkan kemampuan mental untuk mengaitkan arti dengan suara yang dihasilkan. Penting untuk diingat bahwa tidak semua suara yang dihasilkan oleh anak dianggap sebagai berbicara. Sebelum otot saraf berkembang untuk menghasilkan suara yang jelas, terstruktur, dan terkendali, suara yang dihasilkan hanya dianggap sebagai bunyi artikulasi (Nurjanah & Anggraini, 2020).

Kemampuan berbicara sebagai alat atau pengembangan anak dalam proses belajar seperti belajar kelompok atau diskusi, saat diskusi anak dilatih dalam berkomunikasi (Apriani et al., 2018). Berbicara adalah proses mengungkapkan, mengucapkan, dan menyampaikan gagasan, pikiran, emosi, atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dimengerti oleh orang lain, sesuai dengan definisi yang telah diberikan (Ananda et al., 2024). Dengan berbicara anak dapat menyampaikan pendapat, gagasan, atau ide yang ingin disampaikan secara lisan, tujuan yang ingin dicapai guru pada

peningkatan keterampilan anak dalam berbicara, anak mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara dengan kata lain anak sudah memiliki keberanian berbicara ataupun bercerita di depan kelas. Berbicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif dalam kehidupan sehari-hari (Antara et al., 2019).

Kemampuan berbicara perlu dilatih sejak masih kecil. Kemampuan ini memiliki dampak yang cukup besar pada perkembangan komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Kolnel & Zendrato, 2019). Berbicara adalah kemampuan yang menghasilkan pelafalan dalam menyampaikan keinginan, kebutuhan untuk orang lain, yang didasari dari kepercayaan diri dalam berbicara jujur, bertanggung jawab dan sewajarnya dengan menghilangkan rasa tidak percaya diri, rendah hati dan ketegangan. Kemampuan berbicara sangat penting dalam berkomunikasi yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berbicara harus diasah sejak usia dini agar anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Kemampuan berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua setelah aktivitas mendengarkan, berdasarkan bunyi-bunyi yang akan diucapkan (Pratiwi, 2020).

Berdasarkan teori para ahli mengenai kemampuan berbicara dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan, menyatakan, dan berkomunikasi ide, pemikiran, konsep, atau perasaan menggunakan bahasa lisan kepada orang lain. Anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara mereka dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, yang membantu melatih kemampuan berbicara mereka. Penting untuk melatih kemampuan berbicara anak sejak usia dini, agar mereka mampu mengucapkan suara dan kata-kata dengan baik untuk mengekspresikan ide, pemikiran, konsep, atau perasaan mereka kepada orang lain. Proses belajar berbicara pada anak sering melibatkan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan berbicara, anak akan mengalami

berbagai pengalaman, meningkatkan pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa mereka. Dalam proses ini, anak memerlukan dukungan berupa penguatan positif, penghargaan, stimulasi, dan contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuan berbicara mereka dapat berkembang secara maksimal. Melibatkan anak dalam interaksi dengan orang lain adalah cara yang efektif untuk membantu mereka menyampaikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain.

2.1.2. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Allen dan Marotz (dalam Alfatihaturrohman et al., 2018) mengungkapkan mengenai kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, anak usia 5-6 tahun sudah mampu dalam beberapa hal yaitu:

1. Menceritakan cerita yang sudah dia kenal ketika melihat gambar pada buku,
2. Menyebutkan kegunaan sesuatu: sendok untuk makan, gelas untuk minum,
3. Menyebutkan empat sampai delapan warna,
4. Mengucapkan kalimat dengan lima sampai tujuh kata atau lebih panjang,
5. Menyebutkan data pribadi, nama anak, tempat tinggal,
6. Menjawab telepon, memanggil orang yang ditelepon,
7. Mengucapkan kalimat-kalimat yang dapat dipahami orang lain,
8. Menggunakan kata “bolehkah saya” dengan tepat,
9. Berbicara tanpa henti seperti orang mengoceh,
10. Bercakap-cakap seperti orang dewasa, banyak bertanya,
11. Menggunakan bentuk kata kerja, urutan kata dan struktur kalimat yang tepat,
12. Berbicara sendiri sambil menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk memecahkan masalah,
13. Menceritakan lelucon dan teka-teki.

Jamaris (dalam Farida & Rosidah, 2018), karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata
2. Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar halus)
3. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
4. Dapat berpartisipasi dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
5. Percakapan yang dilakukan oleh anak usai 5-6 tahun telah menyangkut berbagi komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun ialah anak dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata, anak dapat mengucapkan kalimat utuh, bercerita, anak dapat berkomunikasi dengan jelas dan terlibat dalam percakapan (bercakap-cakap), serta anak dapat mengekspresikan diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi.

2.1.3. Tahapan-tahapan Kemampuan Berbicara Anak

Adapun tahapan-tahapan kemampuan berbicara yaitu:

- 1) Tahap pemahaman adalah ketika anak mulai mengaitkan bunyi-bunyi yang pernah mereka dengar dengan objek, peristiwa, atau situasi yang dikenal melalui lingkungan mereka. Pada tahap ini, anak hanya mampu menggunakan satu kata atau frase dalam kalimatnya, dan kata-kata ini mengacu pada benda-benda di sekitarnya.
- 2) Tahap telegrafis adalah ketika anak sudah dapat mengkomunikasikan pesan mereka dalam bentuk urutan bunyi yang

terdiri dari dua atau tiga kata. Anak mampu menggunakan dua atau tiga kata untuk menggantikan kalimat yang memiliki makna tertentu dan berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan. Ujaran pada tahap ini sangat singkat dan padat. Biasanya, anak mencapai tahap ini sekitar usia dua tahun.

- 3) Tahap transformasional adalah ketika anak mulai berani untuk bertanya, memberi perintah, menyanggah, dan mengkomunikasikan informasi kepada orang lain. Mereka dapat mentransformasikan ide-ide mereka ke dalam kalimat-kalimat yang beragam. Pada tahap ini, anak biasanya berusia sekitar lima tahun (Suhartono, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun berada pada tahap transformasional, di mana mereka sudah mampu mengemukakan pertanyaan, perintah, penyangkalan, dan informasi dalam beragam kalimat. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014, standar tingkat pencapaian perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok usia anak. Berikut adalah tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- 1) Penerimaan Bahasa:

- Memahami beberapa perintah secara simultan.
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks.
- Memahami aturan dalam suatu permainan.
- Menikmati dan menghargai bacaan.

- 2) Ekspresi Bahasa:

- Mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
- Mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.
- Berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan beragam kata dan memahami simbol-simbol sebagai persiapan untuk membaca, menulis, dan berhitung.

- Mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur lengkap (subjek-predikat-objek).
- Memiliki kosakata yang lebih luas untuk mengekspresikan ide kepada orang lain.
- Mampu melanjutkan bagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan.
- Memperlihatkan pemahaman terhadap konsep-konsep dalam buku cerita.

2.1.4. Aspek-aspek Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara seseorang dinilai melalui dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan:

- 1) Aspek kebahasaan, termasuk kemampuan dalam:
 - a. Ketepatan pengucapan, di mana anak harus mampu mengucapkan suara bahasa dengan benar dan jelas.
 - b. Penempatan tekanan, nada, jangkai, intonasi, dan ritme, yang merupakan faktor penting dalam efektivitas berbicara.
 - c. Penggunaan kata dan kalimat, dengan memilih kata yang sesuai konteks dan menggunakan struktur kalimat yang benar.
- 2) Aspek non kebahasaan mencakup elemen-elemen seperti:
 - a. Menunjukkan sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku saat berbicara.
 - b. Mengarahkan pandangan kepada lawan bicara untuk memastikan fokus pada topik pembicaraan dan menunjukkan penghargaan.
 - c. Kemampuan untuk mendengarkan dengan penuh perhatian saat orang lain berbicara.
 - d. Menampilkan gerak-gerik dan mimik wajah yang sesuai untuk memperjelas komunikasi.
 - e. Mengatur kenyaringan suara sesuai dengan situasi dan jumlah pendengar.

- f. Memastikan kelancaran berbicara untuk memudahkan pemahaman.
- g. Mempertimbangkan penalaran dan relevansi dalam penyampaian pesan.
- h. Mengungkapkan aspek-aspek kemampuan berbicara, termasuk pengucapan, pengembangan kosakata, dan pembentukan kalimat (Dhieni et al., 2018).

2.1.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Hal penting yang perlu disiapkan dalam belajar bicara adalah persiapan fisik, kesiapan mental, model yang baik untuk ditiru, kesempatan untuk berpraktik, motivasi dan bimbingan, media yang baik untuk diperagakan, kesempatan untuk berpraktik, motivasi dan bimbingan. Dari hal-hal tersebut pengkondisian anak dalam belajar berbicara harus diperhatikan secara seksama terutama dalam proses pembelajaran di sekolah (Sumaryanti, 2017).

Terdapat tiga faktor besar yang mempengaruhi kemampuan bicara pada anak sebagai berikut.

- 1) Faktor Neurologi
 - a. Perkembangan kognitif yaitu berkenaan dengan kecerdasan, dan kematangan yang cukup merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya. Bagian dari kemampuan berbicara adalah kemampuan mengolah dan merencanakan apa yang akan disampaikan.
 - b. Strategi memproses informasi yaitu anak butuh belajar bagaimana memfokuskan perhatian terhadap suatu kata, untuk membedakan antara satu suara dan yang lainnya, dan untuk menangkap suara dan menyimpannya dalam ingatan anak sehingga mereka dapat mengeluarkan suara tersebut dalam bentuk kata-kata nantinya.

- c. Kemampuan output motor yaitu kemampuan berbicara membutuhkan koordinasi yang baik antara pergerakan mulut dan lidah.
- d. Perkembangan sosial-emosional dan motivasi yaitu dimana bahasa termasuk instrumen sosial, oleh karena itu interaksi antara manusia termasuk bagian penting dalam membangun bahasa dan kemampuan berbicara.

2) Faktor Struktural dan Fisiologi

- a. Kemampuan sensorik yaitu dimana seluruh kemampuan indera sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbicara baik kemampuan mendengar, melihat, menyentuh, merasakan maupun mencium.
- b. Kemampuan oromuscular yaitu dimana kemampuan berbicara pada manusia tergantung pada baik atau tidaknya penggunaan otot kerongkongan untuk mengontrol bibir dan lidah.
- c. Mekanisme transmisi bahasa yaitu dimana mekanisme ini berkaitan dengan bagaimana seseorang bernapas dan kemampuan mengatur pernapasannya.

3) Faktor Lingkungan

- a. Faktor sosial budaya merupakan keadaan bahasa dan berbicara yang berasal dari lingkungan yang menjadi pengaruh bagi anak dalam cara mereka berbicara.
- b. Pengalaman yang didapatkan oleh anak dari orang-orang sekitarnya juga mempengaruhi kemampuan berbicaranya.
- c. Konteks fisik yaitu adanya objek pendukung untuk dibicarakan, seperti alat permainan yang disukai anak, gambar-gambar atau bahan-bahan lain (Dhieni et al., 2018).

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak usia dini berasal dari dalam dirinya (internal) mencakup kecerdasan dan

fisiologi anak maupun luar dirinya (eksternal) mencakup lingkungan. Dimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi bagaimana proses pembentukan dan pengembangan kemampuan berbicara anak.

2.2. Permainan Bisik Berantai

2.2.1. Pengertian Permainan Bisik Berantai

Bermain merupakan prinsip belajar yang melekat pada anak usia dini. Mereka banyak menghabiskan waktunya untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya dengan bermain. Melalui bermain maka bukan hanya energi yang terbuang tetapi mereka memperoleh banyak informasi baru. Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan (Wahyuni & Azizah, 2020). Salah satu bentuk bermain adalah bermain melalui perkataan yang dapat berupa mengungkapkan pendapat atau menirukan perkataan. Implementasi bentuk bermain dengan perkataan adalah permainan bisik berantai.

Permainan bisik berantai atau istilah lainnya *Chinese whispers* (permainan bisik berantai) adalah salah satu permainan bahasa yang dilakukan secara berkelompok (Rianetta et al., 2022). Hal ini dilengkapi oleh (Widyanti et al., 2019), permainan bisik berantai merupakan suatu permainan dimana pesan disampaikan secara berurutan dari satu pemain ke pemain lainnya dalam kelompok. Sedangkan, (Dewi et al., 2017) bahwa permainan bisik berantai dilakukan dengan cara menyimak kata atau kalimat yang diucapkan oleh guru lalu siswa membisikkan kepada temannya secara berurutan. Secara teknis, permainan bisik berantai dilakukan dengan cara membisikkan sesuatu berupa kalimat kepada temannya secara berurutan, pemain pertama menerima bisikan atau pesan kepada pemain kedua tentang apa yang telah didengarnya, kemudian pemain

kedua menyampaikan ke pemain ketiga demikian seterusnya dan akhirnya pemain yang terakhir menyampaikan kepada guru atau semua teman yang ada (Rianetta et al, 2022).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana pesan disampaikan dengan cara dibisikkan dari satu pemain ke pemain lainnya. Selain itu permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menyimak serta memperkuat konsentrasi dan daya ingat anak. Permainan ini juga dapat membangun kerja sama tim dan mempererat hubungan sosial antar pemain karena melibatkan komunikasi langsung dan perhatian penuh terhadap pesan yang disampaikan.

2.2.2. Langkah-Langkah Permainan Bisik Berantai

Permainan bisik berantai melibatkan beberapa anak yang digabungkan menjadi kelompok dalam proses bermainnya. Proses bermain tersebut tentu mengacu pada pedoman permainan yang dibuat agar proses bermainnya dapat berjalan dengan baik. Adapun langkah-langkah permainan bisik berantai adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan aturan permainan berkaitan dengan kalimat yang akan dibisikkan
2. Anak yang di depan mengambil salah satu gulungan kertas yang berisi kalimat yang harus dibisikkan
3. Guru melihat kertas yang sudah dipilih anak
4. Guru membisikkan kepada anak untuk dibisikkan kembali kepada temannya berdasarkan gulungan kertas yang dipilihnya
5. Anak pertama membisikkan kepada teman yang kedua dan seterusnya sampai anak terakhir, dan anak terakhir.
6. Guru mengecek kembali kesesuaian kalimat yang dibisikkan kepada anak yang pertama, apakah masih sesuai dengan kalimat aslinya. Yang sesuai itulah pemenangnya (Putri et al., 2021).

Permainan ini juga dapat dilakukan dengan cara lain, misalnya sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan permainan beserta peraturan permainan
2. Sejumlah anak dibagi beberapa kelompok. Setiap kelompok dapat terdiri dari 5-8 anak.
3. Kelompok pertama dapat membentuk barisan dengan berdiri menghadap berlawanan.
4. Guru membisikkan kalimat atau pesan kepada anak pertama.
5. Kemudian, anak pertama membisikkan kalimat atau pesan tersebut kepada anak kedua, begitupun seterusnya hingga anak terakhir.
6. Anak terakhir mengucapkan kalimat yang ia dengar dengan lantang.
7. Guru membandingkan dengan kalimat awal, jika benar kelompok tersebut mendapatkan poin dan jika salah tidak mendapatkan poin.

2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bisik Berantai

Setiap permainan tentu memiliki kekurangan dan kelebihan yang menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkannya dalam proses belajar, sama halnya dengan permainan bisik berantai. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam permainan bisik berantai sebagai berikut:

A. Kelebihan permainan bisik berantai, yaitu:

- 1) Sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Aktivitas siswa melibatkan fisik dan mental
- 3) Membangkitkan motivasi belajar
- 4) Memupuk rasa solidaritas dan kerjasama
- 5) Permainan bisik berantai membuat materi lebih mengesankan dan sulit dilupakan.

B. Kekurangan permainan bisik berantai, yaitu:

- 1) Bila siswa terlalu banyak akan sulit melibatkan seluruh siswa dalam permainan
- 2) Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan
- 3) Permainan mengandung unsur spekulasi yang sulit dijadikan ukuran yang dapat dipercaya (Rianetta et al., 2022).

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan berbisik berantai ialah:

- 1) Kelebihannya yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan bahasa, menarik minat siswa dalam pembelajaran, menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan rasa kerja sama antar siswa.
- 2) Kekurangannya yaitu menimbulkan situasi kelas yang ramai atau riuh, memerlukan waktu yang cukup lama, menimbulkan siswa yang terlalu aktif, menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.

Adapun kelebihan dari permainan bisik berantai yaitu

1. Permainan bisik berantai dapat membuat siswa senang dan menikmati.
2. Permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan pelafalan, tata bahasa, mendengarkan, dan berbicara pada anak.
3. Permainan ini juga memiliki nilai moral bagi anak bahwa mereka tidak boleh langsung percaya informasi sebelum mencari kebenarannya dan menyebarkannya kepada orang lain (Utami et al., 2018).

2.3. Permainan Tebak Gambar

2.3.1. Pengertian Permainan Tebak Gambar

Permainan tebak gambar adalah permainan yang dapat mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan seperti gambar yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Pratiwi, 2020). Melalui permainan anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil. Permainan tebak gambar ini berarti suatu permainan yang membuat pemainnya menerka-nerka maksud dari suatu gambar yang diperlihatkan (Yanita et al., 2024). Permainan tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak dan dapat memperkenalkan berbagai macam gambar pada anak. Sedangkan, permainan tebak gambar merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar anak (Basri et al., 2024). Sebab melalui permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang, terpancing untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh gurunya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, permainan tebak gambar merupakan suatu permainan menerka-nerka maksud dari gambar yang diperlihatkan dimana gambar-gambar tersebut diadaptasi dari aktivitas sehari-hari untuk meningkatkan minat belajar anak. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulasi bahasa secara verbal melalui kegiatan menjawab, menjelaskan, dan mendeskripsikan gambar, tetapi juga melatih kemampuan kognitif anak dalam mengidentifikasi dan memahami makna gambar. Dengan demikian, permainan tebak gambar dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.

2.3.2. Langkah- Langkah Permainan Tebak Gambar

Melalui permainan tebak gambar, aktivitas dalam mengembangkan kemampuan bicara yaitu anak didorong untuk mengamati gambar, mengidentifikasi objek, serta mengungkapkan jawabannya secara lisan. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga melatih keberanian berbicara, kejelasan pelafalan, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan merancang langkah-langkah pelaksanaan permainan tebak gambar secara tepat agar dapat mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal. Adapun langkah-langkah permainan tebak gambar yaitu :

1. Guru memberi atau menempel gambar pada papan yang telah ditutupi dengan kain flanel yang berbeda warna.
2. Anak disuruh menyebutkan atau memilih warna penutup yang ingin dibuka, setelah anak memilih kain flanel yang ingin dibuka, guru menjelaskan ciri-ciri tentang wujud gambar tersebut agar anak mampu menjawab wujud gambar apakah itu.
3. Setelah anak mampu menyebutkan, anak disuruh mengambil huruf lalu merangkainya di papan flanel, tepatnya dibawah gambar.
4. Setelah huruf selesai dirangkai, anak disuruh membaca huruf yang baru dirangkainya (Pratiwi, 2020).

Adapun langkah lain sebagai alternatif sederhana dari permainan tebak gambar ini, yaitu:

1. Guru memberikan papan gambar berisikan wujud gambar yang hendak ditebak di depan anak-anak. Tak lupa gambar itu diberi papan buram yang bertujuan untuk menyamarkan gambar.
2. Guru memberi petunjuk jenis wujud gambar tersebut, misalnya, hewan, buah, sayur, profesi, dan lain lain.
3. Anak-anak berusaha menjawab dan menebak gambar yang ditampilkan sampai benar.

2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tebak Gambar

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk permainan tebak gambar. Sebagai metode yang bersifat visual, permainan ini memiliki kelebihan yang mendukung proses pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya agar tidak menghambat efektivitas kegiatan belajar. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari permainan tebak gambar.

Adapun kelebihan permainan tebak gambar sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika akan ruang dan waktu dan kemampuan berpikir teliti. Saat anak sudah mampu berpikir logis diharapkan anak mampu menyampaikan informasi yang diperoleh dari hasil permainan tebak gambar dan membandingkan dan membedakan.
- 2) Melatih kemampuan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana. dari hasil kemampuan ini menandakan bahwa anak sudah mengalami perkembangan didalam berbahasa dan bertambahnya kosakata pada anak.
- 3) Membantu perkembangan bahasa anak agar perkembangan bahasa pada anak tidak mengalami keterlambatan.
- 4) Media ekonomis yang mampu mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan pengamatan.

Adapun kekurangan dari permainan tebak gambar sebagai berikut.

- 1) Media yang ditampilkan hanya medium biasa hasil cetak.
- 2) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar sehingga memerlukan kejelian guru untuk memanfaatkannya.
- 3) Pelaksanaan permainan ini memerlukan waktu yang cukup lama agar dapat menjangkau seluruh anak.
- 4) Tidak mampu mencakup kelas skala besar.

- 5) Memerlukan guru pendamping agar kelas tetap kondusif (Basri et al., 2024).

Pendapat lain menjelaskan bahwa kelebihan permainan tebak gambar adalah:

- 1) Anak akan mempunyai banyak kosa kata.
- 2) Tampilan yang menarik mendorong anak untuk mencobanya,
- 3) Mempermudah anak untuk mengingat konsep pelajaran.

Adapun kekurangannya, adalah:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyampaikannya sehingga sulit menjangkau semua anak.
- 2) Bila anak tidak menjawab dengan benar maka tidak semua anak dapat maju karena waktu terbatas (Wulandari & Anggis, 2020).

2.4. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar. Ada empat perspektif utama dalam teori belajar, yaitu behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme dan humanisme. Pada dasarnya teori pertama dilengkapi oleh teori kedua dan seterusnya, sehingga varian, gagasan utama, ataupun tokoh yang tidak dapat dimasukkan dengan jelas termasuk yang mana, atau bahkan menjadi sebuah teori tersendiri (Bunyamin, 2021). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori *chaos*, *network* dan teori kekompleksitas dan organisasi diri (Bunyamin, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, teori konstruktivisme berpandangan bahwa belajar sebagai suatu proses yang aktif, dimana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuannya, mencari makna dari informasi yang mereka terima, dan merumuskan konsep serta ide baru dengan berlandaskan pada pengetahuan yang sudah ada dalam diri mereka (Djamaluddin & Wardana, 2019). (Lestari et al., 2024) menambahkan bahwa teori konstruktivisme dipengaruhi oleh pandangan Piaget dan

Vygotsky. Anak tidak hanya penerima informasi, melainkan membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan teman sebaya.

Adapun karakteristik teori belajar konstruktivisme sebagai berikut:

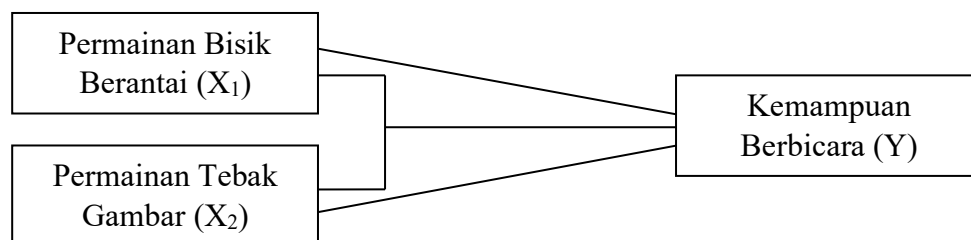
- Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri
Pengetahuan tidak ditransfer dari guru, melainkan dibentuk oleh anak melalui pengalaman dan refleksi pribadi.
- Pembelajaran bersifat aktif dan partisipatif
Anak bertanggung jawab dalam membangun pengetahuan mereka, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif.
- Pembelajaran sosial dan kolaboratif
Interaksi dengan teman sebaya dan guru sangat penting. Proses pembelajaran efektif terjadi melalui kerja sama dalam kelompok sosial (Lestari et al., 2024).

2.5. Kerangka Pikir

Masa kanak-kanak, khususnya usia dini (0–6 tahun), merupakan fase krusial dalam proses tumbuh kembang anak, termasuk dalam pembentukan dasar kepribadian dan pengembangan berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbicara sebagai bagian dari keterampilan berbahasa memiliki peran penting dalam proses komunikasi dan interaksi sosial anak. Anak usia dini belajar berbicara melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan, dan stimulasi yang diberikan secara konsisten oleh orang dewasa, terutama orang tua dan guru. Proses belajar anak usia dini seharusnya berlangsung secara menyenangkan dan bermakna melalui aktivitas bermain. Bermain bukan hanya kegiatan rekreatif, tetapi merupakan sarana belajar yang efektif bagi anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan, termasuk bahasa dan kemampuan berbicara. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berbicara anak secara aktif dan menyenangkan, diantaranya menerapkan permainan bisik berantai dan tebak gambar.

Permainan bisik berantai merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara membisikkan pesan dari teman yang satu ke teman yang lain. Dengan bermain bisik berantai, anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dalam menyampaikan kata-kata yang terdapat dalam pesan dan meningkatkan pemahaman terhadap perkataan orang lain. Sedangkan, permainan tebak gambar merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan berbicara anak. Melalui permainan ini, anak ditantang untuk menyebutkan, menjelaskan, dan menebak gambar berdasarkan ciri-ciri atau petunjuk yang diberikan. Aktivitas ini mendorong anak untuk memperkaya kosa kata, menyusun kalimat, serta berani berbicara di depan orang lain. Dengan demikian, penggunaan permainan bisik berantai dan tebak sebagai strategi pembelajaran di PAUD diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan pada pengembangan kemampuan berbicara anak usia dini secara optimal melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X₁ : Permainan Bisik Berantai

X₂ : Permainan Tebak Gambar

Y : Kemampuan Berbicara

— : Pengaruh

2.6. Hipotesis Penelitian

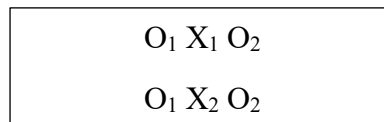
Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.
2. Terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.
3. Terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. *Quasi eksperimen* adalah jenis desain penelitian yang melibatkan setidaknya dua kelompok, dengan satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *two group pretest and posttest design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang berbeda dengan tujuan untuk mengukur perbedaan pengaruh setelah diberi perlakuan.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = *Pre-test*

X_1 = Perlakuan menggunakan permainan bisik berantai.

X_2 = Perlakuan menggunakan permainan tebak gambar.

O_2 = *Post-test*

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Roudhotul Muta'alimin yang berlokasi di Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.9.1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan atribut dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh penulis untuk diselidiki, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'amin.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelompok	Jumlah Anak
1.	B1	20
2.	B2	18

Sumber: Dokumen TK Roudhotul Muta'amin TA 2024/2025

3.9.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability* dengan jenis teknik sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Oleh sebab itu, sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Roudhotul Muta'amin yang berjumlah 38 anak dengan pembagian kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari seseorang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat dan variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dimana penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu:

1. Variabel bebas adalah permainan bisik berantai (X1) dan permainan tebak gambar (X2).
2. Variabel terikat adalah kemampuan berbicara (Y).

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.9.1. Definisi Konseptual

- A. Permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana pesan disampaikan secara berantai dengan cara dibisikkan dari satu pemain ke pemain lainnya.
- B. Permainan tebak gambar adalah suatu permainan menebak maksud dari gambar yang ditampilkan dimana gambar-gambar tersebut diadaptasi dari aktivitas sehari-hari untuk meningkatkan minat belajar anak.
- C. Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan, menyatakan, dan mengomunikasikan ide, pemikiran, konsep, atau perasaan menggunakan bahasa lisan kepada orang lain.

3.9.2. Definisi Operasional

- A. Permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana pesan disampaikan secara berantai dengan cara dibisikkan dari satu pemain ke pemain lainnya. Melalui permainan ini diharapkan, anak dapat memperkaya kosa kata dan memahami struktur kalimat. Adapun langkah-langkah dalam penerapan permainan bisik berantai sebagai berikut.
 - 1. Anak dibagi beberapa kelompok dan membentuk barisan dengan berdiri menghadap berlawanan.
 - 2. Guru membisikkan kalimat atau pesan.
 - 3. Anak pertama membisikkan kalimat atau pesan tersebut kepada anak kedua, hingga seterusnya.
 - 4. Anak terakhir mengucapkan kalimat yang ia dengar dengan lantang.

B. Permainan tebak gambar adalah suatu permainan menebak maksud dari gambar yang ditampilkan dimana gambar-gambar tersebut diadaptasi dari aktivitas sehari-hari untuk meningkatkan minat belajar anak. Adapun langkah-langkah permainan tebak gambar sebagai berikut.

1. Anak dibagi dalam kelompok dan berbaris saling membelakangi.
2. Anak pertama mengamati gambar yang diberikan
3. Anak pertama menyebutkan ciri-ciri sesuai gambar kepada anak kedua, hingga seterusnya.
4. Pada anak terakhir menyebutkan maksud dari ciri-ciri gambar yang telah disebutkan teman sebelumnya

C. Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan, menyatakan, dan mengomunikasikan ide, pemikiran, konsep, atau perasaan menggunakan bahasa lisan kepada orang lain. Adapun dimensi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut.

1. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana.
2. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata
3. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Kemampuan bicara anak diukur melalui lembar observasi dengan empat kategori penilaian, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Penelitian dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung melalui observasi (Hikmawati, 2020). Observasi dilakukan terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Roudhotul Muta'alimin yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan menerapkan permainan bisik berantai dan tebak gambar. Penulis akan mengamati proses penerapan permainan dan merekam perilaku serta kemampuan berbicara anak selama proses pembelajaran.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang akan diamati (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini penulis menggunakan lembar observasi dalam bentuk ceklis dengan skala penelitian sebagai berikut :

- BB (Belum Berkembang) : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- MB (Mulai Berkembang) : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- BSB (Berkembang Sangat Baik) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Berikut kisi-kisi instrumen lembar observasi kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berbicara

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata	a. Merangkai kalimat sederhana	2	1,2
		b. Membuat pertanyaan	1	3
	Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	a. Mengungkapkan keinginan	1	4
		b. Mengungkapkan perasaan	3	5,6,7
		c. Mengungkapkan pendapat	4	8,9,10, 11
	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.	a. Mengulang cerita	2	12,13
		b. Menceritakan pengalaman yang pernah dialami	2	14,15
	Jumlah		15	

Sumber: Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014

3.8. Uji Instrumen Penelitian

3.9.1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid jika alat ukur yang digunakan mampu memperoleh data yang sah (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, validitas instrumen diuji melalui validitas konstruk. Penulis melakukan pengujian instrumen langsung terhadap responden diluar sampel melalui observasi dan alat ukur berupa lembar observasi. Instrumen penelitian tersebut diujicobakan kepada 21 responden pada kelompok B di TK Al- Hikmah Natar, Lampung Selatan. Kemudian penulis melakukan penilaian kemampuan berbicara anak terhadap 20 item pernyataan. Pada banyaknya responden (N) yaitu 21 dengan signifikansi 0,05 maka diperoleh r_{tabel} adalah 0,433. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan bantuan program SPSS untuk melakukan uji validitas menggunakan rumus *product moment* dengan

cara membandingkan nilai rhitung dengan rtabel, jika rhitung > dari rtabel, maka item tersebut dianggap valid.

Adapun perolehan data hasil validitas instrumen kemampuan berbicara anak sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Kemampuan Berbicara Anak

No	Item Pernyataan	Validitas
1.	1,2,3,7,8,9,10,13,14,15, 16,17,18,19,20	Valid
2.	4,5,6,11,12	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan tabel 4, hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan berbicara anak diperoleh 15 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 5 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya pada 15 item pernyataan yang valid tersebut akan digunakan sebagai alat ukur penelitian yaitu lembar observasi kemampuan berbicara anak. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 9, hal 74).

3.9.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu indikator yang menggambarkan tingkat kepercayaan atau keterandalan dari alat ukur. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila memiliki koefisien yang tinggi atau menunjukkan konsistensi jawaban responden yang kuat (Sahir, 2021). Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan berbantuan program SPSS. Setelah mendapatkan nilai koefisien reliabilitas instrumen, langkah selanjutnya yaitu menginterpretasikan hasil tersebut pada kriteria reliabilitas.

Berikut ini tabel kriteria dalam uji reliabilitas yaitu:

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Rentang koefisien	Kriteria
$0,81 \leq \alpha \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 \leq \alpha \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq \alpha \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq \alpha \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq \alpha \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Adapun hasil uji reliabilitas kemampuan berbicara anak sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Berbicara Anak

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,919	20

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh hasil sebesar 0,919.

Kemudian dibandingkan dengan kriteria reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan tersebut berada pada kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dapat digunakan untuk penelitian (lampiran 11, hal 75).

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1. Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dalam tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data, dengan itu apakah sebaran data tersebut dapat dikatakan normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan berbantuan program SPSS. Adapun kriterianya yaitu apabila nilai signifikan $>0,05$, maka nilai signifikansi berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikan $<0,05$, maka nilai signifikansi tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel memiliki varians yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test* dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka kedua kelompok data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika nilai sig. < 0,05 maka kedua kelompok data dinyatakan heterogen.

3.9.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t test*) untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_a diterima, begitupun sebaliknya. Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- H_a : Terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.
 H_o : Tidak terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.
- H_a : Terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.
 H_o : Tidak terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.
- H_a : Terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.
 H_o : Tidak terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa H_0 diterima. Permainan ini menuntut anak untuk mendengarkan dengan cermat, memahami pesan yang disampaikan, lalu menyampaikan pesan tersebut secara lisan kepada teman berikutnya. Dalam hal ini, anak dilatih kemampuan mendengar, mengingat, dan berbicara secara bertahap sehingga membangun kemampuan berbicara yang baik.
2. Terdapat pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa H_0 diterima. Melalui permainan tebak gambar juga 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 dan perasaan kepada orang lain.
3. Terdapat perbedaan pengaruh permainan bisik berantai dan tebak gambar terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang berarti bahwa H_0 diterima. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa kedua permainan tersebut dapat menjadi alternatif metode pembelajaran di PAUD terutama pengembangan kemampuan berbicara anak. Melalui kedua permainan tersebut anak dapat menyampaikan gagasan, ide dan perasaanya secara verbal dan non verbal, memberikan anak ruang berekspresi dan imajinasi,

meningkatkan komunikasi sosial, memperkuat daya ingat, menumbuhkan keingintahuan dan kerjasama tim.

5.2. Saran

1. Kepada Guru

Guru yang berperan sebagai tutor dan fasilitator dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berkreasi, berinovasi dan mampu memodifikasi ragam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak dengan khususnya untuk mengasah kemampuan berbicara anak dengan salah satunya menerapkan baik permainan bisik berantai maupun tebak gambar.

2. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu menyediakan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas dengan menyediakan beragam APE yang sekaligus dapat digunakan beragam aktivitas stimulasi seperti *flashcard* atau papan benda yang dapat digunakan untuk bermain bisik berantai atau tebak gambar untuk mengasah berbagai kemampuan khususnya kemampuan berbicara anak. Namun jika keterbatasan media, permainan bisik berantai lebih fleksibel daripada permainan tebak gambar, karena permainan tersebut dapat terlaksana hanya dengan kalimat langsung yang dibisikkan oleh guru.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan meneliti pada bidang serupa diharapkan dapat mengkaji permasalahan secara mendalam sehingga dapat menyajikan solusi yang tepat guna. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu mempertimbangkan secara sungguh-sungguh metode yang akan digunakan, baik menggunakan metode yang sudah ada maupun hasil modifikasi sehingga tercipta keterbaruan sebagai inovasi dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatihaturrohmah, A., Mayangsari, D., & Karim, M. B. 2018. Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK X Kamal. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5(2).
- Ananda, P., Kurniawati, A. B., & , Nawangsasi, D. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pelita PAUD, 8(2).
- Anggraini, Vivi & Priyanto, A. 2019. Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.3 No.1
- Antara, I. N. P., Kristiantari, M. G. R., & Suadnyana, I. N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Rubrik Surat Kabar Terhadap Keterampilan Berbicara. 3(4).
- Apriani, S., Setiawan, B., & Saddhono, K. 2018. Penggunaan Bahasa Indonesia pada Diskusi Siswa SMA Negeri 4 Surakarta : Kajian dengan Prinsip Kerja Sama Grice dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Keterampilan Berbicara. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 6(1).
- Basri, H., Asti, A. S. W., & Amal, A. 2024. Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif di kelompok A pada TK Kemala Bhayangkari 20 Cabang Pangkep. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. 2020. Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. 8(1).
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. UHAMKA Press.
- Decholfany, I. & H. U. 2021. Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam (Budiyadi (Ed.); 1 Ed.). Penerbit Amzah.
- Dewi, Ni Luh Putu Purnama. 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B, Jurnal Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 5 No. 3.
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. 2018. *Metode Pengembangan Bahasa* . Universitas Terbuka.

- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Kaaffah Learning Center.
- Farida, T., & Rosidah, L. 2018. Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Herpratiwi. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Media Akademi.
- Hikmawati, F.2020. *Metodologi Penelitian*. Rajawali Press.
- Jailani, M. S.2018. Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Innovatio: Journal for Religious-Innovation Studies*, Vol. XVIII, No. 1, 15–26.
- Kolnel, O. M. H., & Zendrato, J.2019. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Xyz Gunungsitoli, Nias [Implementation Of The Role Playing Method To Improve Grade 1 Students' Speaking Skills In An Indon. Polygot: *Jurnal Ilmiah*. Vol. 15 No.2.
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. 2024. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9).
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G.2020. Metode Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 5(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.
- Putri, A. A., Reswita, & Nufus, N.2021. Pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5, No 2.
- Putri, A.K., & Oktaria, R.2020. Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6 No. 2.
- Rianetta, S. A., Syukri, M., & Linarsih, A.2022. Peningkatan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bisik Berantai Di Tk Aalam Kids Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3).
- Raihan.2018. Urgensi Sekolah PAUD untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.Volume 1 NO. 1.
- Sahir, S. H.2021. *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.

- Sofia, A., & Anggraini, G. F. 2018. Interaksi Sosial Antara Guru dan Anak dalam Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono. 2015. Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini, Jakarta: Depdiknas.
- Sumaryanti, L. 2017. Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Muaddib*. Vol 7. No. 1.
- Suryaningrum, S. 2024. Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Keterampilan Berbicara dan Aspek Pendukungnya pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 7 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru: Studi Kasus di Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*. Volume 4, nomor 1.
- Tarigan, H. G. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung. CV Angkasa.
- Utami, P., Istiqomah N.R., & Syofnidah I. 2018. *Chinese Whisper Game as One Alternative Technique to Teach Speaking*. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 11 (1).
- Wahyuni, F. & Azizah, S. M. 2020. Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No. 1.
- Widyanti, H., Romlah, E. M., Akhyadi, A. E., & Jumiatin, D. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya. *Jurnal Ceria*. Vol. 2 No. 3.
- Yanita, I., Yusrawati, S., & Yunisari, D. 2024. Efektivitas Kegiatan Bermain Tebak Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5-6 di TK Al-Husna Desa Krueng Kluet Kab. Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol. 5, No.1.
- Wibawa, J., Marlina, L., & Putri, Y. F. 2024. Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di TK Anggrek Palembang. *Journal on Education*. Volume 07, No. 01.
- Wulandari, R. W., & Anggis, E. V. 2020. Pembelajaran Kooperatif dengan Kegiatan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas. *SITTAH: Journal of Primary Education*, Vol. 1 No. 2.