

Pengaruh Permainan Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Berbicara pada Siswa PG -TK Plus Sutomo 1 Medan

Author:

Sherine Alexandra¹
Kristiawan Indriyanto²
Dian Syahfitri³

Affiliation:

Universitas Prima Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email

wialexandrasherine@gmail.com
kristiawanindriyanto@unprimdn.ac.id
diansyahfitri@unprimdn.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2025-08-12
Accepted: 2025-09-15
Published: 2025-09-23



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Riset ini dimaksudkan untuk meneliti efek penggunaan pendekatan permainan bahasa terhadap pertumbuhan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di kalangan peserta didik PG-TK Plus Sutomo 1 Medan. Studi ini dirancang dengan metode eksperimen menggunakan format pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Data penelitian menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen, dengan skor rata-rata pretest 61,2 yang meningkat menjadi 77,5 setelah posttest. Uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), sedangkan Independent Sample T-Test memperoleh 0,025 ($p < 0,05$). Hasil ini menegaskan bahwa penerapan teknik permainan bahasa memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kemampuan berbicara siswa. Meski nilai effect size tergolong kecil (Cohen's $d = 0,2$), temuan ini mengindikasikan bahwa pengaruh permainan bahasa terhadap peningkatan kemampuan berbicara masih terbatas secara praktis. Namun demikian, penerapan teknik ini tetap relevan karena mampu menumbuhkan keberanian berbicara, memperkaya kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta dapat menjadi dasar bagi studi selanjutnya yang menggunakan jangkauan sampel lebih banyak dan beragam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi permainan bahasa merupakan pendekatan yang efektif untuk memperbaiki serta mengembangkan keterampilan komunikasi lisan berbahasa Indonesia siswa PG-TK Plus Sutomo 1 Medan. Walaupun efek yang ditimbulkan tergolong kecil secara praktis, strategi ini tetap bermanfaat dalam membangun keberanian berbicara, memperkaya kosakata, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Implikasi temuan ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas agar pengaruh permainan bahasa terhadap keterampilan berbicara dapat terlihat lebih kuat.

Kata kunci: Anak usia dini; kemampuan berbicara; permainan bahasa, PG-TK.

Pendahuluan

Kemahiran dalam berbahasa membantu anak mengungkapkan apa yang diinginkan sekaligus berhubungan dengan orang sekitarnya. Bahasa menjadi sarana utama untuk mengemukakan pemikiran serta informasi.

Anak pada tahap pertumbuhan umumnya menyampaikan emosi dan kebutuhannya melalui tuturan yang penuh makna (Muti, A., & Nuraeni, 2023). Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan utama terdiri atas menyimak, penggunaan bahasa lisan, pemahaman tulisan, serta penyusunan tulisan (Puryanto & Ngurah Japa, 2021)

Berbicara merupakan keterampilan aktif dan produktif yang menuntut penguasaan berbagai aspek bahasa (Anjani, 2024). Dalam dunia pendidikan, kemampuan ini sangat penting (Hewi & Shaleh, 2020) dan menjadi salah satu keterampilan dasar siswa (Anas & Sapri, 2022). Faktor pendukung keterampilan berbicara antara lain rasa percaya diri, lingkungan keluarga, dan interaksi sehari-hari (Rohana & Intiana, 2023). Porsi penguasaan bahasa meliputi 42% untuk menyimak, 32% untuk berbicara, 15% untuk membaca, dan 11% untuk menulis (Aufa et al., 2020).

Ketika berusia 4–6 tahun, anak umumnya memiliki rasa penasaran tinggi, suka menanyakan berbagai hal, mengamati keadaan sekitar, serta mengungkapkannya lewat cerita atau percakapan. Keterampilan bahasa yang baik menandakan kesiapan belajar dan kematangan interaksi. Perkembangan tiap anak bisa berbeda, sehingga pada jenjang PAUD diperlukan rangsangan yang tepat agar semua aspek berkembang maksimal, termasuk bahasa, kognitif, motorik, moral, dan sosial-emosional.

Hasil observasi menunjukkan banyak anak lebih sering menggunakan bahasa asing seperti Hokkian, Mandarin atau Bahasa Inggris baik di rumah maupun bersama teman sebaya. Hal ini membuat mereka kurang terbiasa berbahasa Indonesia, sehingga kosakata, pelafalan, dan penyusunan kalimat menjadi terbatas. Minimnya paparan bahasa Indonesia menurunkan rasa percaya diri dalam komunikasi di sekolah. Fenomena serupa ditemukan pada studi pergeseran bahasa Mandarin dialek Hokkian, serta penelitian yang menunjukkan bahasa gaul dan campuran kode dapat melemahkan fungsi bahasa Indonesia baku (Siregar, et al., 2025).

Penelitian-penelitian terdahulu menegaskan bahwa pendekatan permainan bahasa memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Misalnya, menurut Hayati & Amelia, penggunaan metode peran berdampak pada keterampilan berbicara, sedangkan Maharani & Sari menyimpulkan bahwa permainan bahasa mampu meningkatkan kefasihan berbicara anak (Hayati & Amelia, 2020; Maharani & Sari, 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada anak yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. Penelitian tentang permainan bahasa pada anak dengan latar belakang bilingual atau multilingual, khususnya yang menggunakan bahasa ibu selain Bahasa Indonesia, masih terbatas.

Penelitian ini dilakukan di PG-TK Plus Sutomo 1 Medan dengan fokus pada siswa PAUD yang menggunakan bahasa asing seperti bahasa Hokkian, Mandarin, atau Bahasa Inggris sebagai bahasa ibu. Meskipun aktif belajar, mereka mengalami kendala pelafalan, kosakata, dan penyampaian gagasan. Metode pembelajaran perlu disesuaikan agar mendorong komunikasi yang interaktif. Aktivitas bermain bahasa dapat dipakai sebagai pendekatan yang ampuh dalam mengasah kemampuan berbicara. Walau anak antusias bermain kata, mereka tetap memerlukan pendampingan untuk terbiasa berbahasa Indonesia. Kosakata yang terbatas karena dominasi bahasa asing menjadi kendala utama. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya meningkatkan kemampuan bahasa melalui permainan kata. Guru dapat memulainya dengan teknik permainan yang menarik untuk memicu minat anak berbicara.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan (research gap) penelitian terdahulu, sekaligus menghadirkan kebaruan (novelty) berupa penerapan teknik permainan bahasa pada

konteks peserta didik bilingual di PG-TK Plus Sutomo 1 Medan yang mayoritas memiliki bahasa ibu selain Bahasa Indonesia.

Studi Literatur

Belajar adalah proses aktif yang memerlukan rangsangan dan bimbingan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan berpikir atau bernalar, serta bertindak secara efisien dan efektif demi mencapai hasil tertentu, termasuk unsur kreativitas (Nelly & Yasinta, 2019). Secara garis besar, kemampuan menggambarkan penilaian terkini mengenai apa yang dapat dilakukan individu, yang dikelompokkan menjadi kemampuan kognitif dan fisik. Selaras dengan itu, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak usia dini (Hayati & Amelia, 2020). Dengan kata lain, permainan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai media pembelajaran yang merangsang anak untuk lebih aktif dalam berpikir, berinteraksi sosial, serta memperbaiki perkembangan bahasa mereka.

Berbicara adalah proses mengubah bunyi menjadi kata yang tersusun dalam kalimat utuh. Selain itu, berbicara berfungsi sebagai sarana komunikasi lisan untuk menyampaikan pemikiran agar dapat dipahami orang lain (Aprinawati, 2017). Tahap perkembangan psikologi menunjukkan bahwa anak berusia 3–5 tahun umumnya sudah fasih berbicara, meski artikulasi masih belum tepat sepenuhnya. Carool menyebutkan bahwa di usia 4 tahun, seorang anak biasanya memiliki 4.000–6.000 kosakata serta bisa menyusun kalimat singkat berjumlah 5–6 kata. Ketika memasuki usia 5 tahun, kosakata meningkat hingga 5.000–8.000 kata, disertai kemampuan menyusun kalimat yang lebih kompleks (Aprinawati, 2017). Namun, pada konteks anak bilingual atau multilingual, perkembangan kosakata dalam Bahasa Indonesia sering tertinggal karena dominasi bahasa ibu atau bahasa asing (Siregar, et al., 2025). Kondisi inilah yang terjadi pada siswa PG-TK Plus Sutomo 1 Medan yang terbiasa berbahasa Hokkien, Mandarin, atau Bahasa Inggris, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, salah satunya melalui permainan bahasa untuk memperkaya kosakata Bahasa Indonesia mereka.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengutarakan ide dan gagasan untuk mencapai tujuan tertentu. Kemampuan ini diawali dari proses menyimak sebelum anak mampu berbicara lancar. Sebagai keterampilan berbahasa, berbicara tidak lepas dari tiga unsur utama yang saling terkait, yakni cara melafalkan kata, memperluas kosakata, dan merangkai kalimat secara utuh. Aktivitas berbicara juga mencakup pengucapan yang jelas, ekspresi diri, penyampaian pendapat, serta pengungkapan ide (Tarigan, 2015). Keterampilan berbicara anak usia dini mencakup kejelasan pengucapan, keberanian menyampaikan pendapat, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Oleh karena itu, penerapan permainan berbasis bahasa dapat mendorong kelancaran komunikasi lisan anak TK, terutama pada aspek keberanian berbicara, penambahan kosakata, dan pengaturan intonasi (Maharani, Destiniar, & Sari, 2024). Dengan kata lain, indikator kemampuan lisan yang dikaji dalam penelitian ini memiliki keterkaitan dengan standar perkembangan anak pada usia dini sesuai regulasi di Indonesia.

Bahasa merupakan instrumen utama manusia untuk berpikir sekaligus sebagai sarana komunikasi yang memengaruhi perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1978). Proses pemerolehan dan perkembangan bahasa tidak hanya ditentukan oleh kondisi biologis, tetapi juga oleh keterlibatan sosial anak dengan lingkungannya, termasuk orang tua, guru, maupun rekan sebaya. Melalui teori *Zone of Proximal Development* (ZPD), Vygotsky menyatakan bahwa kemampuan bahasa akan mencapai titik optimal bila anak memperoleh *scaffolding* atau dukungan dari individu yang lebih berpengalaman. Bantuan tersebut berfungsi mendorong anak untuk melangkah dari kapasitas yang sudah dimiliki menuju tingkat potensi

yang dapat dicapai melalui bimbingan. Vygotsky juga merinci tahapan perkembangan bahasa yang berpengaruh besar terhadap pembentukan keterampilan berbahasa secara menyeluruh (Vygotsky, 1978). Bukti riset menegaskan bahwa penggunaan metode permainan simak-ulang ucap efektif dalam menumbuhkan kemampuan menyimak anak di masa kanak-kanak awal (Kautsar, M., & Lubis, 2019). Dengan demikian, permainan bahasa dapat dipandang sebagai salah satu bentuk *scaffolding* yang diberikan guru untuk memperkuat perkembangan bahasa anak sesuai teori Vygotsky, sehingga sangat relevan diterapkan dalam konteks siswa PG-TK Plus Sutomo 1 Medan.

Penguasaan bahasa Indonesia pada anak-anak usia dini bisa ditingkatkan melalui penerapan aktivitas permainan yang berfokus pada bahasa. Berikut ini merupakan teknik-teknik permainan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Permainan Kata (*Word Games*)

Kegiatan ini dilakukan dengan permainan menebak gambar dan menentukan huruf awal dari gambar tersebut menggunakan kartu bahasa. Penguji menyiapkan beberapa kartu bergambar hewan serta kartu huruf A sampai Z. Kartu-kartu tersebut disusun terbalik, dengan huruf disusun sesuai urutan alfabet di bawah kartu bergambar hewan yang tertutup. Anak diminta memilih satu kartu bergambar hewan, lalu menyebutkan nama hewan tersebut dengan benar serta menentukan huruf awalnya. Setelah itu, penguji akan mengajukan pertanyaan lanjutan, misalnya “Apakah singa hidup di air atau di darat?”, “Singa termasuk hewan liar atau peliharaan?”, “Dimana singa tinggal?”, “Dimana kamu dapat melihat singa?”, atau “Apakah singa berbahaya?”. Guru diharapkan dapat memandu anak menjawab dengan bahasa Indonesia yang benar dan pelafalan yang tepat.

b. Menyusun Kartu Bahasa untuk Membentuk Sebuah Kata

Pada aktivitas ini, anak diajak membentuk sebuah kata dari huruf-huruf kartu yang disediakan. Selain mengenali nama hewan, anak juga belajar mengelompokkan hewan tersebut sekaligus menuliskannya dengan benar. Misalnya, penguji menunjukkan gambar sapi, kemudian anak diminta menyusun kartu huruf menjadi “S-A-P-I” sesuai kombinasi konsonan dan vokal yang benar.

c. Simak Ulang Ucap

Strategi ini dipakai untuk mengenalkan suara-suara tertentu yang bersumber dari bahasa, hewan, maupun kendaraan. Anak-anak lebih dahulu diajarkan bunyi huruf sebelum diajak membaca atau mengidentifikasinya. Menurut temuan Kautsar, Sitorus, dan Lubis, aktivitas permainan simak-ulang ucap dalam kelas eksperimen memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun (Kautsar et al., 2019). Kemampuan menyimak tidak berkembang otomatis, melainkan memerlukan pembelajaran dan bimbingan dari guru atau orang tua. Untuk hasil maksimal, suasana belajar dibuat menyenangkan agar anak tetap antusias.

d. Simak Kerjakan

Teknik ini berbentuk pemberian instruksi oleh guru yang diikuti aksi anak. Permainan dapat dilakukan dalam bentuk lomba kelompok. Anak dibagi menjadi dua tim, kemudian guru menjelaskan aturan, misalnya larangan mengucapkan kata yang dibisikkan secara keras. Komandan kelompok menyampaikan instruksi dari guru secara berbisik hingga anggota terakhir. Kelompok tercepat dianggap menang. Strategi ini efektif meningkatkan kemampuan menyimak anak, yang dibuktikan

melalui pengamatan langsung, pemantauan aktivitas guru dan siswa, serta penilaian pada setiap tahap kegiatan (Sulistyowati dan Simatupang, 2014).

e. Simak Terka

Dalam metode ini, guru memperlihatkan sebuah benda atau gambar, kemudian mendeskripsikannya. Setelah itu, anak diperlihatkan benda atau gambar dengan urutan acak dan diminta menebak maksudnya. Strategi ini secara nyata meningkatkan keterampilan berbahasa anak, terlihat dari adanya kenaikan jumlah anak yang berhasil menebak dengan tepat antara siklus I dan siklus II (Utami et al., 2022).

f. Bisik Berantai

Permainan ini dilakukan dengan guru menyampaikan pesan pendek berisi tiga kata sesuai tema kepada satu anak secara berbisik. Anak tersebut kemudian membisikkan pesan kepada temannya hingga anak terakhir, yang akan mengucapkannya keras-keras di depan kelas. Metode bisik berantai dengan bantuan media audio dapat meningkatkan kemampuan menyimak aktif, rasa percaya diri, konsentrasi, motivasi, dan interaksi sosial anak (Dewi et al., 2017).

Dengan memanfaatkan teknik-teknik tersebut, evaluator dapat mengukur sejauh mana siswa TK-B berumur 5–6 tahun di TK Plus Sutomo 1 Medan menguasai pemahaman dan penerapan bahasa Indonesia. Teknik permainan yang menyenangkan dan interaktif diharapkan membuat anak terlibat aktif, memperkuat keterampilan berbahasa, serta mengurangi rasa cemas saat berkomunikasi.

Model berpikir dalam penelitian ini disusun dengan mengacu pada teori yang telah dijelaskan. Faktor internal dan eksternal, seperti metode pengajaran, berperan dalam memengaruhi keterampilan berbicara anak usia dini. Penerapan teknik permainan bahasa diyakini mampu meningkatkan keterampilan berbicara karena kegiatan yang menyenangkan dapat merangsang keberanian, memperkaya kosakata, melatih intonasi, serta meningkatkan kelancaran berbicara.

Penelitian ini memiliki keterhubungan konseptual yang divisualisasikan pada bagan berikut:



Dengan kata lain, model berpikir ini menunjukkan bahwa strategi permainan bahasa berfungsi sebagai faktor independen yang berdampak pada peningkatan keterampilan berbahasa lisan anak usia dini, yang diposisikan sebagai faktor dependen.

Metode Penelitian

Jenis desain penelitian yang diterapkan adalah **None-equivalent Control Group Design**, di mana kelompok kontrol dan eksperimen ditetapkan tanpa prosedur acak. Penelitian ini melibatkan siswa PG-TK Plus Sutomo 1 Medan yang melaksanakan kegiatan belajar dengan strategi permainan bahasa (Sugiyono, 2019). Peserta yang dijadikan subjek dipilih berdasarkan beberapa kriteria, seperti rentang usia, kemampuan awal berbicara Bahasa Indonesia, serta partisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Objek studi ini adalah penerapan teknik permainan bahasa beserta pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Fokus utama penelitian terletak pada bagaimana teknik permainan bahasa dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara, termasuk kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, dan keberanian menyampaikan gagasan secara verbal.

Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik, dengan pembagian 10 orang pada kelas eksperimen dan 10 orang pada kelas kontrol. Jumlah sampel yang terbatas ini menjadi salah satu kendala, sehingga temuan penelitian belum bisa diterapkan secara menyeluruh pada populasi anak usia dini.

Perlakuan pada kelas eksperimen diberikan selama 4 minggu dengan total 8 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung sekitar 35 menit dan dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Pada setiap kegiatan belajar, pengajar mengimplementasikan variasi aktivitas permainan bahasa, di antaranya permainan kata, penggunaan kartu bahasa, latihan mendengar dan mengulang ucapan, mendengar lalu melaksanakan instruksi, mendengar untuk menebak jawaban, serta permainan berantai dengan cara berbisik. Kegiatan ini dilaksanakan dalam suasana interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan menumbuhkan keberanian, memperkaya kosakata, melatih intonasi, serta meningkatkan kelancaran berbicara siswa.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan keandalan instrumen, dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas sehingga variabel dapat diukur secara benar dan menghasilkan data yang konsisten. Langkah ini menjamin hasil penelitian lebih sahih, stabil, dan dapat dipertanggungjawabkan. Uji asumsi klasik yang meliputi normalitas dan homogenitas juga dilakukan agar analisis statistik memenuhi persyaratan. Sementara itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan Paired Samples T-Test, Independent Samples T-Test, serta analisis Effect Size untuk menilai tingkat dukungan terhadap hipotesis.

Hasil

Dari hasil pengamatan, terlihat adanya perbedaan perilaku belajar antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, kebanyakan siswa berpartisipasi dengan tingkat kosakata yang cenderung rendah hingga cukup, dan hanya sejumlah kecil siswa yang mampu menunjukkan keterampilan berbicara secara konsisten dengan hasil yang memuaskan. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan tren lebih positif dengan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik lebih banyak, khususnya dalam kelancaran berbicara dan keberanian berpendapat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang dipakai berkontribusi secara nyata terhadap keberlangsungan kegiatan belajar.

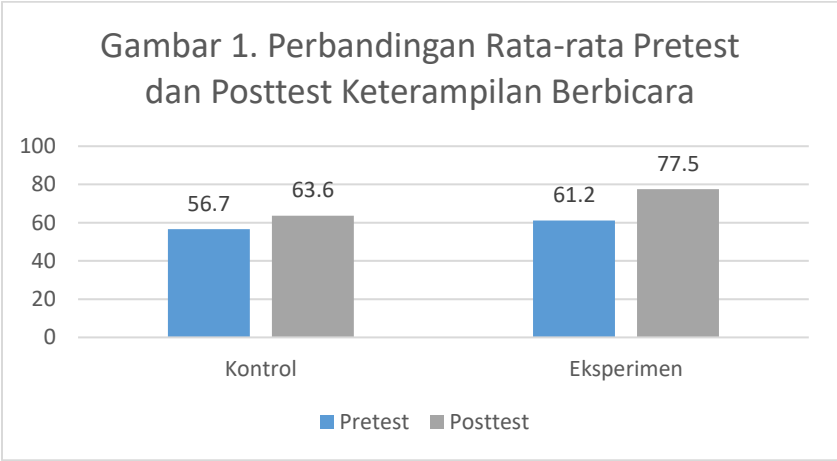
Guru kelas KB 5 Plus menyampaikan dalam wawancara bahwa kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak-anak belum berkembang optimal, sebab bahasa yang dominan mereka gunakan sehari-hari adalah Bahasa Inggris. Guru menyampaikan bahwa siswa sering kesulitan menyusun kalimat secara tertulis dan masih bergantung pada Bahasa Inggris dalam berkomunikasi. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan bersifat konvensional seperti bercerita dan bernyanyi, namun belum sepenuhnya mampu mendorong siswa agar aktif berbicara. Walau teknik permainan bahasa belum diaplikasikan guru secara langsung, ia menilai pendekatan tersebut mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan

menyenangkan. Guru juga yakin bahwa penggunaan permainan bahasa dapat memperkuat keberanian sekaligus keterampilan berbahasa Indonesia siswa, serta mendukung strategi belajar yang lebih tepat untuk kebutuhan siswa bilingual di kelas KB 5 Plus.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Inisial Siswa	Kontrol		Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
AW	84	84	84	85
AA	52	64	54	75
CP	65	67	50	70
DP	53	60	61	68
GH	46	42	50	81
MH	56	54	79	75
MA	51	46	65	90
RP	55	69	51	73
SR	50	75	63	78
QY	55	75	55	80
Rata-rata	56,7	63,6	61,2	77,5

Berdasarkan tabel, hasil pretest dan posttest siswa kelas KB 5 Plus dipisahkan ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Rata-rata nilai pretest kelompok kontrol tercatat 56,7 dan hanya bertambah menjadi 63,6 pada posttest, sehingga kenaikan yang diperoleh relatif rendah. Sebaliknya, kelompok eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata 61,2 pada pretest meningkat secara signifikan hingga 77,5 pada posttest. Hal ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran dengan permainan bahasa terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa dibandingkan metode konvensional.



Pada Gambar 1 terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 61,2 mengalami kenaikan hingga mencapai 77,5 pada posttest, atau bertambah sebanyak 16,3 poin. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dari 56,7 pada pretest menjadi 63,6 pada posttest. Perbedaan kenaikan ini menunjukkan bahwa teknik permainan bahasa lebih optimal dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Sig. Nilai	Sig. Perlakuan
Nilai	-	0,025
Perlakuan (<i>Pretest – Posttest</i>)	0,025	-

Nilai signifikansi yang tercantum pada Tabel 2 adalah 0,025 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa alat ukur penelitian memiliki validitas yang memadai dan layak digunakan dalam penilaian kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, setiap pertanyaan sudah mampu menggambarkan indikator keterampilan berbicara yang diteliti.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N Item
0,803	2

Dalam Tabel 3 ditampilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,803, yang melampaui ambang batas 0,7. Fakta ini membuktikan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang baik, sehingga data yang dihasilkan konsisten serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	Signifikansi
0,000	0,474	0,200

Tabel 4 memperlihatkan nilai signifikansi 0,200 ($p > 0,05$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sehingga memenuhi kriteria penerapan uji parametrik.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Based on Mean	0,793
Based on Median	0,715

Nilai signifikansi 0,793 yang terdapat pada Tabel 5 melebihi batas 0,05. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen dan memungkinkan dilakukan perbandingan yang sah antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples T test

<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
16,300	11,402	0,001

Berdasarkan data pada Tabel 6, Paired Sample T-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang berada di bawah nilai kritis 0,05. Hasil ini membuktikan adanya perbedaan nyata antara hasil sebelum perlakuan dan setelahnya. Dengan kata lain, penggunaan pendekatan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh positif secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Samples T test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	,070	,793	-2,330	38	,025	-9,200	3,948	-17,192	-1,208
	Equal variances not assumed			-37,97	4	,025	-9,200	3,948	-17,193	-1,207

Tabel 7 menunjukkan signifikansi 0,025 ($p < 0,05$). Hasil ini menegaskan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sekaligus membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan bahasa memberikan hasil yang lebih baik dibanding metode konvensional.

Tabel 8. Hasil Uji Effect Size

N Sampel	Cohen's d	Kategori
10	0,2	Rendah

Berdasarkan Tabel 8, nilai Effect Size diatas, diketahui nilai Cohen's d sebesar 0,2 dengan jumlah sampel 10 orang, yang dikategorikan sebagai efek kecil/rendah. Hal ini menunjukkan meskipun penerapan teknik permainan bahasa memberikan pengaruh signifikan, besarnya dampak secara praktis masih tergolong kecil.

Pembahasan

Pemanfaatan metode permainan bahasa dalam proses belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik PG-TK Plus Sutomo 1 Medan memperlihatkan dampak positif signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara mereka. Indikasi tersebut tampak dari adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yang memperoleh intervensi melalui penggunaan permainan bahasa. Selain fokus pada penguasaan kosakata, pendekatan ini juga mengedepankan keberanian berbicara, kelancaran penyampaian, serta ketepatan dalam menyampaikan gagasan sesuai indikator yakni pengucapan, tekanan nada, tujuan komunikasi, serta struktur kalimat (Putri & Oktaria, 2020).

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran memperkuat temuan tersebut. *Kelompok eksperimen memperlihatkan motivasi yang lebih kuat, partisipasi aktif dalam beragam aktivitas, serta peningkatan kualitas respons lisan yang lebih mendalam, berbeda dengan kelompok kontrol yang masih memakai metode pembelajaran tradisional.* Contohnya, pada permainan “Simak Terka” dan “Permainan Kata”, anak-anak tidak sekadar menyebutkan nama benda atau hewan, melainkan juga menjawab pertanyaan lanjutan yang memerlukan penjelasan verbal. Aktivitas ini memicu siswa untuk berpikir kritis, mengolah bahasa, dan menyusunnya dalam kalimat yang lebih lengkap. Pada rentang usia 4–5 tahun, anak umumnya mampu merangkai kalimat yang mengandung lima sampai enam kata dan menguasai kosakata sekitar 6.000–8.000 kata. Jika diberikan metode yang efektif, perkembangan bahasa mereka dapat meningkat secara signifikan (Amalia & Hasana, 2020).

Wawancara dengan guru kelas semakin menguatkan kebutuhan metode pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan siswa dalam berbahasa Indonesia, terutama di lingkungan dengan latar belakang bahasa ibu berbeda contohnya Bahasa Inggris. Guru menyampaikan bahwa sebelum menggunakan permainan bahasa, anak-anak cenderung lebih pasif, kurang percaya diri, dan lebih banyak menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi, dikarenakan bahasa sehari-hari di sekolah menggunakan Bahasa Inggris. Setelah metode ini diterapkan, murid mulai berani mencoba berbicara, mengekspresikan diri, serta menggunakan Bahasa Indonesia dalam interaksi di kelas. *Hurlock menjelaskan bahwa kemampuan anak dalam memahami makna kata mendorong penggunaan kosakata secara akurat dan kontekstual, sehingga mereka tidak sekadar mengulang kata, tetapi dapat menyesuaikannya dalam situasi komunikasi sehari-hari* (Hurlock dalam Elya, 2020).

Kemajuan yang dicapai terlihat pada peningkatan nilai tes berbicara dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi secara konsisten dibanding *pretest*. Pada kelas eksperimen, nilai *pretest* rata-rata 61,20 meningkat menjadi 77,50 pada *posttest*, menunjukkan peningkatan sebesar 16,3 poin. Di masa pertumbuhan kritis, kemampuan otak anak untuk merespons rangsangan, khususnya melalui komunikasi verbal dalam interaksi sosial yang signifikan, berada pada tingkat tertinggi. Hal ini mendukung bahwa periode ini merupakan masa kritis yang menentukan arah perkembangan bahasa anak, sehingga strategi pembelajaran efektif harus diterapkan sejak dini agar potensi anak tidak terhambat oleh keterbatasan metode (Herlina, 2019).

Independent Sample T-Test mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan secara statistik, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,025 (Sig. < 0,05). Artinya, strategi pembelajaran yang mengandalkan teknik permainan bahasa jauh lebih unggul daripada metode konvensional yang cenderung satu arah dan minim interaksi. Guru melaporkan bahwa siswa di kelas kontrol masih pasif dan jarang merespons instruksi verbal dengan baik, sementara siswa di kelas eksperimen menunjukkan inisiatif bertanya, menjawab, bahkan bercerita secara spontan. Penelitian ini konsisten dengan studi Kautsar, Sitorus, & Lubis (2019), yang menemukan bahwa penerapan permainan seperti “Simak Terka” efektif dalam mengembangkan kemampuan menyimak dan mengucapkan nama benda secara verbal.

Siswa diminta menyusun kata sesuai gambar dan kemudian menyebutkan kata yang terbentuk dengan ejaan yang benar. Efek yang diukur menunjukkan nilai rendah (Cohen’s $d = 0,2$), namun hal ini dimaklumi karena waktu belajar terbatas dan perkembangan anak usia dini cukup kompleks, dipengaruhi oleh lingkungan rumah, status sosial ekonomi, serta pengalaman bahasa sebelumnya. Perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi faktor lingkungan termasuk interaksi dengan guru dan teman sebaya, sehingga penciptaan lingkungan belajar komunikatif melalui permainan bahasa dapat mempercepat pertumbuhan aspek linguistik yang sebelumnya kurang terstimulasi secara optimal (Basri & Amal, 2023).

Guru menyatakan bahwa teknik permainan bahasa sangat membantu mengatasi hambatan bahasa yang sebelumnya dialami siswa. Bahkan anak-anak yang awalnya tertutup mulai menunjukkan minat berpartisipasi dalam diskusi sederhana. Mereka menjadi lebih antusias dan merasakan berbicara dalam Bahasa Indonesia sebagai hal menyenangkan. Vygotsky berpendapat bahwa bahasa anak terbentuk melalui keterlibatan sosial dalam zona perkembangan proksimal, sehingga anak dapat menguasai keterampilan lebih cepat apabila berada dalam lingkungan yang mendukung dan memperoleh arahan dari orang dewasa maupun teman sebaya yang lebih mahir. Teknik permainan bahasa secara efektif menciptakan lingkungan tersebut.

Konsep permainan bahasa mendukung ciri-ciri anak-anak pada tahap awal perkembangan, yakni mereka yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, lincah, dan menikmati aktivitas eksplorasi. Anak-anak berpartisipasi dalam permainan “Simak Kerjakan” dan “Simak-Ulang Ucapan” dengan melakukan kegiatan bergerak, mendengarkan, dan berbicara secara bergantian. Permainan ini menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan sekaligus melatih keberanian berbicara, kemampuan mengingat, dan pengorganisasian informasi secara verbal. Hal ini sejalan bahwa anak usia dini memerlukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dunia sekitar melalui pengalaman langsung dan konkret (Fadillah, 2017).

Dengan demikian, penerapan teknik permainan bahasa terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik PG-TK Plus Sutomo 1 Medan. Metode ini tidak hanya memfasilitasi penguasaan kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga membangun kebiasaan berbicara yang aktif, percaya diri, dan kontekstual. Teknik bermain bahasa dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sebagai pendekatan pembelajaran utama yang mendukung pembentukan dasar komunikasi yang kuat dan terampil dalam jangka panjang.

Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru PAUD. Pemanfaatan permainan bahasa merupakan salah satu cara alternatif yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Guru dapat merancang kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menghibur, seperti permainan kosakata, kartu bahasa, atau role-play percakapan, sehingga anak lebih berani mengekspresikan diri dan mampu menggunakan kata-kata dengan tepat. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis permainan bahasa tidak hanya menajamkan kemampuan linguistik, tetapi juga mendukung pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif anak secara komprehensif.

Keterbatasan Penelitian

Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah sampel yang digunakan relatif kecil, dengan 20 siswa dari satu sekolah, sehingga kesimpulan penelitian belum bisa digeneralisasikan. Durasi perlakuan yang hanya empat minggu juga membuat efek jangka panjang dari permainan bahasa belum terlihat sepenuhnya. Faktor-faktor luar seperti latar belakang keluarga, bahasa ibu, dan interaksi di lingkungan non-sekolah turut berpotensi memengaruhi perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan melibatkan jumlah sampel lebih besar, cakupan sekolah lebih beragam, serta periode perlakuan lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan bahasa.

Hasil studi menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan teknik permainan bahasa terhadap kemampuan berbicara, namun nilai efek yang kecil (Cohen's $d = 0,2$) menimbulkan makna yang perlu diperhatikan. Efek yang rendah ini kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan jumlah sampel (hanya 10 siswa per kelompok), durasi perlakuan yang relatif singkat, serta kondisi siswa yang mayoritas bilingual

dengan dominasi bahasa ibu selain Bahasa Indonesia. Faktor-faktor tersebut membatasi besarnya dampak praktis meskipun hasil uji statistik signifikan. Implikasi praktisnya, penerapan permainan bahasa tetap relevan untuk membangun keberanian, memperkaya kosakata, dan meningkatkan partisipasi siswa, namun guru perlu memperpanjang intensitas penerapan atau mengombinasikannya dengan strategi pembelajaran lain agar hasilnya lebih optimal. Bagi penelitian selanjutnya, diperlukan sampel yang lebih luas dan konteks yang lebih beragam agar kekuatan pengaruh permainan bahasa dapat terukur lebih besar dan hasilnya lebih general.

Kesimpulan

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan bahasa secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada peserta didik PG-TK Plus Sutomo 1 Medan. Hal tersebut diperkuat oleh uji Paired Sample T-Test pada kelompok eksperimen dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) serta uji Independent Sample T-Test antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan signifikansi 0,025 ($p < 0,05$), yang menunjukkan perbedaan bermakna secara statistik. Meskipun efeknya tergolong kecil (Cohen's $d = 0,2$), hasil observasi dan wawancara mengonfirmasi adanya kemajuan positif pada keberanian berbicara, kelancaran pengucapan, penguasaan kosakata, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, teknik permainan bahasa dapat dianggap sebagai metode yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak, khususnya dalam mendukung kemampuan berbicara sebagai salah satu keterampilan ekspresif.

Penelitian ini terbatas pada jumlah sampel yang kecil dan durasi intervensi yang singkat, sehingga dampak praktis yang dihasilkan tergolong rendah. Dengan demikian, interpretasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati dan sebaiknya dilengkapi dengan studi lanjutan. Secara praktis, guru PAUD disarankan untuk lebih sering menerapkan permainan bahasa dalam kegiatan belajar sehari-hari, karena strategi ini dapat mendukung perkembangan kemampuan berbicara sekaligus aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Guru juga dapat menyesuaikan permainan bahasa berdasarkan kondisi kelas, kebutuhan anak bilingual, serta ragam bahasa ibu, sehingga Bahasa Indonesia dapat diterapkan secara alami.

Untuk penelitian mendatang, disarankan agar cakupan studi diperluas dengan melibatkan lebih banyak sampel atau institusi pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda, termasuk PAUD dari wilayah lain dengan ragam latar belakang bahasa ibu. Penelitian selanjutnya juga bisa menggunakan pendekatan longitudinal untuk menilai efek jangka panjang dari permainan bahasa terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Dengan cara ini, temuan penelitian dapat semakin memperkuat dasar teori dan praktik dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak usia dini.

References

- Muti, A., & Nuraeni, L. (2023). Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini: Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Tanya Jawab. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(3), 275-286.
- Puryanto, R., & Ngurah Japa, I. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema Kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 27-32.
- Rohana, S., & Intiana, H. (2023). Pengaruh video pembelajaran cerita dan lagu terhadap kemampuan berbicara anak. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 9(4), 2164-2170.

- Nelly, R., & Yasinta, M. (2019). *Pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Aprinawati, I. (2017). Pengaruh model pembelajaran sinektik terhadap kemampuan menulis puisi bebas siswa sekolah dasar Negeri 55 Pekanbaru. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 31-44.
- Amalia, E. R., & Hasana. (2020). Mengasah keterampilan bahasa anak usia dini melalui kegiatan bernyanyi. *Jurnal Institut Pesantren KH. Abdul Chalim*, 11(1).
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar menggunakan visualisasi poster sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86-92.
- Basri, H., Asti, A., & Amal, A. (2023). Pengaruh permainan tebak gambar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26242-26249.
- Crow, L. D., & Crow, A. (2002). *Human development and learning*. New York: American Book Company.
- Dewi, N. L., Sujana, I. W., Tirtayani, L. A., & Psi, S. (2017). Pengaruh metode bermain berbantuan media audio bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok B di TK Gugus Sandat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 315-324.
- Elya, A. (2020). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Fadillah, M. (2017). *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65-73.
- Herlina, E. (2019). Membaca permulaan untuk anak usia dini dalam era pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4).
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kautsar, C. F., M., S., & Lubis, R. (2019). Pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Kota Medan T.A. 2018/2019. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 106-119.
- Kurniati, K., & Ervina, E. (2019). Pengaruh penerapan guessing game terhadap kemampuan berbicara mahasiswa STAIN Bengkalis. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 114-125.
- Maharani, S., Destiniar, & Sari, E. F. (2024). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241.
- Putri, A., & Oktaria, R. (2020). Analisis hubungan permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98-103.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, S., & Simatupang, N. (2014). Meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui strategi simak-kerjakan. *PAUD Teratai*, 4(1).

-
- Utami, S., Nisa, A. C., & Syamsiyah, N. (2022). Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui metode permainan bahasa di PAUD Far'ul Falahiyyah kabupaten Tangerang. *Jurnal Literasi*, 6(1), 56-62.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA The Programme For International Student Assessment: Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 30-41.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1-8.
- Irawan, Y. N. (2013). *Pergeseran bahasa Mandarin dialek Hokkian dalam keluarga etnis Cina Benteng di Kelurahan Sukasari*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Bandung.
- Anjani, R. (2024). Practical Strategies for Stimulating Creativity in Early Childhood. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 78-98.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Siregar, A., Zai, E., Juana, M., Hutagaol, S. M., Siagian, Y. Y., & Tansliova, L. (2025). Pengaruh bahasa asing terhadap eksistensi bahasa Indonesia: Studi kasus tentang penggunaan bahasa gaul dan bahasa campuran. *JAHE: Jurnal Akuntansi Hukum dan Edukasi*, 2(1), 32-39.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.